

Barbarian Prince

Книги-игры и интерактивные рассказы

<http://quest-book.ru>

Варварский Принц, книга событий

с001 Приключение начинается

В Вашем Североземном королевстве произошли страшные события. Ваш отец - старый король - вероломно убит претендентом на трон. Дворец сейчас в руках самозванца и его наемной королевской гвардии. Вы бежали, но на сбор сил, способных сокрушить врага и вернуть Ваше наследство нужно раздобыть 500 золотых монет. Кроме того, у самозванца есть могущественные заморские союзники. Если Вы не успеете вернуться с подмогой за 10 недель, то ему будет оказана помощь, и Вы потеряете свое королевство навсегда. Теперь, для определения начальных характеристик (п201) своего персонажа (Варварского принца) обратитесь к п202, а потом вернись к этому событию и прочитай следующий параграф:

Верный слуга Огаб помог Вам с бегством от наемной королевской гвардии, тайно отправив с одним из караванов к южной границе королевства. Что бы узнать, где Вы покинули караван (в то время как бедный Огаб, вернувшись домой, предстал перед разгневанной королевской гвардией) бросьте кубик. Вы попали в: 1 – Огон (Ogon) (0101); 2 – область 0701; 3 – Развалины Джейкорской крепости (Jakor's keep) (0801); 4 – область 1301; 5 – Вишор (Weshor) (1501); 6 – область 1801.

На рассвете Вы на ходу выпрыгнули из телеги торговцев, отряхнули пыль с одежды, поправили перевязь меча и готовы начать первый день своего приключения. Для того, что бы узнать какие действия можно совершить см. п203.

Важное Примечание: Если Ваши действия заканчиваются в областях севернее реки Трагос (Tragoth River), на Вас могут наткнуться наемные королевские гвардейцы. После того, как пройдут обычные события, но до начала ужина (п215), смотри с002.

с002 Наемные королевские гвардейцы

Бросьте кубик. Из выпавшего числа вычитите три (-3). Если Вы в Огоне (Ogon) (0101) или Вишоре (Weshor) (1501) прибавьте один (+1). Если в результате получается 1 или больше, то событие происходит, если результат 0 и меньше - нет.

Навстречу Вам едут душегубы-наемники самозванца, одетые в форму королевских гвардейцев! Бросьте кубик, чтобы узнать количество людей, каждый из которых имеет боевое умение 5, выносливость 4, богатство 4. Вы решаете:

Бросок кубика	вступить в переговоры	*избежать встречи	сражаться
1	проход п327	атакованы п307	внезапная атака п300
2	проход п328	атака п305	внезапная атака г301
3	проход п329	атака п304	внезапная атака г303
4	плата за проход (15) п323	укрытие п318	атака г304
5	плата за проход (25) п323	бегство п311	атака г305
6	атака п306	бегство врх. п312	атакованы г306
7	—	удираете врх. п312	—

* Если Ваша группа вся верхом на летающих животных или способны летать, то вместо броска кубика для выбора результатов бегства вы можете просто удрать по воздуху п313. Если в Вашей группе есть верховые животные, то к броску кубика прибавьте один (+1), но при этом Вам придется бросить пеших членов группы.

с003 Мечник

Вам повстречался странствующий мечник. Он верхом на лошади и его боевое умение 6, выносливость 6, и богатство 7. Не спешиваясь, он проявил живой интерес к Вашей группе. Вы решили:

Бросок кубика	поговорить	*избежать встречи	сражаться
1	беседа п341	бегство врх. п312	внезапная атака п303
2	беседа п341	бегство п315	атака п304
3	грабитель п340	укрытие п317	атака п305
4	убеждение наемника п339	плата за проход (5) п322	атакованы п306
5	наемник п333	проход п325	атакованы п307
6	плата за найм (10) п332	проход п325	неожиданно атакованы п308

* Если Ваша группа вся верхом на летающих животных или способны летать, то вместо броска кубика для выбора результатов бегства вы можете просто удрать по воздуху п313.

с004 Банда наемников

Вы заметили, что к вам приближается небольшая банда наемников. Их предводитель верхом на лошади и имеет боевое умение 6, выносливость 6, богатство 50. Бросьте кубик, что бы узнать количество идущих с ним людей, каждый из которых имеет боевое умение 5, выносливость 4, богатство 4. Если солдат один или двое, то они едут верхом, если больше – идут пешком. Вы решаете:

Бросок кубика	поговорить	*избежать встречи	сражаться
1	беседа п341	укрытие п319	внезапная атака п301
2	плата за найм (20) п332	проход п328	внезапная атака п302
3	убеждение наемников п338	проход п329	внезапная атака п303
4	убеждение наемников п339	укрытие п317	атака п304
5	грабители п340	проход п327	атака п305
6	атакованы п306	бегство врх. п312	атакованы п306

* Если в вашей группе имеет верховых животных, то при выборе этого действия к броску кубика прибавьте один (+1). Если результат больше 6, то он считается как 6. Если Ваша группа вся верхом на летающих животных или способна летать, то вместо броска кубика для выбора результатов бегства вы можете просто удрать по воздуху п313.



Варварский Принц: книга событий

с005 Амазонки

Вы увидели приближающуюся к вам группу пеших воинов-амазонок. Количество амазонок определяется броском кубика плюс один (+1). Их боевое умение 6, выносливость 5, богатство 4. Они кровные сестры и они нанимаются и служат только вместе, и если одна из них будет брошена или оставлена, то все они покинут Вас. Вы решаете:

Бросок кубика	поговорить	*избежать встречи	сражаться
1	беседа п341	бегство п311	внезапная атака п302
2	убеждение наемников п338	бегство п314	внезапная атака п303
3	убеждение наемников п339	бегство п315	атака п304
4	грабители п340	укрытие п319	атака п305
5	проход п327	проход п328	атакованы п306
6	атакованы п306	укрытие п317	битва п330

* Если Ваша группа верхом, то вместо броска кубика для выбора результатов бегства вы можете просто ускакать п312.

с006 Гном

Вы повстречали воина гномов с боевым умением 6, выносливостью 7, и богатством 21. Сначала выберите одно из трех действий (поговорить, избежать встречи, сражаться). Затем, но прежде чем бросать кубик для результата выбранного действия, бросьте кубик, чтобы узнать он один или с кем-то:

1, 2, 3	Гном один.
4	Гном идет со своим другом: боевое умение 5, выносливость 6, богатство 12.
5	С гномом идут друзья, чье количество определяется броском кубика. У каждого боевое умение 5, выносливость 6, богатство 12.
6	Гном – предводитель отряда см. с058 для определения численности и используйте таблицу из той секции для определения результата выбранного в этой секции действия.

Бросок кубика*	поговорить	**избежать встречи	сражаться
1	неожиданно атакованы п341	плата за проход (5) п322	неожиданно атакованы п308
2	плата за найм (10) п322	проход п328	атакованы п306
3	грабитель п340	бегство п314	атакованы п306
4	убеждение наемника п339	бегство п315	атака п305
5	наемники п333	бегство п311	атака п305
6	+++ беседа п341	атакованы п306	атака п304
7	+++ союзник п334	бегство п311	внезапная атака п303

* Если воин гномов один, к броску кубика прибавьте один (+1).

** Если Ваша группа верхом, то вместо броска кубика для выбора результатов бегства вы можете просто ускакать п312.

+++ Если гном(ы) в результате этого события присоединяется к вашей группе, то он покажет вам местонахождение древней шахты. Бросьте один кубик для направления (1-С, 2-СВ, 3-ЮВ, 4-Ю, 5-ЮЗ, 6-СЗ) и один для расстояния до нее в областях. Если вы придете в эту область, то после всех обычных событий в пути (если будут), бросьте один кубик, чтобы узнать, что вы нашли: 1,2 – с059, 3,4 – с064, 5 – с056, 6 – с028.

Варварский Принц: книга событий

с007 Эльф

Вам встретился пеший эльф с боевым умением 5, выносливостью 5, богатством 15. К тому же, после выбора вами действия (из трех приведенных ниже), бросьте кубик для определения дополнительных особенностей:

1	Ничего особенного.
2	Он лидер эльфийского отряда. См. с071 для результата от выбранного в этой секции действия. (Также в с071 определите количество эльфов в отряде).
3	Он маг, и у него есть сосуд с убивающим газом с190 (если он будет вынужден сражаться п220 и его атака будет внезапной, то он использует этот сосуд).
4	Он маг, и у него есть сосуд с противоядием (с181). С ним идет помощник с боевым умением 3, выносливостью 3, богатством 2.
5	Он жрец эльфийского культа леса. У него есть исцеляющее снадобье (с180)
6	Он путешествует вместе с другом с боевым умением 4, выносливостью 4, богатством 7.

Столкнувшись с великой мудростью эльфов, до конца всего события ваша сообразительность уменьшается на один (-1). Однако если эльф присоединится к вашей группе, то его мудрые советы и широкие познания увеличат вашу сообразительность на один (+1) до тех пор, пока он не покинет вас.

Вы решаете:

Бросок кубика*	поговорить	**избежать встречи	сражаться
1	общий расспрос п342	укрытие п317	внезапная атака п302
2	беседа п341	укрытие п318	атака п305
3	общий расспрос п342	бегство п314	атакованы п306
4	беседа п341	бегство п315	атакованы п306
5	беглец п335	бегство п315	неожиданно атакованы п308
6	просьба о товариществе п336	проход п326	битва п330
7	проход п328	проход п329	неожиданно атакованы п309
8	проход п329	неожиданно атакованы п310	неожиданно атакованы п310

* Прибавьте два (+2) к броску кубика, если событие произошло в лесу.

** Если группа не в лесу, то вместо броска кубика для избегания встречи можно воспользоваться бегством верхом п312.



с008 Полурослик

Вам встретился полурослик с боевым умением 3, выносливостью 6, и богатством 4. Вы можете напасть на него, поговорить с ним или просто пройти мимо (закончив событие).

Если вы нападете на него, то в битве (п220) он будет бить первым, но после каждого раунда бросается кубик. Если выпадет 2 и больше, то это означает, что полурослик убежал и сражение окончено.

Если вы остановитесь поговорить с ним, то обнаружите, что он, как и все полурослики весьма болтлив и на сегодня для вас закончены все походы, и все неоконченные действия так и останутся незавершенными. Для результата разговора бросьте кубик:

1	Обычная болтовня и пустая трата времени. Ничего полезного.
2	Полурослик рассказывает Вам, как пройти к его деревне в соседней области. Для определения направления бросьте кубик (1-С, 2-СВ, 3-ЮВ, 4-Ю, 5-ЮЗ, 6-СЗ). Если вы попадете в эту область, после всех произошедших в пути событий см. с070
3	Приходится устраивать настойчивый расспрос, см. п342.
4-5	Результаты длительной беседы см. в с341
6	Из сплетен полурослика можно получить полезную информацию. Бросьте кубик: 1, 2, 3 – с147; 4, 5, 6 – с162.

Вне зависимости от результата беседы полурослик уходит и событие заканчивается.

с009 Ферма

Впереди вы заметили небольшую ферму. Можно обойти вокруг нее, но это затянется до конца дня, и дальнейшее сегодняшнее путешествие станет невозможным. Или вы можете подойти к ней, предварительно определив цель своего визита – дружественный или набег. После того, как вы определитесь, бросьте 2 кубика: 2 – с012; 3 – с012; 4 – с011; 5 – с014; 6 – с010; 7 – с011; 8 – с013; 9 – с015; 10 – с012; 11 – с016; 12 – с016.

Если вы выбрали набег и остаетесь в этой области до конца дня, то завтра утром, до того как выбрать дневное действие, на вас может напасть мстящая за ваши действия толпа. В начале дня бросьте кубик. Если выпало 5 или более, см. с017, в противном случае толпа не появляется.

с010 Голодающий фермер

Дружественный визит: фермер лишился урожая, и теперь его семья голодает. Он просит вас дать ему 5 порций еды. Если вы можете это сделать, но отказываетесь, то все ваши последователи сильно возмущаются таким злым поведением. Завтра утром бросьте кубик для каждого из них и, если выпадет 3 и больше, то он покинет вас. Если вы дадите еду или не будете иметь 5 порций, то ничего не произойдет и событие закончится.

Набег: нет необходимости сражаться – легко убив бедного фермера и его голодающую семью, вы не нашли у них ни пищи ни денег.



c011 Дружелюбный фермер

Дружественный визит: Щедрый фермер бесплатно кормит вас и предоставляет ночлег. Завтра утром он может продать вам любое количество еды по цене одно золото за 4 порции. Когда вы, в конце концов, покинете эту область, то бросьте кубик. Если выпало 6, то к вам присоединяется жаждущий приключений младший сын фермера. Его боевое умение 3, выносливость 4, богатство 0 и он может быть проводником по местности на расстоянии до 2 областей от фермы.

Набег: фермер и его семья защищаются. Они считаются все вместе как имеющие боевое умение 4, выносливость 7, богатство 1. Для условий битвы см. п330. Если вы их всех убиваете, то бросьте кубик четыре раза (x4), что бы определить количество награбленных порций пищи.

c012 Фермер под покровительством

Дружественный визит: фермер просит вас покинуть его земли, хотя может продать любое количество еды по одному золоту за 2 порции. Вне зависимости от того, покупаете вы ее или нет, событие заканчивается, и вы можете продолжить свой путь.

Набег: фермер и его семья запирают двери и подают дымовой сигнал. В сражении (п220) вы бьете первыми, а фермер и его семья считаются вместе как имеющие боевое умение 4, выносливость 7, богатство 2. Однако после каждого раунда бросайте кость, и если выпадет 3 или больше, то появится Покровитель фермера со своими людьми. По прибытии, начиная со следующего раунда он бьет первым. Всего их пятеро: сам Покровитель с боевым умением 6, выносливостью 5, богатством 25, и его 4 человека с боевым умением 5, выносливостью 5, богатством 4.

Если во время набега вы убьете всех противников, то сокровища, которые прятал фермер, см. c040.

c013 Семья зажиточных крестьян

Дружественный визит: семья предлагает еду и жилье по городской цене (цены см. в п215 и п217) и с такими же самыми событиями в случае отказа. Бросьте кубик. 4 и выше означает, что у семьи есть конюшня. В этом случае бросьте кубик еще раз, что бы узнать, скольких лошадей можно купить. Еще один раз бросьте кубик и умножьте значение на 2, чтобы узнать цену каждой лошади. Семья может продать этих лошадей по указанной цене и еще может продать еду по одному золоту за 2 порции (количество порций еды для продажи не ограничено).

Набег: в семье есть четверо наемных работников с боевым умением 4, выносливостью 4, богатством 1. Сначала произойдет сражение (п306) с ними, а затем, если они будут убиты, вы должны будете сражаться непосредственно с семьей (п305), которая считается как имеющая боевое умение 5, выносливость 6, богатство 30. Если вы всех убьете, то дополнительно забираете еду в количестве шести бросков кубика (x6).

c014 Враждебно настроенный клан разбойников

Для определения количества разбойников бросьте кубик и прибавьте два (+2). Их лидер имеет боевое умение 5, выносливость 5, богатство 10, остальные имеют боевое умение 4, выносливость 4, богатство 4.

Дружественный визит: если численность клана равна или превышает численность вашей группы, то они попытаются внезапно напасть на вас, см. п307. Если вы превышаете клан, то они запираются в доме и требуют, что бы вы убрались. Вы можете продолжить свое движение или устроить им настойчивый расспрос. Если вы это делаете, см. п342, но все не присоединившиеся к вам разбойники сразу же попытаются неожиданно напасть, см. п307. Если это происходит, то вновь присоединенные к вашей группе разбойники принимать участие в этом бою не будут.

Набег: ваша группа начинает сражение с кланом, см. п330.

с015 Дружественно настроенный клан разбойников

Для определения количества разбойников бросьте кубик и прибавьте два (+2). Их лидер имеет боевое умение 5, выносливость 5, богатство 10, остальные имеют боевое умение 4, выносливость 4, богатство 4.

Дружественный визит: главарь клана готов поговорить с вами, см. п342. Если не произошло сражения, то вне зависимости от того, присоединился он к вашей группе или нет, он может продать еду – 2 порции за золото, и лошадей – по 6 золота.

Набег: ваша группа начинает сражение с кланом, см. п330.

с016 Дом мага

Дружественный визит: маг предлагает вам остаться на ночь и рассказать ему о своих приключениях. У него ограничены запасы еды, поэтому вы должны использовать свою еду. Если вы этого хотите, то он может пожелать поговорить о присоединении к вашей группе, см. п342. Его боевое умение 3, выносливость 5. Если вы этого не хотите или разговор не привел к сражению, то он делает вам волшебный подарок: бросьте кубик по строке «Б» таблицы сокровищ (п226).

Набег: Что бы победить и уничтожить вас маг применяет свою магическую силу. Бросьте кубик, чтобы определить количество полученных вами ран, одна из которых отравленная. Все ваши последователи покидают вас, будучи убитыми или разбежавшись. Вы теряете все имущество, которое не способны нести самостоятельно. У вас может остаться одно верховое животное, на котором вы ехали и весь перевозимый им груз, но остальные животные не могут быть спасены. Если вы имеете защитный талисман (с184), то вы можете пожертвовать им для остановки магической силы и уничтожения мага. Если вы это сделали, то бросьте кубик для определения богатства мага: 1 – 5; 2,3 – 25; 4,5 – 60; 6 – 110.

с017 Преследующая толпа крестьян

Вас окружает огромная толпа разгневанных фермеров и сельчан! Вы в ловушке и, чтобы выбраться, вынуждены сражаться. Бросьте два кубика и увеличьте сумму в два раза. Это число - количество людей в толпе. Один из них - лидер с боевым умением 3, выносливостью 2, богатством 2; все остальные имеют боевое умение 2, выносливость 2. Для определения условий сражения см. с330.

с018 Жрец

Вы встретились с едущим на осле (верховое животное, эквивалентное лошади) местным жрецом с боевым умением 3, выносливостью 3, богатством 25. Он выглядит отстраненным и не расположенным к беседе, или, возможно, просто боится вас... Вы можете разминуться с ним, и событие закончится, или выбрать одно из двух действий:

Бросок кубика	поговорить	напасть
1	просьба о товариществе п336	внезапная атака п301
2	просьба о товариществе п336	внезапная атака п303
3	просьба о товариществе п337	атака п304
4	беседа п341	атака п305
5	расспрос п342	атака п305
6	проход п325	атака п306

Примечание: Если вы напали на жреца и победили его, то бросьте кубик. Если выпало 5 или 6, то он успел наложить на вас «знак Каина». Вы должны тут же бросить кубик для каждого последователя в вашей группе. Последователь тут же покинет вас, если выпавшее значение превысит вашу сообразительность. Более того – все встреченные вами в будущем монахи и жрецы увидят знак и не захотят присоединяться к вашей группе. Вы никогда не сможете искать встречу (п211) с верховным жрецом ни одного из обозначенных на карте храма, но сможете искать встречу с верховными жрецами обнаруженных вами необозначенных тайных храмов.

с019 Монах-отшельник

Вы замечаете медитирующего на природе монаха-отшельника с боевым умением 3, выносливостью 6, богатством 0. Он не обращает на вас никакого внимания. Вы можете выбрать одно из следующего:

Бросок кубика	поговорить	обойти	сражаться
1	расспрос п342	проход п325	атака п305
2	беседа п341	проход п325	атака п305
3	*просьба о товариществе п336	проход п325	атакованы п306
4	*просьба о товариществе п336	проход п326	атакованы п306
5	проход п325	неожиданно атакованы п310	атакованы п307
6	проход п325	**монах с022	неожиданно атакованы п308

* если с вами нет монаха или жреца, то во время этого события временно снизьте свою сообразительность на один (-1) поскольку отшельник будет слушать вас невнимательно.

** монах оказался не тем, кем выглядит. Что бы определить, кто вам встретился на самом деле, см. событие, выберите новое действие и посмотрите соответствующий ему результат.

с020 Странствующий монах

Вам повстречался странствующий монах с боевым умением 4, выносливостью 5, богатством 4. Бросьте кубик и, если выпало 5 или 6, с ним идет еще один монах с такими же характеристиками. Похоже, что он хочет поговорить. Вы выбираете:

Бросок кубика	поговорить	избежать встречи	сражаться
1	беседа п341	проход п325	внезапное нападение п302
2	беседа п341	проход п325	атака п304
3	расспрос п342	проход п326	атака п305
4	просьба о товариществе п336	расспрос п342	атака п305
5	просьба о товариществе п337	расспрос п342	атакованы п306
6	неожиданно атакованы п309	бегство п311	атакованы п306

с021 Боевые монахи

Вы встречаете отряд монахов могущественного военного ордена. Они одеты в броню и при оружии. Каждый монах имеет боевое умение 6, выносливость 6, богатство 10. Для определения численности отряда бросьте 2 кубика и разделите результат пополам (с округлением вверх). Бросьте кубик еще раз и, если выпало 4 или больше, все они едут верхом. Вы решаете:

Бросок кубика	поговорить	*избежать встречи	сражаться
1	бесед п341	проход п325	внезапная атака п301
2	расспрос п342	укрытие п317	внезапная атака п302
3	проход п329	укрытие п319	атака п304
4	платный проход (10) п323	бегство п315	атака п305
5	атакованы п306	плата (10) п324	атакованы п306
6	перебросьте кубик	проход п329	атакованы п306

* Если в вашей группе есть верховые животные, а у боевых монахов – нет, то вместо броска кубика вы можете воспользоваться бегством верхом п312. Если ваша группа имеет летающих верховых животных, то вы можете улететь п313, если того захотите.

с022 Монахи – ссылки

Вам повстречался монах или монахи. Бросьте кубик: 1,2 – с019; 3,4 – с020; 5,6 – с021.



с023 Волшебник

Вы встретили волшебника с боевым умением 4, выносливостью 4, богатством 60 в сопровождении его ученика с боевым умением 5, выносливостью 4 и богатством 4. Бросьте кубик. Если выпало 3 и выше, то они едут на лошадях. Волшебник выглядит старым, но крепким и могущественным. Вы решаете:

Бросок кубика	*поговорить	избежать встречи	сражаться
1	расспрос п342	проход п325	атака п305
2	расспрос п342	проход п325	атакованы п306
3	беседа п341	платный проход (5) п321	см. с024
4	см. с024	бегство п314	см. с024
5	проход п328	бегство п313	неожиданно атакованы п308
6	союзник п334	см. с024	атакованы п307

* Если волшебник присоединяется к вашей группе, то дополнительно см. с025.

Огненные шары: Когда вы попадаете в битву с волшебником, то вместо обычных ударов он может ударить по вашей группе огненными шарами. Перед каждым ударом волшебника бросьте кубик. Если выпадет 5 или 6, то волшебник бьет по вам заклинанием огненного шара. Когда это заклинание ударяет, бросьте кубик – это количество ран, которое получает каждый персонаж в вашей группе, включая вас самих. Если волшебник имел какие-либо раны, то после удара огненным шаром он автоматически удирает. В противном случае он остается и сражение продолжается.

с024 Волшебник нападает

Волшебник пробует применить свою магию, чтобы подчинить вас и вашу группу. Бросьте кубик. Если результат броска равен или превосходит вашу сообразительность, то ему это удастся. Все ваши последователи становятся его рабами, и вы их теряете. Он также присваивает себе все их богатство, ношу и верховых животных. Если он не смог вас захватить, то ваша группа убегает (п218).

Если последователи становятся рабами, то бросьте кубик еще раз. Если результат превосходит вашу сообразительность, то вы так же захвачены им. Если нет, то вы бежите (п218). Если вы захвачены, то вы теряете все ваши вещи, сокровища и верховое животное. Будучи рабом, вы не можете выбирать ежедневно свои действия, - потому как находитесь рядом с волшебником. Каждый день вы должны бросать кубик для определения направления движения (1 – с, 2 – СВ, 3 – ЮВ, 4 – Ю, 5 – ЮЗ, 6 – СЗ) и передвигаться со скоростью одна область в день. Пока вы остаетесь рабом, каждые три дня вы получаете по одной ране от недоедания и непосильной работы. В конце каждого дня в рабстве (включая конец дня, когда вы были захвачены), вы должны бросить кубик для попытки бегства. Если выпало 6, то вы бежите немедленно (п218). Если выпала 1, то ваша попытка была неудачной и в результате наказания вы получаете дополнительную рану. При любом другом результате ничего не происходит, так как вам не предоставляется никакой удобной возможности к бегству. Если вы в конце-концов сбежали, то вы остаетесь лишь с оружием и без денег, еды и последователей.

с025 Совет волшебника

Став членом вашей группы, волшебник за ужином доверительно говорит вам о ценных сокровищах. Согласно его информации, сокровища находятся в направлении (бросьте кубик: 1 – с, 2 – СВ, 3 – ЮВ, 4 – Ю, 5 – ЮЗ, 6 – СЗ) и на расстоянии (бросьте кубик, что бы узнать расстояние в областях). Когда вы достигните этой области, чтобы узнать, как найти сокровища, посмотрите с026

с026 Поиски сокровищ

Похоже, что вы нашли место, где могут быть сокровища. Теперь вы должны потратить один день на более внимательные поиски, так же, как бы вы искали свой тайник (см. п214). В конце дня бросьте кубик: 1 – с027; 2 – с028; 3 – с029; 4,5 – ложная информация и ничего не найдено; 6 – все указывает на то, что сокровища находятся в соседней области, бросьте кубик, что бы узнать направление (1 – с, 2 – СВ, 3 – ЮВ, 4 – Ю, 5 – ЮЗ, 6 – СЗ). Достигнув этой области вы должны повторить это событие вновь.

с027 Старинные сокровища

Вы нашли давно забытые старинные сокровища. Они составляют богатство 110, см. п225.

с028 Пещерное захоронение

На ветреном скалистом склоне вы находите пещерные захоронения древней расы. Вы можете не заходить вовнутрь, тогда событие заканчивается, либо зайти и исследовать могилы. Если решили осмотреть могилы - бросьте кубик: 1 – с030; 2 – с031; 3 – с032; 4 – с033; 5 – с034; 6 – с029.

с029 Опасность и сокровища

Вы чувствуете, что где-то недалеко от сокровищ притаилась опасность. Бросьте кубик и смотрите следующее событие: 1 – с028; 2 – с032; 3 – с036; 4 – с037; 5 – с038; 6 – с044.

с030 Мумии

Вы обнаружили мумии давно забытой расы. Может для ученых они и представляют какой-либо интерес, но не для вас, потому что среди пыли и обломков вы нашли лишь один (1) кусочек золота.

с031 Разграбленная гробница

Вы нашли частично разграбленную гробницу мертвого принца. Под его саркофагом вы обнаружили тайное помещение, которое оказалось закрытым на замок с ловушкой. Бросьте кубик, и если ваша сообразительность превышает выпавшее значение, то вы избежали действия ловушки, в противном случае см. п227 что бы узнать о полученных ранах. В любом случае вы нашли сокровища богатством 50, плюс очаровательный сувенир (с182). Но этот очаровательный сувенир очень старый. Бросьте кубик. Если выпало 5 или 6, то он рассыпался в пыль в ваших руках и утерян безвозвратно.

с032 Привидения

На вас неожиданно нападает (п220) несколько привидений. Что бы узнать их количество бросьте кубик и прибавьте один (+1). Каждое приведение имеет боевое умение 4, выносливость 2. Они охраняют старинный алтарь. Если вы убьете приведений, то если захотите, можете исследовать алтарь. Если вы это делаете, бросьте кубик: 1 – с037; 2 – с039; 3 – с041; 4 – с042; 5 – с044; 6 – ничего не нашли.

с033 Души воинов

Души давно умерших великих воинов нападают на вашу группу и в сражении (п220) бьют первыми. Бросьте кубик, чтобы определить количество призраков, которых не меньше двух (выпавшая единица считается как двойка). Каждый призрак имеет боевое умение 6, выносливость 9. Если они все убиты, то вы находите охраняемые трофеи древних битв. Бросьте кубик для определения богатства этих сокровищ: 1 – 25; 2 – 50; 3 – 60; 4 – 70; 5,6 – 100. Подробнее см. п225.

с034 Призрак глубокой могилы

Вы обнаруживаете скрытый проход. Вы входите в него, но это настолько длинный коридор, что его изучение продлится до конца дня. К тому же здесь чувствуется присутствие призрака. Вы можете вернуться, либо продолжить изучение. Если вы возвращаетесь, то событие заканчивается.

Если вы идете дальше, то в конце дня, перед ужином, вы достигаете глубокого захоронения и встречаете призрака. Его боевое умение 7, выносливость 3, но только отравленное или волшебное оружие может нанести ему раны (обычное абсолютно не эффективно). Любой жрец, монах, маг, волшебник или ведьма имеют магическое оружие, способное поразить призрака.

Если вы уничтожаете призрака, узнайте богатство охраняемых им сокровищ при помощи броска кубика: 1 – 5; 2 – 12; 3,4 – 25; 5 – 60; 6 – 110; Дополнительно см. п225.

с035 Заклинание хаоса

Как только ваша группа проходит вперед, срабатывает заклинание хаоса. Вы и ваша группа становитесь безумцами. Все разбегаются, так что вы теряете всех последователей и имущество за исключением своего верхового животного и несомого вами лично груза и имущества. Вы не можете есть и начнете голодать (п216).

В начале завтрашнего утра бросьте кубик и вычтите единицу (-1) для определения количества дней, которое вы пробудете в состоянии безумия и бесцельного блуждания. Если результат ноль, то вы сразу же приходите в себя. Если результат любое другое число, то каждый день бросайте кубик, чтобы узнать направление соседней области, в которую вы забредаете (1 – с, 2 – СВ, 3 – ЮВ, 4 – Ю, 5 – ЮЗ, 6 – СЗ). Во время блужданий не происходит никаких событий, и вы не едите. Когда, в конце концов, к вам вернется сознание, начиная со следующего дня, вы сможете действовать как обычно.

с036 Гolem во вратах

Во время поисков вы отделяетесь от своей группы. Заметив ворота разрушенного храма, вы проходите сквозь них. Живой каменной громадой перед вами возникает голем. У него в руке меч и в сражении (п220) он бьет первым. Его боевое умение 6, выносливость 8.

Если вы убиваете голема, то определите следующее событие броском кубика: 1 – с038; 2 – с040; 3 – с043; 4 – с044; 5 – с046; 6 – с027.

Если вы бежите во время сражения (п220) с големом, то теряете своих последователей и верховых животных. Спасаетесь только вы и несомое вами имущество. Если вы побеждаете голема и проходите следующие за этим события без бегства (п218), то вновь соединяетесь со своей группой к началу ужина (п215).

с037 Сломанный сундук

Вы нашли сундук со сломанной крышкой. Перерыв находящиеся в нем отрепья, вы нашли (бросьте кубик): 1 – с180; 2 – 181; 3 – с182; 4 – с184; 5 – с186; 6 – с189.

с038 Тайник за камнем

Вы случайно опрокинули каменную плиту и отскочили в сторону, когда она разбилась о землю. Вы увидели, что она закрывала старый тайник, в котором лежат давно пропавшие продукты и другие вещи. Бросьте кубик: 1 – с180; 2 – 181; 3 – с182; 4 – с185; 5 – с187; 6 – с190.

с039 Ларец с сокровищами

Вы нашли запертый ларец. Вам понятно, что замок может оказаться с ловушкой. Если вы решили его открыть, то бросьте кубик. Если выпало 3 или больше, то на замке была ловушка, см. п227. Если вы остались живы после срабатывания ловушки (если она была) и открыли сундук, то бросьте кубик. Если выпала 6, то сундук пуст. Иначе, в сундуке лежат сокровища богатством 60. Еще там может оказаться особенный предмет, но если это будет летающее верховое животное пегас, то на самом деле вы нашли медальон с изображением пегаса. Для определения найденного предмета бросьте кубик и посмотрите таблицу сокровищ (п225) по строке «А».

с040 Ларец с сокровищами

Вы нашли запертый на замок с ловушкой ларец с сокровищами. Вы можете ничего с ним не делать, а можете попробовать открыть его. Если вы пытаетесь открыть, то бросьте кубик, и если выпавшее значение превышает вашу сообразительность, то от ваших недостаточно неумелых действий ловушка сработала, см. п227. Если вы пережили действие ловушки (или она не сработала) и открыли сундук, то для определения найденного богатства бросьте кубик: 1 – 5; 2 – 25; 3 – 50; 4 – 60; 5 – 70; 6 – 100. Подробнее см. п225.

Если в результате вы нашли пегаса, то это значит, что вы нашли талисман с изображением пегаса. Если в вашей группе есть (или как только появится) кто-либо из магов, волшебников, ведьм, жрецов или монахов, то он сможет помочь вам использовать талисман для призыва настоящего пегаса, который немедленно появится и станет служить вам в качестве летающего верхового животного (Подробнее о воздушных путешествиях и обращении с летающими верховыми животными см. п204).

с041 Камень всевидения

Вы нашли большой, хорошо огранный многогранный камень. Не задумываясь, вы посмотрели в него и обнаружили, что видите другое место. Чтобы узнать, что вы увидели, бросьте кубик: 1 – с143; 2 – с144; 3 – с145; 4 – с146; 5 – с147; 6 – ничего значимого.

с042 Переправляющий альков

Вы нашли небольшой, исписанный рунами, альков. Если в вашей группе есть кто-либо из магов, волшебников или ведьм, то он может разобраться в надписях и рассказать о тайне алькова. В противном случае событие заканчивается.

Тайна алькова проста: он переносит голоса и мысли. Воспользовавшись им, вы можете попасть на аудиенцию с любым верховным жрецом (с155), мэром города (с156), леди Аэравир в Аэравирском замке (с160) или графом Дрогат в Дрогатском замке (с161). Для аудиенции вы временно переноситесь в нужную область, и в конце дня, перед ужином, возвращаетесь обратно вне зависимости от вашей воли. Все последователи, появившиеся в результате аудиенции не могут быть отправлены с вами, и вы их теряете.

После использования алькова, ему нужны многие месяцы, что бы восстановить свои свойства, так что им нельзя будет воспользоваться еще раз на протяжении игры (но можно воспользоваться другими вновь найденными альковами).

с043 Небольшой алтарь

Вы обнаружили небольшой алтарь, на котором лежит (бросьте кубик): 1 – с186; 2 – с189; 3 – с191; 4 – с192; 5 – с193; 6 – с194.

Однако вокруг алтаря заметно волшебное сияние. Если в вашей группе есть маги, волшебники или ведьмы, то вы можете узнать природу этой магии, бросив кубик и посмотрев таблицу ниже. Иначе, узнать действие заклинания можно лишь подвергнув себя риску и приблизившись к алтарю. Еще вы можете просто оставить алтарь и закончить событие без каких-либо попыток добраться до предмета на нем.

1,2	Заклинание магического отбрасывающего поля. Никто не может пройти сквозь это поле к алтарю, а всякий, кто попытается это сделать, получит одну рану, будучи отброшенным назад.
3,4	Волшебное пламя. При вхождении в пламя бросьте кубик, чтобы определить количество полученных ран. Вы теперь можете отступить и уйти без ничего, либо смело броситься дальше в пламя, взять предмет и бросить кубик еще раз, чтобы узнать, сколько ран вам нанесло пребывание в пламени.
5	Ядовитый воздух. Вы получаете отравленные раны в количестве, равном броску кубика. Но при этом успеваете взять предмет с алтаря.
6	Отпугивающее заклинание. Он заставляет вашу группу думать, что алтарь действительно защищен злыми чарами, тогда как в действительности отпугивающее заклинание не причиняет вам никакого вреда. Вы спокойно подходите к алтарю, берете предмет и возвращаетесь невредимым.

с044 Алтарь божества

Вы обнаруживаете алтарь божества. Любой жрец или монах из вашей группы может знать молитвы для обращения с алтарем. Вы можете попросить его помолиться. В этом случае бросьте кубик и посмотрите результат по таблице. Если вы не просите о молитве или не имеете в своей группе персонажа, умеющего это делать, то событие завершается.

1	Монаха или жреца охватило божественное пламя, и он погибает.
2	Алтарь разрушен молниями и землетрясениями. Бросьте кубик для каждого персонажа, чтобы узнать, сколько ран он получил от падающих камней и огня.
3	Монах или жрец, получив одну рану, понимает, что это алтарь не того бога. Перед этим алтарем больше молиться нельзя.
4	Прозвучал глас божий. Но произнесенные им загадки оказались неразрешимыми, а пророчества непонятыми. Перед этим алтарем больше молиться нельзя.
5	Глас божий дал пророчество, которое, кажется, сулит сокровища, см. с147.
6	В огне и громе явился один из богов, суля вам покровительство. Сквозь астрал вы увидели, как боги низложат с трона захватчика и сообщают всем жрецам Североземья, что ваше пришествие на трон освящено. Вы сможете взойти на трон и выиграть игру, если успеете достичь Североземья (любая область, севернее реки Трагос) за 30 дней. Однако непосредственное общение с богами ослабило ваше человеческое тело и ваша выносливость до конца игры снижается на единицу (-1). В благодарность за божественную помощь вы должны оставить на алтаре все свои деньги, пожертвовав их богам или вас постигнет смертельная кара.

с045 Арка путешествий

Вы увидели цельнометаллическую арку с руническими письменами. Если в вашей группе есть кто-нибудь из магов, волшебников или ведьм, то он может прочесть руны, и вы сможете воспользоваться аркой. В противном случае событие завершается.

Если вы можете воспользоваться аркой, то вы можете пройти сквозь арку в качестве обычного перемещения как дневного действия (см. п204). Проход через арку позволит вам совершить магический переход в любую желаемую область на карте. Однако ваш переход займет некоторое время, так что, если вы пользуетесь аркой, бросьте кубик, выпавшее число на котором покажет вам количество дней, потребовавшихся для перехода. Передвиньте фишку по треку времени на это число и продолжите игру (определите событие при перемещении в эту область и т.д., см. п204). Идя через арку вы не можете заблудиться.

Пока в вашей группе есть кто-либо из магов, волшебников или ведьм, вы можете вернуться в эту область и пользоваться аркой вновь и вновь. Однако арка работает только в одну сторону – через арку в любую область. Вы не можете переместиться из другой области сквозь арку!



с046 Врата во тьму

Вы увидели один из устрашающих черных порталов. Любой последователь, присоединившийся к вам южнее реки Трагос, может рассказать об этих порталах. Если вы не знаете, что это такое или не желаете им пользоваться, то событие заканчивается.

Врата во тьму ведут к смерти и безвременью. Чтобы войти в них вы должны бросить всех своих последователей и верховых животных, поскольку врата могут пропустить за один раз только одно живое существо. Как только вы входите во врата, на вас нападет, нанося удары первым (п220) Страж врат с боевым умением 7 и выносливостью 7. Вы не можете бежать, и вынуждены биться насмерть. Если вы убиваете Стража, вы выходите с другой стороны врат в ту же самую область. Однако при этом вы перемещаетесь назад во времени. Бросьте два кубика и вычтите сумму из количества прошедших с начала игры дней. Вы теряете всех своих последователей, все золото, вещи и т.д., оставшиеся в будущем, в другом временном потоке, возникшем из-за вашего перемещения во времени. Остается только то, что вы несли с собой. Проход сквозь врата парадоксален.

По желанию вы можете проходить сквозь врата не один раз. Однако, всякий раз, когда вы в них входите, вы будете встречать еще одного Стража дополнительно к вновь ожившим убитым вами ранее. Таким образом, войдя во второй раз, вы встретитесь с двумя Стражами, в третий – с тремя, и т.д. Однажды пройдя через портал вы так же узнаете его тайну и в дальнейшем сможете им пользоваться даже не имея последователей, присоединившихся к вам южнее реки Трагос.

с047 Зеркало противоположности

Вы смотрите в старое зеркало и видите в нем свое отражение, заполненное злой сущностью. Это создание выскакивает из зеркала и нападет на вас, нанося удары первым (п220). Его характеристики, золото и имущество такие же, как и у вас.

Если у вас есть последователи, вы можете позвать их на помощь в битве, но перед каждым их ударом бросайте кубик. Если выпадает 5 или 6, то это значит, что последователь бьет по вам (перепутав вас и ваше отражение).

Если вы убиваете свое отражение, то сражение заканчивается и, в результате полного постижения вами своей противоположности, ваша сообразительность навсегда увеличивается на один (+1). Кроме того, вы удваиваете свои деньги и имущество, оставшиеся от отражения.

с048 Беглый преступник

Вы встречаете персону, пытающуюся уйти от местного правосудия. Он или она готовы присоединиться к вам в качестве союзника, но покинет вас при вашей встрече с любыми стражами правопорядка (если ваша группа не согласится напасть на них и не убьет их всех) или когда вы войдете в любой город, замок или храм. С другой стороны вы можете сразу же напасть на встреченного персонажа, см. п300. Что бы узнать, кто он такой, бросьте кубик:

1	Странствующий мечник с боевым умением 7, выносливостью 7, богатством 1. Бросьте кубик. Если выпало «6», то это означает, что это женщина, боевое умение 6, выносливость 4, и вы влюбляетесь в нее (п228).
2	Сбежавший раб, боевое умение 2, выносливость 4, богатство 0. Бросьте кубик. Если выпала «6», то это значит, что это рабыня, и вы влюбляетесь в нее (п228). Она может служить проводником на расстоянии в 5 областей от места встречи.
3	Жрец, боевое умение 3, выносливость 3, богатство 10. В благодарность он даст вам половину имущества (п225) и сможет быть проводником по вашему желанию.
4	Маг, боевое умение 3, выносливость 2, богатство 5. Он может дать вам ценный совет, см. с025.
5	Торговец, боевое умение 2, выносливость 3, богатство 0. По желанию он может быть проводником и, будучи в группе, сможет оказать вам помощь при торгах. В результате этого вы будете платить только половину запрошенной цены при совершении покупок или совершении иной платы (с округлением в большую сторону). На найм и оплату наемников это не повлияет. Бросьте кубик. Если выпало 5 и выше, то торговец имеет лошадь и едет верхом.
6	Дезертир, боевое умение 4, выносливость 4, богатство 2. Бросьте кубик, 5 и выше означает, что у него есть лошадь и он едет верхом.

с049 Странствующий менестрель

Вам повстречался музыкант. Вы можете проигнорировать его и закончить событие, или пригласить его на ужин (п215). В последнем случае вы должны дать ему порцию пищи или он уйдет, но если он поест, то пропоет балладу, которая не даст вашим последователям уйти от вас сегодня ночью, какие бы события сегодня не случились, достаточно ли они поели и хорошо ли расквартированы. После пения и еды, вы можете начать с ним разговор, см. п341. Если он заканчивается присоединением менестреля к вашей группе, то вы сможете воспользоваться его способностью удерживать людей от ухода в любое время, но только один раз за игру.

с050 Местные стражи правопорядка

Это событие происходит, если вы находитесь не далее трех (3) областей от города, замка или храма. Иначе этого события не случается. Если это событие происходит недалеко от Огона (Ogon) (0101) или Вессора (Weshor)(1501), вместо него см. с002.

Вы встречаете стражей местного закона. Сначала бросьте кубик, 5 и более означает, что они верхом. Чтобы узнать их количество бросьте кубик и если они верхом, то прибавьте один (+1), а если пешие – прибавьте три (+3). Каждый страж правопорядка имеет боевое умение 5, выносливость 4, богатство 4.

Теперь выберите действие и бросьте кубик. Если вы уже бывали в ближайшем городе, замке или храме и не бежали (п218) из него, то к броску кубика прибавьте два (+2). Если бежали, то ничего не прибавляйте, так как вы можете быть «в розыске». Если вы ранее не были в ближайшем городе, замке или храме, то к результату броска кубика прибавьте один (+1).

Бросок кубика	вступить в переговоры	*избежать встречи	сражаться
1	неожиданно атакованы п308	атакованы п306	неожиданно атакованы п308
2	атакованы п306	укрытие п320	атакованы г307
3	плата за проход (10) п322	бегство п311	атакованы г306
4	плата за проход (15) п323	бегство п315	атака г305
5	проход п329	укрытие п318	атакованы г304
6	атака п306	атакованы г305	внезапное нападение п303
7	проход п325	проход п325	внезапное нападение п302
8	проход п326	проход п325	внезапное нападение п301

* Если ваша группа имеет верховых животных, а стражи – нет, то вместо броска кубика вы можете воспользоваться бегством верхом п312. Если ваша группа имеет летающих животных или способна летать, то вместо броска кубика для выбора результатов бегства вы можете просто удрать по воздуху п313.

с051 Разбойники

Вы попали в засаду разбойников, которые неожиданно нападают на вас (п220). Численностью разбойники превосходят вашу группу на два. Один из разбойников – главарь с боевым умением 6, выносливостью 6, богатством 15. У остальных боевое умение 5, выносливость 4, богатство 1.

с052 Гоблины

На расстоянии вы замечаете группу гоблинов. Для определения количества гоблинов бросьте два кубика. Каждый имеет боевое умение 3, выносливость 3, богатство 1. Дополнительно, во главе группы находится хобгоблин с боевым умением 6, выносливостью 5, богатством 5. Вы замечаете их первыми, поэтому вы можете удрать из области (п218) или попытаться проследить за ними (п219).

Если вы следите за ними, то после движения (п219) бросьте кубик. Если результат превышает вашу сообразительность, то гоблины обнаруживают вас и нападают, но ваша группа в сражении будет наносить удары первой (п220). Если вы не обнаружены, то бросьте кубик, чтобы узнать, куда вас привели: 1 – с054; 2,3,4,5,6 – с053.



с053 Лагерь

Чтобы узнать место нахождения лагеря бросьте два кубика. Теперь вы можете решать – сражаться со встреченными персонажами или нет. Если нет, то вы должны спрятаться (п218) в этой области до завтра, если нет никакого другого события. Если вы решаете сражаться со встреченными персонажами и уничтожаете их, то вы захватываете лагерь.

Лагерь находится:

2	Лагерь возле небольшого алтаря. Если захватываете, см. с043
3	Лагерь в ранее неизвестных развалинах. Если захватываете, см. с064
4	Лагерь у входа в пещерное захоронение. Если захватываете, см. с028
5	В лагере находится еще одна группа, равная по количеству ранее встреченной, таким образом их численность удваивается. Вы должны кинуть кубик. Если выпавшее число превышает вашу сообразительность, то они обнаруживают вас и нападают, но в сражении (п220) вы наносите удары первыми. Если вас не замечают, бросьте два кубика и посмотрите результат по этой таблице (при выпадении этого события, численность вновь удваивается и повторяется проверка на обнаружение).
6, 7, 8	Лагерь на открытом пространстве. Ничего достопримечательного.
9	Лагерь замаскирован под местность и растительность. Если вы его захватываете, то бросьте кубик и посмотрите результат по этой таблице (если вновь выпадет это событие – бросьте кубик снова).
10	Лагерь в небольшом домике. Если вы его захватываете, то бросьте кубик: 1 – с042; 2 – с037; 3 – с038; 4 – с039; 5,6 – ничего. Вы можете не исследовать, если не хотите рисковать.
11	Рядом с лагерем есть место, из которого исходит магия. Если вы захватываете лагерь, то тут же бросьте кубик: 1 – с032; 2 – с036; 3 – с043; 4 – с044; 5 – с045; 6 – с046.
12	Рядом с лагерем есть скрытое магическое место. Если вы захватываете лагерь и у вас в группе есть кто-либо из жрецов, монахов, магов, волшебников или ведьм, то бросьте кубик: 1 – с032; 2 – с036; 3 – с043; 4 – с044; 5 – с045; 6 – с046.

с054 Крепость гоблинов

Вы обнаружили крепость Короля Гоблинов. Вокруг кишат сотни гоблинов. Вам ничего не остается, как подумать о бегстве, но группа гоблинов уже вас учуяла. С криками и воплями они устремляются к вам.

Если вы по каким-либо причинам не можете убежать (п218) из этой области или не желаете оказывать сопротивление, то вы схвачены в плен, см. с061.

Если вы пытаетесь сбежать, то сначала вы перемещаетесь (п218). Затем бросьте кубик, что бы узнать, удалось ли оторваться от разгневанных гоблинов. Если ваша сообразительность превышает выпавшее значение, то вам удалось скрыться и событие заканчивается. Иначе вы можете сдаться (перейдите к событию с061 и вернитесь в область с башней), или попробовать победить преследователей.

Если вы решили сражаться, то для определения количества гоблинов бросьте три кубика. Каждый из них имеет боевое умение 3, выносливость 3, богатство 1. Кроме этого с ними предводитель хобгоблин с боевым умением 6, выносливостью 5 и богатством 4. В сражении (п220) вы наносите удары первыми. Вы не можете выйти из сражения и должны либо всех убить, либо будете убиты. Если вы побеждаете, то можете спокойно бежать, и событие заканчивается.

Если в дальнейшем вы вернетесь в область с крепостью Короля Гоблинов, то вы будете сразу же схвачены гоблинами, см. с061.

с055 Орки

На расстоянии виден отряд орков. Для определения численности бросьте два кубика. Один из них вождь с боевым умением 5, выносливостью 6 и богатством 7. Остальные воины имеют боевое умение 4, выносливость 5 и богатство 1. Вы можете бежать из области (п218) или попытаться проследить за ними (п219).

Если вы следите за ними, то после перемещения бросьте кубик.

Если вы следите за ними, то после движения (п219) бросьте кубик. Если результат превышает вашу сообразительность, то орки обнаруживают вас и нападают, но ваша группа в сражении будет наносить удары первой (п220). Если вы не обнаружены, то бросьте кубик, чтобы узнать, куда вас привели: 1 – Башня орков с056; 2,3,4,5,6 – лагерь с053.

Если вы пришли в лагерь, то можете удрать в соседнюю область (п218) или неожиданно напасть (п220) на них в лагере.

с056 Башня орков

Вы видите черную башню военачальника орков. Область полна орков и всяких скверных предметов. Вас обнаруживает военный патруль орков под предводительством тролля с боевым умением 8, выносливостью 7 и богатством 10. Для определения численности орков в патруле бросьте кубик и прибавьте один (+1). Каждый имеет боевое умение 5, выносливость 5, богатство 2. Вы можете сдаться им (перейдите к с061) или попытаться сбежать.

с057 Троль

Вашей группе противостоит гигантский каменнокожий тролль. Бросьте кубик. Если значение превосходит вашу сообразительность, то тролль будет первым наносить удары в сражении (п220), иначе – вы. Боевое умение тролля 8, выносливость 8, богатство 15. К сожалению, кожа тролля заживает раны. В конце каждого раунда вашего с ним сражения, он будет «излечивать» по одной ране.

Если вы убьете тролля, то его каменная кожа представляет собой ценную вещь. Когда вам представится возможность покупки продуктов в городах, храмах, замках или у торговцев, то вы сможете продать ее за 50 золота. Так же известно, что она может оказаться хорошим подарком для графа Дрогата из Дрогатского замка и поможет добиться личной встречи с ним.



с058 Отряд гномов

Вам встретился отряд гномов. Каждый гном имеет боевое умение 5, выносливость 6, богатство 10. Для определения численности отряда бросьте кубик и прибавьте один (+1).

Если численность вашей группы меньше отряда гномов, то вы обнаруживаете их первыми и можете проследить за ними (п219), спрятаться или бежать (п218) от них, по вашему усмотрению, или встретиться с ними, выбрав одну из трех нижеприведенных опций.

Если ваша группа равна или превышает по численности отряд гномов, то они обнаруживают вас первыми и вы должны с ними встретиться, выбрав одну из опций ниже:

Бросок кубика	поговорить	*избежать встречи	сражаться
1	расспрос п342	бегство п311	внезапная атака п302
2	присоединение за плату (30) п331	бегство п314	внезапная атака п303
3	наем за плату (10) п332	бегство п315	атака п304
4	наемники п339	укрытие п317	атака п305
5	проход п328	укрытие п319	атакованы п306
6	атакованы п306	атакованы п306	неожиданно атакованы п308

* Если в вашей группе есть верховые животные, то вместо броска кубика для выбора результатов бегства вы можете ускакать п312.

Слежка: Если вы следите за гномами, то после движения (п219) бросьте кубик. Если результат равен или превышает вашу сообразительность, то гномы обнаруживают вас и нападают, нанося удар первыми в сражении (п220). Если вы не обнаружены, то бросьте кубик, чтобы узнать, куда вас привели: 1 – Шахты гномов с059; 2,3,4,5,6 – лагерь с053.

с059 Пещеры гномов

Вы видите населенный гномами огромный подземный замок. Стражники и дозорные гномов преграждают вам путь. Бросьте кубик. Если результат превышает вашу сообразительность, то вы и ваша группа немедленно арестованы, см. с060. Иначе вы можете пройти и входите в пещерный замок. Здесь вы можете совершать любые действия, разрешенные в замке (п203). В том числе поиск аудиенции с правящим здесь Королем Гномов (п211, по таблице для Гульдарского замка). Как и в другом замке, вы должны позаботиться о еде (п215) и крове (п217).

с060 Арест

Вы и ваша группа арестованы превосходящими силами и не можете сопротивляться. Вы заключены в тюрьму. Для определения тяжести приговора бросьте кубик: 1 (и ниже) – с061; 2 – с062; 3,4 – с063; 5,6 – см. следующий параграф (с060а).

с060а Незначительное правонарушение: Вы вместе с группой проводите в тюрьме одну ночь, получая еду и «кров». На следующее утро вы должны заплатить штраф в 10 золотых кусков, плюс оплатить питание по 2 золота за каждого члена вашей группы (включая себя) и по 1 куску золота за каждое верховое животное. Каждый, за кого заплачено – освобождается. Каждый, за кого вы не платите, остается в тюрьме, и вы его теряете. Если вы ни за кого (и за себя) не можете заплатить, то вы и ваша группа становитесь заключенными, см. с063.

с061 Приговорены к смерти

Вы и ваша группа обвинены в серьезном правонарушении. Приговор – смерть. Вы и ваша группа становитесь заключенными. Все ваши деньги, вещи и верховые животные конфискованы и потеряны для вас навсегда. В тюрьме вы получаете еду и кров. В начале каждого дня, проведенного в заключении, бросайте кубик: «1» означает, что вам удалось совершить побег (подробнее см. следующий параграф), «6» означает, что сегодня палач приводит приговор в исполнение, и вы умираете. Любое другое число означает, что вы продолжаете томиться в тюрьме.

Побег: Если вы бежите из тюрьмы, бросьте кубик для каждого члена вашей группы, которые сидят с вами. Выпавшие 1 и 2 означают, что персонажу удалось присоединиться к вам для побега; 3,4,5,6 – персонаж не может участвовать в побеге или уже казнен. После того, как размер вашей группы стал известен, воспользуйтесь правилами бегства (п218). Побег занимает весь день, в конце которого вы должны поест (п215).

с062 Брошены в темницу

Вы брошены в глубокую темницу. Другие члены вашей группы заключены в тюрьму или проданы в рабство и потеряны для вас навсегда (не считая любимой, см. п228). Вы теряете все свои богатства, имущество и верховых животных. Находясь в темнице, вы обеспечены едой и кровом (худо-бедно). В начале каждого дня пребывания в темнице бросайте 2 кубика. Результат 2 или 3 означает, что в этот день вам удалось сбежать (см. п218), любой другой результат означает, что вы продолжаете чахнуть в темнице.

Каждую полную неделю (семь дней) пребывания в темнице, из-за плохих условий, болезней, общего ослабления и недоедания вы получаете одну отравленную рану.

Если вы сбегаете, то это занимает весь день, в конце которого вам надо найти пищу на ужин (п215).

с063 Заключены

Вы и ваша группа заключены в тюрьму. Все ваши деньги, вещи и верховые животные безвозвратно конфискованы. В тюрьме вы обеспечены питанием и кровом. В начале каждого дня бросайте кубик. 1 означает, что вам удалось совершить побег, любой другой результат – вы продолжаете сидеть. Если вы совершаете побег, то бросьте кубик для каждого члена вашей группы, и если выпадает 1, то это значит, что он бежит с вами, а любое другое число, что ему не удастся сбежать, и вы его теряете. Для вашего побега см. правило п218. Побег занимает весь день, в конце которого вы должны раздобыть пищу и поест (п215).

с064 Развалины

Вы обнаружили неизвестные развалины. В любой следующий день в этой области вы сможете обыскать руины (п208), как если бы они были обозначены на карте.

с065 Затерянный город

Вы обнаружили ранее неизвестный город. В нем вы можете такие же действия, которые вы можете совершать в городах, обозначенных на карте (п203). Вы можете питаться (п215) и расквартировываться (п217) как и в любом другом городе. Однако, по причине изолированности этого города, в нем вы не можете узнать новости и информацию (п219).

с066 Тайный храм

Вы нашли тайный храм мрачной и ужасной секты. Большая группа монахов-стражников окружила вас прежде, чем вы успели что-либо сделать. Бросьте кубик. Если результат равен или превышает вашу сообразительность, то вы и ваша группа арестованы, см. с060 и из броска кубика для определения результата ареста вычитается единица (-1).

Если результат ниже, чем ваша сообразительность, вы смогли уговорить стражей пропустить вас и можете остаться в храме, как если бы это был обычный храм, обозначенный на карте. Здесь применимы правила для пищи (п215) и жилья (п217), и можно совершать действия, доступные в храмах (п203). Если вы в дальнейшем попадете в эту область, то стража пропустит вас без вопросов (и необходимости бросать кубик). Однако если вы убьете кого-нибудь или вынуждены будете бежать из этой области, то должны начать это событие с возможности ареста и броска кубика для проверки.

с067 Заброшенные шахты

Вы находитесь возле, скорее всего, заброшенных шахт. Похоже, что раньше здесь обитали гномы. Вы можете пройти мимо и закончить событие, а можете войти в шахты и осмотреть их. Если вы входите, бросьте кубик: 1 – с059; 2 – с051; 3 – с046; 4 – с045; 5,6 – с028.

с068 Обитель волшебника

Вы наткнулись на дом волшебника. Бросьте кубик: 1,2 – с023; 3 – с024; 4 – с016 + бросьте кубик еще раз, определив, как будет воспринято ваше появление (чет – дружественное, нечет – набег); 5,6 – см с068а параграфом ниже.

с068а Башня волшебника: Перед вами возвышается башня волшебника. Для всех игровых действий, включая еду (п215) и ночлег (п217) она считается как замок. Однако хозяин этой башни завистлив и не потерпит соперника. Все маги, волшебники и ведьмы, находящиеся у вас в группе, должны уйти или будут арестованы, если вы не сбежите все вместе (п218) из этой области. Если вы остаетесь, то во все последующие дни можете выполнять такие же действия, которые можно выполнять в замке (п203), но если будете искать аудиенции с хозяином (п211), то пользуйтесь таблицами для храма и верховного жреца.

с069 Раненый воин

Вы наткнулись на умирающего от ран воина. Его боевое умение 7, выносливость 6, богатство 0, но он имеет пять ран. Если вы остаетесь с ним или несете с собой, пока он не выздоравливает, то он присоединяется к вашей группе как союзник, не прося оплаты за исключением необходимой еды (п215) и ночлега (п217).

с070 Город полуросликов

Вы наткнулись на затерянный и неизвестный город полуросликов. В этом городе вы можете совершать действия (п203) как в обычном городе, и правила для продовольствия (п215) и жилья (п217) остаются в силе.

Однако полурослики очень любят сплетни, новости и новые лица – в любой день, проведенный здесь в поисках новостей и информации (п215), вы и ваша группа будет хорошо напоена и накормлена более, поэтому покупать продукты и есть их на ужин не потребуется.

Если вы убьете кого-нибудь в городе полуросликов, или будете вынуждены бежать из него, то до конца игры перестанете нравиться полуросликам. Во время поиска новостей и информации вы не получите еды и питья. Всякий раз, когда вы будете искать новости и информацию (п209), нанимать последователей (п210), или искать аудиенции (п211) в этом городе, вы должны будете вычитать единицу (-1) из бросков кубика для этих действий.

с071 Отряд эльфов

Вы встретили отряд эльфов. Для определения численности бросьте кубик и прибавьте единицу (+1). Каждый эльф имеет боевое умение 5, выносливость 4, богатство 7. Вы выбираете одно из трех:

Бросок кубика	поговорить	избежать встречи	сражаться
0	идти следом с072	проход п325	внезапная атака п301
1	расспрос п342	бегство взд. п313	внезапная атака п302
2	расспрос п342	бегство п315	атака п305
3	разговор п341	укрытие п318	атакованы п306
4	проход п325	укрытие п320	атакованы п307
5	идти следом с072	атакованы п306	неожиданно атакованы п308
6	неожиданно атакованы п309	неожиданно атакованы п309	неожиданно атакованы п310
7	неожиданно атакованы п309	бегство взд. п313	атака п305

Примечание: Если в вашей группе есть эльфы, то из броска кубика вычитается единица (-1), если в вашей группе есть гномы, то к броску кубика прибавляется единица (+1).

с072 Следование за отрядом эльфов

Эльфы предлагают вам идти за ними. Если вы не согласны, то вернитесь к событию с071 и выберете «избежать встречи» или «сражаться».

Если вы идете за эльфами, то после движения следом (п219) бросьте кубик, что бы увидеть, куда вы сегодня пришли: 1 – Город эльфов с165; 2 – Замок эльфов с166; 3,4,5,6 – Лагерь с053.

Если эльфы останавливаются лагерем, то вы должны тоже остановиться в этом лагере по приглашению, поесть (п215, если есть возможность, то можно охотиться). На следующий день вы можете выбрать любое дневное действие или продолжить следование за эльфами. Если вы идете за ними, двигаетесь следом (п219) и бросаете кубик, чтобы узнать, куда вас привели. Так вы сможете идти за эльфами много дней, пока не достигните какого-нибудь замка или города.

Вместо этого вы можете напасть на эльфов в конце дня (но до ужина п215), чтобы захватить лагерь. В сражении (п220) эльфы будут наносить удары первыми.

с073 Ведьма

Вам встретилась ведьма с боевым умением 1, выносливостью 3, богатством 5. Бросьте кубик. Если выпавшее число превышает вашу сообразительность, то ведьма злая, если равно, то она игнорирует вас, а если ниже, то ведьма добрая.

Злая ведьма: ваша группа должна немедленно бежать (п218). Бросьте кубик для каждого персонажа в группе, включая себя. Выпавшая «6» означает, что персонаж не успел удрать, был превращен в жабу и потерян навсегда. Если вас превратили в жабу, то либо ваша любимая, либо маг или добрая ведьма из вашей группы могут спасти вас и расколдовать. Иначе вы останетесь жабой на всю свою жизнь и игра проиграна.

Добрая ведьма: бросьте кубик, чтобы узнать ее действия: 1,2 – она присоединяется к вашей группе как союзник (п334); 3,4 – ее можно нанять в свою группу (п333); 5,6 – она делает вам подарок, см. с195.

c074 Пауки

Вы пойманы гигантскими пауками. Определите количество пауков броском кубика. Ваша группа опутана паутиной и поэтому боевое умение каждого снижено на один. Каждый паук имеет боевое умение 4, выносливость 3 и наносит только отравленные раны. К тому же очень вероятно, что нападают они неожиданно, см. п309.

c075 Волки

Это событие происходит после того, как вы поужинаете (п215). Если вы в городе, замке или храме, то этого события не происходит.

Этой ночью на вас нападает стая охотящихся волков. Для определения численности бросьте три кубика. Каждый имеет боевое умение 3, выносливость 3. Нападение может оказаться неожиданным, см. п309.

В конце каждого раунда битвы, если волки все еще живы, они убивают одно верховое животное. Поскольку вся поклажа на ночь была снята с животных, то вы теряете только самих животных.

Из сражения с волками нельзя сбежать.

c076 Большая хищная кошка

Это событие не происходит, если вы в городе, замке или храме. На вас набрасывается большая хищная кошка с боевым умением 6, выносливостью 3. В сражении она нападает неожиданно (п220) и на выбранную жертву (см. п341). Если кошке удастся убить свою жертву, то она скрывается на местности, унося труп со всем несомым им имуществом. Верховое животное жертвы так же убито, но брошено. Во время битвы жертва не может бежать, но все остальные - могут.

c077 Табун диких лошадей.

Это событие не происходит, если вы в городе, замке, храме или болоте. Вы замечаете табун диких лошадей. Каждый персонаж вашей группы может поймать по одной лошади и подарить вам, для использования в качестве верховых и выючных животных. Однако весь следующий день (п203) вы должны будете потратить на объездку пойманных животных. Если в вашей группе есть маг, волшебник или ведьма, то они могут произнести заклинание, мгновенно приручающее лошадей, и тогда не придется тратить день на объездку.

c078 Труднопроходимая местность

Это событие не происходит, если ваша партия не едет на верховых животных без крыльев (п204), таких как лошади.

Это событие не происходит, если группа едет по дороге или въезжает в город, замок или храм.

Местность труднопроходима для лошадей. Вы можете потратить день на поиски более удачного пути или рискуете повредить ноги лошадям. Если вы продолжаете движение, то бросьте кубик и вычитите три (-3). Если результат 1 и больше, то это число лошадей, сломавших ноги или потерявших подковы и ставших непригодными для верховой езды или перевоза груза. После этого может потребоваться перераспределение груза (п206) и/или создание тайника для части ноши (п214).

Если это событие произошло во время вашего последнего в этот день движения, то любой завтрашний путь (п204) продолжится по труднопроходимой местности. Если завтра вы выберете любое другое, отличное от движения, действие (п203), то подразумевается, что вы во время того действия сможете найти другой путь, а это событие закончится.

с079 Ливень

На людей и животных обрушился холодный, тяжелый ливень. Сегодня никакое дальнейшее движение невозможно. Бросьте кубик на каждого персонажа группы. Если выпало 5 или 6, то это значит, что персонаж промок и простудился и получает одну рану.

Следующим утром бросьте кубик. 4 и выше означает, что ливень продолжается, и если вы используете для поездки животных, то эти животные могут серьезно простудиться. Бросьте кубик для каждого, и если выпало 5 или 6, то животное свалилось от болезни и умерло. Вы можете вести животных в поводу (как выючных, так и верховых) со скоростью пешехода без всякого риска. Если вы идете (п204), то все персонажи, кто еще не простудился, простужаются.

Послезавтра поздним утром тучи расходятся, и дождь прекращается до тех пор, пока когда-нибудь не начнется снова.

с080 Пикси

Вокруг вашей группы начинают порхать маленькие летающие создания, называемые пикси. Если в вашей группе нет кого-нибудь из магов, волшебников, ведьм, эльфов или полуэльфов, то они улетают вдаль и событие завершается. Если в вашей группе есть кто-нибудь из вышеперечисленных персонажей, то пикси могут задержаться и принести вам пользу, бросьте кубик: 1 – ничего полезного; 2 – совет, см. с025; 3 – приводят вас к тайнику, см. с038; 4,5 – сделать волшебный подарок, см. с195; 6 – дарят крылатого пегаса, см. с188.

с081 Конный патруль

Вы повстречали военный конный патруль. Бросьте кубик для определения количества всадников, каждый из которых имеет боевое умение 6, выносливость 5, богатство 4. Один из людей их командир с богатством 10. Вы решаете:

Бросок кубика	поговорить	*избежать встречи	сражаться
1	расспрос п342	бегство врх. п312	внезапная атака п302
2	проход п327	бегство врх. п312	атака п305
3	плата за проход (10) п322	бегство п314	атака п305
4	плата за проход (8) п324	укрытие п318	атакованы п306
5	атакованы п306	атакованы п306	атакованы п306
6	внезапно атакованы п308	внезапно атакованы п308	неожиданно атакованы п308

* Если Ваша группа имеет летающих животных или способна летать, то вместо броска кубика для выбора результатов бегства вы можете удрать по воздуху п313.

с082 Призрак

В центре вашей группы, источая во все стороны зловоние, возникает потусторонний призрак с астрального плана. Один персонаж из вашей партии - его жертва (п343, маги, волшебники, ведьмы, жрецы и монахи должны проверяться в первую очередь). Призрак окутывает жертву дымом и уносит на астральный план, ее никто и никогда больше не увидит. Если такая жертва – вы, то вы проиграли и игра заканчивается. Однако, поскольку призрак - магическое создание, то его может остановить вещь, которая дает защиту от магических атак и ран.

с083 Нападение дикого кабана

В вашу сторону несется огромный дикий кабан. Он нападает неожиданно (п220). Обычно кабан имеет боевое умение 5, выносливость 4, но во время неожиданной атаки у него боевое умение 8, поскольку он несется со страшной скоростью. Определите, на кого из вашей группы он нападает (п343). Расправившись со своей жертвой, кабан будет выбирать другую до тех пор, пока вы все не убежите или не погибните. Если вы убьете кабана, то бросьте два кубика, чтобы узнать, сколько порций еды из него можно приготовить (кабанье мясо очень вкусное!).

с084 Во время ужина пришел медведь

Это событие не происходит, если вы находитесь в городе, замке, храме, у гостеприимного фермера, в пустыне или в гостях у персонажа, который кормит вас бесплатно.

Вы уже собирались сесть и поужинать, когда в ваш лагерь забрел огромный, черный медведь! Медведь будет нападать на первого попавшегося персонажа (п343), затем на следующего и т.д., пока вы не убежите или не будете убиты. В битве (п220) медведь бьет первым и имеет боевое умение 5, выносливость 5.

с085 Узкий уступ

Ваша группа идет по узкому уступу вдоль отвесной стены глубокого ущелья. Бросьте два кубика для каждого пешего персонажа в вашей группе. Если результат «12», то персонаж срывается и разбивается насмерть. Бросьте кубик для каждого верхового и вьючного животного, «6» означает, что животное оступается и разбивается насмерть, унося с собой едущего наездника и везомую поклажу. Если вы въехали в эту область верхом, то для этого события вся ваша группа рассматривается едущей верхом.

Если лично вы срываетесь или ваше животное спотыкается и падает, то предполагается, что вы смогли ухватиться за выступ где-нибудь ниже и выжили, но бросьте кубик и прибавьте один (+1), чтобы узнать, сколько ран вы получили от падения. Затем бросьте кубик, чтобы узнать, смогла ли найти вас ваша группа. 5 и выше означает, что смогла и имеют место быть только раны. В противном случае ваша группа не смогла вас найти и ушла вместе со всеми животными, вещами и грузом, который они несли.

с086 Высокогорный Перевал

Любой путь из этой области (кроме направления по которому вы пришли сюда) лежит через высокогорный перевал. Во время своего следующего движения (п204) (кроме движения в область, из которой вы попали в текущую область), вы должны идти только через перевал и не сможете заблудиться.

Когда вы идете через перевал бросьте два кубика чтобы узнать, как на вас сказались сильный ветер, ледяная температура, снег и т.д. Кубики бросаются один раз для всей партии.

7 (или ниже)	никаких эффектов, путь ничем не затруднен.
8	Каждый персонаж группы от обморожений получает одну рану.
9	каждый персонаж получает 2 раны, животные гибнут, тайник невозможен*
10	каждый персонаж получает 3 раны, животные гибнут, тайник невозможен*
11	каждый персонаж получает 4 раны, животные гибнут, тайник невозможен*
12	каждый персонаж получает 4 раны и 1 отравленную рану, животные гибнут, тайник невозможен*

* Когда ваша грузоподъемность уменьшается в связи с гибелью животных или персонажей, то из-за плохих условий вы не можете спрятать в тайник лишние вещи и сокровища. Они будут брошены в снег и полностью потеряны.

с087 Дремучий лес

Вы замечаете, что по мере движения лес становится все гуще и гуще, и, в конце концов, дальнейшее продвижение становится невозможным. Из этой области вы можете выйти только в ту область, из которой пришли (п204). Другими словами – в дальнейшем вы сможете двигаться только «назад». Однако если вы войдете в эту область с другой стороны, то она может быть проходима.

c088 Камнепад

С крутых склонов узкого ущелья, по которому вы проходите, посыпались камни, ставя под угрозу вашу группу. Бросьте кубик для каждого персонажа, животное без наездника.

1,2,3,4	камни обрушились рядом, никаких эффектов.
5	от летящих каменных осколков персонаж получил одну рану; у животного без наездника перебиты ноги валуном и оно должно быть убито.
6	персонаж получил удары тяжелыми камнями, бросьте кубик и прибавьте один (+1), что бы узнать их количество; животное без наездника получило удар, от которого тут же умерло, весь его груз оказался погребен под грудой камней и также потерян.

c089 Непроходимая топь

Вы обнаружили, что болото представляет собой непроходимую топь из плавуна, трясины, воды и грязи. Из этой области вы можете выйти только в ту область, из которой пришли (п204). Другими словами – в дальнейшем вы сможете двигаться только «назад». Однако если вы войдете в эту область с другой стороны, то она может быть проходима.

c090 Трясина

Ваша группа попала в трясину. Бросьте кубик для каждого персонажа или животного. Если персонаж едет верхом, вы можете либо бросить кубик для обоих как для одного персонажа, либо персонаж может пожертвовать животным и его грузом, что бы спрыгнуть с него на безопасную поверхность. Результат броска кубика:

1,2,3	персонаж или животное выбрались из трясины невредимыми.
4	персонаж или животное выбираются из трясины, только если еще какой-нибудь персонаж уже выбрался (и помогает ему), иначе его затягивает, и он гибнет.
5	персонаж смог выбраться, хватаясь за растения и корни деревьев, но животное и его груз потеряны.
6	персонаж или животное глубоко провалились в трясину, и никто им не поможет, они гибнут со всем своим грузом.

c091 Ядовитая змея

Не зная того, ваша группа проходит по лежищу ядовитой змеи. Один персонаж (для выбора жертвы см. п343) укушен и получает отравленные раны в количестве равном броску кубика.

c092 Наводнение

Из-за дождей поднялся уровень воды в болотах, что привело к наводнению. Вы и ваша группа смогли забраться на небольшую возвышенность, но дальнейшее продвижение невозможно. Завтра утром бросьте кубик. Если выпало 5 или больше, то вода спала, и вы вновь можете двигаться в другую область (п204), в противном случае вы вынуждены остаться, и не можете совершать такие действия, как движение (п204), бегство (п218) или преследование (п219). Продолжайте кидать кубик в начале каждого дня, до тех пор, пока движение не станет возможным.

с093 Отравленные растения

Вы сегодня замечаете, что вокруг много отравленных растений. Это верный знак присутствия сильного зла. Сегодня вы не можете охотиться (п215) и бросьте кубик для дополнительного события: 1 – с034; 2 – с032; 3 – с033; 4 – с074; 5,6 – никаких событий не происходит.

с094 Крокодилы

На вашу группу напали очень большие и очень голодные крокодилы. Бросьте кубик для определения количества крокодилов, каждый из которых имеет боевое умение 4, выносливость 6. Если вы в болоте, то не сможете убежать из битвы. В сражении (п220) крокодилы наносят удары первыми, а если вы в болоте, то они нападают на вас неожиданно.

с095 Угроза для верховых животных

Трудности пути могут плохо сказаться на ваших животных. Бросьте кубик для каждого животного в вашей группе:

1,2,3,4	животное в хорошем состоянии, ничего особенного
5	животное устало и если не отдохнет один день (п203), то оно умрет следующим утром.
6	животное в плохом состоянии, совершенно непригодно и должно быть убито.

с096 Усталость верховых животных

В конце-концов трудные условия плохо сказались на здоровье ваших верховых животных. Из дня в день, пока животное не умрет или не придет в норму, в конце каждого дня для каждого животного, включая крылатых, бросается кубик:

1	животное пришло в норму, дальнейшие броски кубика не нужны.
2	если животное сегодня не будет идти, то оно придет в норму; если оно сегодня передвигалось, то его усталость сохраняется, продолжайте бросать кубик вечером.
3	животное все еще уставшее, но не умирает, продолжайте бросать кубик вечером.
4,5,6	животное умирает.

с097 Болотный газ и разложение

Так получилось, что вы завели свою группу в местность, наполненную разлагающим плоть и лишаящим разума болотным газом. Бросьте кубик для каждого персонажа. Если выпала 1, то персонаж смог избежать его действия, любой другой результат означает, что плоть персонажа гниет и сходит с его костей прямо на глазах и безумно крича он погибает. Первым делом бросьте кубик для себя, и если вы погибаете, то игра заканчивается вне зависимости от того, остался ли кто-нибудь из вашей группы в живых.

с098 Дракон

Вы встретили гигантского, крылатого, огнедышащего дракона с боевым умением 10 и выносливостью 11. Бросьте кубик, и если результат 1 или 2, то вы нашли его в гнезде с богатством 110 и 60 одновременно. При любом другом выпавшем значении богатство будет только 30. Во время сражения (п220) от дракона нельзя сбежать. Вы решаете:

Бросок кубика	избежать встречи	напасть
1	бегство по воздуху п313	внезапная атака п302
2	бегство п315	внезапная атака п303
3	укрытие п318	атака п305
4	укрытие п320	атакованы п306
5	атакованы п306	неожиданно атакованы п308
6	неожиданно атакованы п308	неожиданно атакованы п309

Примечание: Если вы убиваете дракона, то его глаз высоко ценится жрецами всех храмов на этой земле и может помочь вам в получении аудиенции. Для транспортировки (п206) Глаз Дракона считается равным одному грузу.

с099 Птица Рух

На вашу группу пикирует гигантская птица Рух. Ее боевое умение 9, выносливость 8, богатство 10. Вы решаете:

Бросок кубика	избежать встречи	напасть
1	бегство по воздуху п313	внезапная атака п301
2	бегство по воздуху п313	внезапная атака п303
3	укрытие п317	атака п304
4	укрытие п319	атака п305
5	атака п305	атакованы п306
6	внезапно атакованы п308	неожиданно атакованы п308

Примечание: Если вы убиваете птицу Рух, вы можете вырвать и забрать с собой ее клюв, который при транспортировке считается как один груз. Граф Дрогат из Дрогатского замка очень заинтересован в получении этой вещи, и она может помочь вам получить аудиенцию с ним. Кроме этого клюв может быть продан любым торговцам или в любом городе, замке или храме где вы будете покупать еду. Клюв стоит 35 золота.

с100 Грифон

Вы встретили грифона с боевым умением 7, выносливостью 6, богатством 12. Грифон разумен и может послужить вам и как член вашей группы и как крылатое верховое животное для кого-нибудь. Однако грифоны обычно очень независимые и свирепые существа, и этот тоже выглядит не очень дружелюбным, хотя и не агрессивным! Вы решаете:

Бросок кубика	поговорить	избежать встречи	сражаться
1	расспрос п342	бегство взд. п313	внезапная атака п303
2	просьба о товариществе п337	бегство п315	атака п305
3	атакованы п306	укрытие п317	атака п305
4	атакованы п307	укрытие п318	атакованы п306
5	внезапно атакованы п308	проход п325	атакованы п306
6	внезапно атакованы п309	атакованы п306	неожиданно атакованы п308

Примечание: Если вы убиваете грифона, то можете выдернуть его когти и взять с собой. Они особенно ценны для леди Аэравир из Аэравирского замка и могут помочь вам добиться аудиенции с ней.

с101 Гарпия

Вам встретилась гарпия, полуптица-полуженщина, с боевым умением 5, выносливостью 4 и богатством 4. Гарпии известны своей неопрятностью и вонью, но порой сотрудничают с людьми на взаимовыгодных условиях. Вы решаете:

Бросок кубика	поговорить	избежать встречи	сражаться
1	расспрос п342	бегство взд. п313	внезапная атака п302
2	*проход п329	проход п325	атака п304
3	грабитель п340	проход п326	атака п305
4	грабитель п340	проход п327	атака п305
5	внезапно атакованы п308	проход п328	атакованы п306
6	внезапно атакованы п310	проход п329	неожиданно атакованы п309

Если гарпия присоединяется к вашей группе, то она, поскольку имеет крылья, не нуждается в летающем верховом животном для перемещений по воздуху. Она так же считается, как путешествующая на обычном верховом животном, поскольку может совершать и короткие перелеты.

с102 Небольшой ливень

Вы должны немедленно приземлиться и из-за плохой погоды и сильной облачности сегодняшнее дальнейшее перемещение невозможно.

с103 Сильный встречный ветер

Сегодня вы не можете пролететь более двух областей. Если это событие происходит во время вашего третьего перемещения за день, то вы должны приземлиться в предпоследней области (в которую приземлились при втором перемещении) и там закончить свои перемещения на сегодня.

с104 Попутный ветер

Если вы желаете, то сегодня можете пролететь на одну область больше, чем обычно. При этом перемещении действуют обычные правила для перемещений (п204).

с105 Впереди грозовые тучи

Во избежание риска вы можете немедленно приземлиться в той области, в которой находитесь. Если вы желаете продолжить сегодняшний полет (разумеется, если вы можете это сделать по правилам воздушного перелета), то перед проверкой на потерю пути бросьте кубик, чтобы узнать, что произошло во время попытки продолжить полет: 1 – с103; 2 – с102; 3 – с079; 4,5 – ничего особенного; 6 – см. ниже с105а.

с105а Свирепый ураган: вашу группу несет сильным непреодолимым потоком ветра. Вместо обычного перемещения бросьте кубик, чтобы узнать куда вас сносит: 1 – с, 2 – СВ, 3 – ЮВ, 4 – Ю, 5 – ЮЗ, 6 – СЗ и еще один кубик, разделив выпавшее значение пополам (с округлением в большую сторону), чтобы узнать, на сколько областей вас сносит в этом направлении. В последней области вы падаете, ваше летающее животное разбивается насмерть, а вы получаете раны, равные одному броску кубика. Все остальные члены вашей группы разнесены ветром и потеряны для вас навсегда.

с106 Сильная облачность

Видимость сильно ограничена черными плотными тучами. Вы понимаете, что сбились с пути. Бросьте кубик для определения направления (1 – с, 2 – СВ, 3 – ЮВ, 4 – Ю, 5 – ЮЗ, 6 – СЗ) и переместитесь в этом направлении в соседнюю область. Теперь бросьте кубик для каждого персонажа или животное без наездника, 6 означает, что персонаж/животное заблудилось в облаках и потеряно. Теперь, из-за сильной облачности вы вынуждены приземлиться в этой области, и дальнейшие полеты на сегодня невозможны.

с107 Соколиный разведчик

К вашей группе присоединится дружелюбно настроенный сокол, если вы дадите ему одну порцию еды (п215). Вы не собьетесь с пути до конца дня. Если вы вечером, во время ужина (п215), дадите ему еще порцию еды и выкинете на кубике любое число, кроме 6, то сокол останется с вами на завтра и сможет также указывать путь. Это может продолжаться изо дня в день, пока вы его кормите и выкидываете на кубике отличное от 6 число. Сокол может быть только проводником и не имеет боевого умения, а любая рана его убивает.

с108 Нападение ястреболюдов

Вы заметили пикирующих на вас ястреболюдов. Бросьте кубик, чтобы узнать количество ястреболюдов, каждый из которых имеет боевое умение 7, выносливость 5, богатство 7. Их нападение неожиданно для вас (п220). Из битвы вы не можете бежать и вынуждены сражаться насмерть.

с109 Дикий пегас

Вы увидели дикого пегаса. Каждый персонаж из вашей группы может попытаться поймать его. Бросьте кубик, и если выпало 5 или выше, то пегас пойман персонажем, и вы можете использовать его как крылатое верховое животное.

c110 Дух воздуха

Вы повстречали дух воздуха, но распознать его может только маг, волшебник, ведьма, жрец или монах из вашей группы. Если некому распознать дух, то событие заканчивается. Если есть кому распознать, то, если пожелаете, можете попробовать пообщаться с духом.

Для разговора с духом бросьте кубик. Если выпавшее значение равно или превышает вашу сообразительность, то дух в замешательстве и сдувает вас с курса. Бросьте кубик для определения направления (1 – с, 2 – СВ, 3 – ЮВ, 4 – Ю, 5 – ЮЗ, 6 – СЗ) и затем еще один для определения количества областей, на которое вас отнесло в этом направлении. Переместите вашу партию в эту область и продолжайте свое дневное действие (п203).

Если выпавшее число меньше вашей сообразительности, то вы успешно разговариваете с духом воздуха. Он может помочь вам в вашем путешествии. Бросьте два кубика и незамедлительно переместитесь на это число областей, без риска сбиться с пути и без каких-либо событий в путешествии за исключением события в последней области (которое определяется как при обычном движении).

c111 Демон бури

Вы столкнулись с могучим Демоном бури, который напал на вашу группу. Если в вашей группе есть кто-нибудь из магов, волшебников, ведьм, жрецов или монахов, то каждый из них может попытаться остановить демона, бросьте кубик. 6 означает, что нападение демона остановлено, а любое другое число никак не влияет на его атаку. Если вы не смогли остановить атаку, то всех членов вашей группы расшвыривает ветром, и они разбиваются или теряются. Вы падаете в соседней области (определите направление броском кубика: 1 – с, 2 – СВ, 3 – ЮВ, 4 – Ю, 5 – ЮЗ, 6 – СЗ), ваше летающее животное разбивается насмерть, а вы получаете раны, равные одному броску кубика. Ваши вещи и сокровища в целости, а всей остальной группы – потеряны.

c112 Встреча с орлиной стаей

Во время полета вы заметили летящих орлов, в количестве равном броску кубика. Каждый имеет боевое умение 4, выносливость 3, богатство 1. Список ваших действий дан ниже. Если в вашей группе есть кто-нибудь кроме людей, эльфов, пегасов, то вы можете выбрать только бегство или сражение. Маги, волшебники, ведьмы, жрецы или монахи являются людьми, если при первой встрече с ними не была указана другая раса.

Бросок кубика	избежать встречи	*следовать за ними	сражаться
1	проход п325	засада с113	атака п304
2	проход п325	охота с114	атакованы п305
3	проход п326	охота с114	атакованы п306
4	проход п326	гнездо с115	атакованы п306
5	беседа п341	помощь с116	неожиданно атакованы п308
6	расспрос п342	союз с117	неожиданно атакованы п309

* Если вы выбираете следование, см. п319 для процедуры передвижения при следовании, а затем см. список событий. Если вы выбрали следование, то должны бросить всех членов группы, не имеющих крылатых верховых животных или способности к полету.

c113 Орлиная засада

Орлы привели вас в скалы, из изломов в которых внезапно вылетели орлы (бросьте кубик для определения численности дополнительных орлов). Все вместе они кидаются на вас, и их нападение неожиданно для вас (п220).

c114 Орлиная охота

Орлы собираются на охоту и берут вас с собой. На сегодня все передвижения закончены, и для ужина (п215) вы можете поохотиться не взирая на тип местности в этой области, и во время охоты увеличьте боевое умение охотника на один. Орлы и вы останавливаетесь на высоком утесе, поэтому никаких событий при посадке в этой области сегодня не происходит. Завтра орлы покидают вас и событие заканчивается. Прежде чем вы совершите желаемое действие (п203) или покинете эту область (п204) вы должны спуститься с утеса в этой области (проверьте возможность события по таблице движения п204 и п207). Если вы покидаете область сегодня, руководствуясь советами орлов, то это равносильно тому, что вы на сегодня имеете проводника.

c115 Орлиное гнездо

Орлы привели вас в свое гнездо, где вы познакомились с их семьями и завели друзей. Сегодня вечером вы и группа можете поесть бесплатно (п215). Это событие происходит вместо обычного события при посадке и вам не надо бросать кубик. Позже вы можете вернуться в орлиное гнездо и бесплатно поесть, но для этого вы должны быть способны перемещаться по воздуху и вам не надо будет проверять событие при посадке (вместо него будет это событие).

c116 Помощь орлов

То же самое, что и в c115 (см. то событие), но вдобавок, когда вы покидаете гнездо, один из орлов отправляется с вами и действует как проводник, его боевое умение 4, выносливость 3. Орел способен быть в воздухе каждый день, но когда вы зайдете в город, замок или храм, он покинет вас.

c117 Союз с орлами

Орлы приводят вас на свой высший совет и, после выслушивания вашей истории, решают помочь вернуть вам Североземное королевство. Они дают вам 50 золота на расходы и отряд орлиных воинов в вашу группу. Бросьте два кубика для определения количества бойцов в отряде, каждый из которых имеет боевое умение 4, выносливость 3. Каждый из них по вашему желанию может послужить проводником.

В дополнение, после окончания совета, вечером, когда вы празднуете, едой вас обеспечивают орлы (п215).

c118 Великан

Вы повстречали великана 12-футового (примерно 3,66 метра – прим. пер.) роста, несущего огромную дубину. Его боевое умение 9, выносливость 8, богатство 10. Вы решаете:

Бросок кубика	поговорить	избежать встречи	сражаться
1	расспрос п342	бегство взд. п313	внезапная атака п301
2	уговор о товариществе п337	бегство врх. п312	внезапная атака п302
3	грабитель п340	укрытие п316	атака п304
4	проход п328	укрытие п317	атака п305
5	атакованы п306	укрытие п319	атакованы п306
6	неожиданно атакованы п308	укрытие п320	атакованы п306

Если великан присоединяется к вашей группе, то он слишком огромен, чтобы ехать верхом, поэтому, пока он с вами, нельзя использовать передвижение верхом (п204). Кроме того, ежедневно он потребляет двойную норму пищи (п215).

c119 Грязевой поток

Ваша группа движется по сухому руслу реки. Неожиданно оно вздыбливается несущейся на вас стеной грязной воды. Дожди, идущие сверху по течению вызвали грязевой поток. Бросьте кубик для каждого члена вашей группы, 5 или 6 означает, что он не смог вовремя выбраться на берег и его унесло прочь потоком. Это может быть персонаж, любое животное и их груз. Все унесенное потеряно навсегда.

Если вы попали в поток, то ваше верховое животное погибает, а вы получаете раны в количестве определенным броском кубика и смогли сохранить только один груз вещей из всего имущества, что несли с собой (п206). Все остальное потеряно и вы сильно отделены от основной группы, которая решила, что вы погибли, и ушла.

c120 Изнурение

Жаркие дни и холодные ночи подорвали силы вашей группы. Верховые животные не способны нести наездников, а грузоподъемность людей и животных (п206) снизилась в два раза. Каждый персонаж в группе получает по одной ране. Пока вы находитесь в пустыне или вне оазиса, то нет никакой возможности отдохнуть и вылечить раны (п222). Животные полностью восстановятся, если вы отдохнете один день или отдохнете один день в любой области кроме пустыни или в пустыне с оазисом.

c121 Солнечный удар

Солнце палит невыносимо. Бросьте один кубик на каждого персонажа и животное в вашей группе. 6 означает, что он или оно потеряло сознание от солнечного удара. Свалившиеся животные должны быть брошены умирать. Потерявших сознание персонажей можно нести, но, возможно для этого потребуется бросить другой груз, см. п206. Если вы получили солнечный удар, то другие персонажи из группы, если смогут, то понесут вас, если нет, то бросят и уйдут сами.

Если вы получили солнечный удар и никто не способен вас нести, то в этот день вы получаете раны, равные броску кубика и лежите до ужина (п215). Но вы не способны охотиться.

Если ваша группа несет жертв солнечного удара, то особых событий не происходит, за исключением того, что жертвы солнечного удара не способны охотиться. К ужину все персонажи отходят от последствий солнечного удара.

c122 Плотовщик

На берегу реки вы встретили плотовщика, за 1 кусок золота он может переправить через реку вас и любых последователей и животных по вашему желанию.

Еще, начиная с завтрашнего утра, вы можете нанять его для сплава вас на плоту вверх или вниз по реке. Подробнее см. п213.

c123 Рыцарь на мосту

Вы обнаружили небольшой мост, по которому можно перейти через реку. Однако на другом конце моста стоит рыцарь в доспехах, вызывая на поединок каждого, кто хочет перейти. Если готовы биться с ним один на один, то вы в одиночку можете перейти на другую сторону и начать сражение (п220), боевое умение рыцаря 8, выносливость 8, богатство 30. Вы можете отказаться от поединка и продолжить сегодняшнее путешествие, но бросьте кубик для каждого персонажа группы, «6» означает, что он покидает вас из-за вашей трусости.

Во время поединка, в начале каждого раунда бросайте кубик, если выпало 4 и выше, то в этот раунд вы бьете первым, если 3 и ниже – рыцарь. Поединок заканчивается, когда кто-нибудь из вас упал без сознания. Если это вы, то проход по мосту и дальнейшее движение на сегодня невозможны. Если проиграл рыцарь, то вы можете бросить его и продолжить движение, либо можете остаться на день, перевязать его раны, и взять в свою группу (без платы, только за еду п215 и кров п217). В любой раунд поединка вы можете просто прервать сражение не прибегая к бегству и продолжить свое сегодняшнее путешествие.

с124 Плот

Вы пересекаете реку на наскоро сделанном плоту. Для проверки возможных неприятных происшествий во время переправы бросьте кубик: 1,2 – ничего; 3 – с094; 4 – с125; 5 – с126; 6 – с127.

с125 Опрокидывание плота

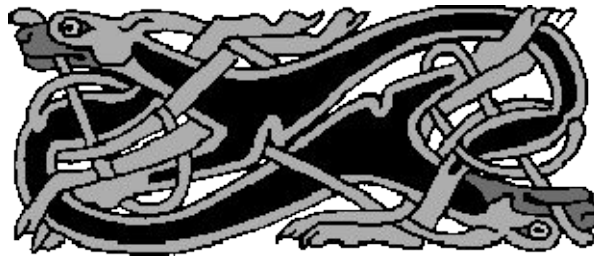
Плот завертело, бросило на камни, и он перевернулся. Вся ваша группа, включая животных, выплыла на берег. Однако все вещи и ценности потеряны.

с126 Плот сносит течением

Ваш плот подхватило и понесло течением, переместитесь на одну область вниз по течению (для направления течения см. п213). Бросьте один кубик для каждого персонажа и животного в вашей группе, «6» означает, что они упали за борт и утонули. Если вы свалились за борт, то вы смогли доплыть до берега, потеряв все свои вещи, сокровища и верховое животное, а вашу группу на плоту унесло дальше по течению и они вами потеряны.

с127 Плот накрыло волной

Ваш плот накрывает волной, все продовольствие смыто за борт. Персонажи, животные, ценности и вещи остались. Плот продолжает спокойно плыть, и вы причаливаете, либо продолжаете плыть (в зависимости от ваших действий) без дальнейших происшествий.



с128 Торговец

Вы встретили дружелюбно настроенного торговца. Вы можете пройти мимо и закончить событие, а можете остановиться для разговора и обмена. Если вы останавливаетесь, то бросьте два кубика и посмотрите в таблицу ниже:

2	Торговец может продать пегаса за 50 золота.
3	В этой области торговец видел пещерные захоронения, если желаете пойти посмотреть на них, см. с028
4	Торговец может продать сосуды с противоядием за 10 золота каждый (подробнее о применении см. с181)
5	Неподалеку, в этой области торговец видел ферму, если вы идете туда, см. с009
6	У торговца есть запасы еды, по 1 золоту за 2 порции, но не более восьми (8) порций.
7	Торговец может обмануть вас. Бросьте кубик. Если его значение превышает вашу сообразительность, то вы теряете 10 золота (или все золото, если его у вас меньше).
8	Торговец может продать исцеляющее снадобье, по 5 золота за каждое (подробнее о применении см. с180)
9	Торговец может продать двух лошадей по 6 золотых кусков за каждую.
10	У торговца есть на продажу рабы, см. с163.
11	Торговец сообщает недостающую для вас информацию о сокровищах, см. с147
12	От торговца вы узнаете тайну, см. с162

с129 Торговый караван

Вы встретили остановившейся на ночлег торговый караван. Вы можете провести остаток дня в разговорах и торговле с ними или игнорировать их и закончить событие. Если вы останавливаетесь, бросьте два кубика и сверьтесь с таблицей ниже:

2	Кто-то из караванщиков открыл вам тайну, см. с162
3	Узнали, что в этой области есть монастырь, если желаете его посетить, см. с022
4	За 25 золота торговцы могут продать амулет, защищающий от яда, подробнее об амулете см. с187
5	В этой области торговцы видели ферму, если отправляетесь туда, см. с009
6	В караване встретился свободный торговец, см. с128
7	Охрана каравана разгневана, вы должны покинуть область, см. бегство п218
8	Караванный лекарь может продать исцеляющее снадобье за 6 золота каждое, подробнее см. с180
9	В караване есть шесть лишних лошадей, которых можно купить по 7 золота за одну.
10	В караване есть рабы на продажу, см. с163.
11	Разговор с охранниками каравана дал вам подсказку к поиску сокровищ, см. с147.
12	Вчера караван проходил возле руин, бросьте кубик (1 – с, 2 – СВ, 3 – ЮВ, 4 – Ю, 5 – ЮЗ, 6 – СЗ), чтобы узнать направление на соседнюю область с руинами.

с130 Встреча с правителем

Вы встретили знатного и могущественного правителя этих мест. Для опознания бросьте кубик:

1 – Барон Гульдарского замка; 2 – Граф Дрогат из Дрогатского замка; 3 – Леди Аэравир из Аэравирского замка; 4 – Верховный жрец храма; 5,6 – Градоправитель. Правителя сопровождает стража, бросьте два кубика и прибавьте один (+1), чтобы узнать количество стражников, каждый из которых имеет боевое умение 6, выносливость 6. Вы решаете:

Бросок кубика	поговорить	избежать встречи	++++сражаться
1	проход п327	бегство врх. п312	внезапное нападение п303
2	проход п329	бегство п314	атака г305
3	* арест с060	бегство п315	атакованы г306
4	** аудиенция	укрытие п317	атакованы г306
5	*** расспрос п342	укрытие п319	атакованы г307
6	атакованы г307	атакованы г306	неожиданно атакованы п309

* Если вы арестованы, то вас переправляют в резиденцию правителя, его замок, ближайший храм верховного жреца или ближайший город градоправителя. На доставку в тюрьму, где вы будете проводить время, тратится один день (если расстояние большое, то используется магия).

** Если вы получили аудиенцию у барона Гульдры, бросьте кубик: 1,2 – ничего; 3,4 – с150; 5 – с151; 6 – с152; если у графа Дрогата, см. с161; если у леди Аэравир, см. с160; если у высшего жреца, см. с155; если у градоправителя, см. с156.

*** Любой результат расспроса, который позволяет вам нанять персонажа, заменяется на взятку страже 10 золота для получения аудиенции с правителем. Если вы платите, см. выше примечание ** для аудиенции. Если не платите, ничего не происходит и событие завершается.

++++ Если вы сражаетесь и убиваете всю стражу, то правитель дает вам аудиенцию ** (см. выше). Однако все неприятные последствия аудиенции будут иметь место (к правителю могут подоспеть другие стражники, он может быть защищен магией и т.д.). Вместо аудиенции вы можете ограбить правителя, чье богатство составляет 100. Однако, если это барон Гульдар, граф Дрогат или леди Аэравир, то вы никогда не сможете попасть в область с замками, которыми они правят.

c131 Пустые развалины

Вы тратите остаток дня на обыск развалин, но ничего не находите.

c132 Организованный поиск

Если вы один, то потратив день на поиски вы ничего не находите. Если есть в вашей группе другие персонажи, то бросьте кубик и если результат ниже, чем число персонажей в вашей группе (включая вас самих), то организованный поиск оказался успешным, бросьте кубик по правилам п208.

c133 Проклятие

После упорных поисков на протяжении всего дня вы и ваша группа нашли различные предметы на сумму в 50 золотых монет, лежащие рядом с многочисленными скелетами. Вечером, перед началом ужина (п215), древнее проклятие этого места стало сказываться, поражая безумием вашу группу.

Бросьте кубик для каждого персонажа в вашей группе, 3 и выше означает безумие, которое уничтожает сознание и персонаж, съевшись в клубок и вскоре умирает с пеной у рта. Все спасшиеся члены группы немедленно бегут из этой области (п218) и становятся лагерем на ночь (п215). Животные невосприимчивы, так что все навьюченные на них вещи и сокровища остаются в целости.

Если вы сами стали жертвой проклятия, то ваша северная кровь помогает вам спастись. Вы очнетесь на следующее утро голодные (п216) и увидите, что все ваши соратники либо мертвы, либо бежали, прихватив с собой ваши вещи и сокровища. Теперь вы можете выбрать действие на сегодня, доступны все разрешенные действия (п203).

c134 Шаткие развалины

Среди развалин много ненадежных стен и незакрепленных камней, что делает ваши поиски очень опасными. Вы можете прервать обыск и ничего сегодня больше не делать, или продолжить.

Если вы продолжаете, то бросьте кубик для каждого персонажа в вашей группе, если выпала 6 или выше, то он ранен обвалом, чтобы узнать, сколько ран он получил, бросьте два кубика. Если персонаж остался невредим, то его поиск может принести плоды, см. п208 и бросьте кубик там (если выпало это же событие, это означает что развалины вдвойне опаснее, и т.д.).

Отметьте эту особенность для этих развалин: каждый день при обыске этих развалин персонажи должны подвергаться риску обвалов, как об этом написано выше.

c135 Разрушенные колонны

За забором из разбитых колонн вы находите алтарь с древними письменами на нем. Если в вашей группе есть какой-нибудь из маг, волшебник, ведьма, жрец или монах, то он может прочесть письмена, бросьте кубик: 1 – с042; 2 – с043; 3 – с044; 4 – с045; 5 – с046; 6 – с047. Если письмена прочитать некому, то никаких событий не происходит.

c136 Спрятанные сокровища

Вы обнаружили разрушенную дворцовую сокровищницу, определите ее содержимое броском кубика: 1 – с037; 2 – с038; 3 – с039; 4 – с044; 5 – 500 золота; 6 – ничего нет.

c137 Обитатели

Похоже, что в руинах кто-то живет, бросьте кубик: 1 – c032; 2 – c051; 3 – c052; 4 – c055; 5 – c057; 6 – c082.

c138 Нечисть

Развалины нечисты и в них обитают страшные и отвратительные существа. Бросьте кубик, чтобы узнать, кого вы встретили: 1 – c032; 2 – c033; 3 – c034; 4 – c056; 5 – c082; 6 – c098. Если вы прошли это событие, то можете продолжить обыск, посмотрев п208, или прервать обыск и поужинать (п215).

c139 Небольшие сокровища

Вы нашли небольшие сокровища, бросьте кубик: 1 – богатство 25; 2 – богатство 60; 3 – c038; 4 – c039; 5 – c040; 6 – c140.

c140 Волшебная шкатулка

Вы нашли волшебную шкатулку. Вы сможете открыть ее, только если с вами есть кто-нибудь из магов, волшебников или ведьм. До этого вы можете носить ее с собой, поскольку она достаточно легкая. Когда один из вышеупомянутых персонажей появится в вашей группе, вы сможете открыть ее и посмотреть содержимое. Бросьте кубик: 1 – c141; 2 – c142; 3 – богатство 60; 4 – богатство 110; 5 – c195; 6 – ничего ценного.

c141 Зубы гидры

Внутри лежат зубы гидры, для определения их количества бросьте два кубика. Маг/волшебник/ведьма объясняет вам, что если бросить эти зубы на землю во время одного из сражений (п220), то из каждого поднимется воин-умертвие, который будет сражаться на вашей стороне. Этот воин имеет боевое умение 5, выносливость 4, богатство 0. Он просуществует только одну битву, после чего исчезнет. Однако вы можете бросить зубы в любой момент, как в начале сражения, так и на его протяжении.

c142 Драгоценные камни

В шкатулке лежит кучка драгоценных камней, общей ценностью 200 (посмотрите два раза богатство 100). Если в вашей группе есть волшебник/маг/ведьма, то он распознает один из камней как камень всевидения, см. c041.

c143 Тайна храма

Вы узнали тайну всех храмовых жрецов – это зелье Чага. Оно доступно в любом городе, где вы можете купить пищу, по 2 золотых монеты за порцию. Если купите зелье и во время обычного пожертвования в храм (п212) дадите порцию жрецу, то к результату броска кубика для определения результата пожертвования вы можете прибавить один (+1). Подобным образом, если вы дадите порцию верховному жрецу во время поиска аудиенции с ним (п211), вы также можете прибавить один (+1) к броску кубика.

п144 Тайна барона Гульдара

Вы узнаете, что барон Гульдар незаконнорожденный и не имеет права на трон, что он держит истинного наследника замка в заточении в одном горном племени Вридрокской пустоши (Wredwrock Badlands), в области 1611.

Если хотите, вы можете попытаться вызволить наследника и помочь утвердить его как настоящего барона Гульдара. Чтобы это сделать вы должны добраться до области 1611 и победить горное племя. Для этого требуется, чтобы с вами был маг или волшебник или жрец (для сотворения заклинаний), еще вы должны иметь или волшебный меч (с186) или сияющий щит (с193), чтобы произвести впечатление на горное племя, или талисман обаяния (с189), чтобы свободно пройти через них, или сосуд с убивающим газом (с190), чтобы убить их. Вместо этого вы можете просто прорваться через охрану с боем (п220), неожиданно напав на них, бросьте три кубика и прибавьте один (+1) для определения численности охранников, каждый из которых имеет боевое умение 4, выносливость 5. Затем вы бежите (п218) из этой области вместе с истинным наследником, который имеет боевое умение 5, выносливость 7.

Теперь наследник идет с вами, и если вы с ним приходите в замок Гульдара (Huldra Castle), то ваша группа и он имеют две возможности. Первая – попросить аудиенции у правящего барона (п211) и, если выбросите на кубике «10» и больше (со всеми модификаторами), предъявить истинного наследника во время аудиенции и немедленно свергнуть правящего барона. Вторая – убить барона ночью, сначала неожиданно напав (п220) на шестерых его верных телохранителей, каждый из которых имеет боевое умение 6, выносливость 6. А затем, и на самого барона, который имеет боевое умение 6, выносливость 8, и который в сражении будет бить первым.

Если вы смогли вернуть трон истинному наследнику, то в благодарность, он отправляет с вами в Североземное королевство свою армию для помощи в возвращении вашего трона. Получив поддержку нового барона Гульдара вы выигрываете игру!

с145 Тайна леди Аэравир

Леди Аэравирского замка является жрицей местного храма, служение которому требует невинности. Вы узнаете, что на самом деле она весьма развратна, и можете использовать это знание для получения у нее аудиенции. Во время попытки получения аудиенции с ней (п211) прибавьте к броску кубика один (+1), и если вы добьетесь аудиенции, вы можете два раза кинуть кубик для определения результата этой аудиенции и выбрать наиболее подходящий вам результат. Однако шантажом вы вызываете к себе ее отвращение и вынуждены бежать из области в конце дня, в который раскрыли знание этой тайны. Вы никогда не сможете вернуться.

с146 Тайна графа Дрогата

Вы узнаете, что граф Дрогат, хозяин Дрогатского замка, на самом деле умертвие, чье существование продолжается за счет боли, страданий и смерти других. Это объясняет, почему он так часто мучает и расчленяет преступников в своих владениях и почему часто впадает в неистовство, держа свои земли в постоянном страхе. Однако он уязвим для чистотки - редкого растения, которое можно купить только у продавцов еды в храме Дуффиды (Duffyd Temple) (область п218) за 1 золотую монету.

Применив чистотку во время поиска в получении аудиенции (п211) с графом Дрогатом прибавьте один (+1) к броску кубика, и если вы получили аудиенцию, вы можете игнорировать результат первого броска кубика для определения результата аудиенции и перебросить его. Но в этом случае вы должны будете принять результат второго броска.

И напоследок, применив чистотку в Дрогатском замке вы можете вместо обычного дневного действия потратить день на кражу личных драгоценностей графа. В конце этого дня вы бежите из области (п218) с богатством 110, и никогда больше не сможете вернуться в эту область (граф в гневе). Во время кражи вы можете стать обладателем волшебной вещи (часть богатства 110).

c147 Ключ к сокровищам

Вы получаете информацию о ближайших сокровищах. Бросьте кубик для определения направления (1 – с, 2 – СВ, 3 – ЮВ, 4 – Ю, 5 – ЮЗ, 6 – СЗ) и еще раз для расстояния (в областях) в этом направлении, которые укажут на область, где находятся сокровища. Когда вы попадете в эту область, вы должны потратить день на поиски сокровищ как на поиск тайника (п214) и, затем, узнать, что вы нашли, бросив два кубика: 2 – с066; 3 – с037; 4 – с038; 5 – с039; 6 – с040; 7 – с030; 8 – богатство 110 (см. п225); 9 – с139; 10 – с140; 11 – с136; 12 – с054.

c148 Сенешаль требует взятку

Чтобы получить аудиенцию у лорда вы должны дать взятку сенешалю. Чтобы узнать сумму взятки бросьте кубик и умножьте на пять (5) в городе или десять (10) в замке. Если вы дали взятку, то бросьте кубик еще раз для поиска аудиенции (п211) и прибавьте к значению десять (+10). Если вы не даете взятку, то до конца игры не сможете искать аудиенции с лордом в этой области.

c149 Должны узнать дворцовые манеры

То, что вы пришли с севера говорит о том, что вы грубы. Вам дали отказ как непредставительному. Если в городе, замке или храме вы потратите 10 золотых монет на то, чтобы лучше приодеться, вы можете попробовать добиться аудиенции вновь. До этих пор вы не сможете больше искать аудиенции в этой области.

Если вы потратите деньги на лучшую одежду, это событие все еще может произойти, указывая на то, что вы должны еще потратиться на улучшение вашей представительности.

c150 Свидетельство вашего почтения

Вы получаете аудиенцию с лордом или леди, свидетельствуете свое почтение, рассказываете свою историю и получаете 50 богатства. Завтра вы не можете искать аудиенцию с тем же самым лордом, но потом можете снова пробовать.

c151 Снискали расположение

Вы получили аудиенцию и вызвали к себе хорошее расположение. На ночь вас и вашу группу бесплатно обеспечивают едой (п215) и кровом (п217). Завтра с утра вам дарят золото в размере броска кубика умноженного на 100 и обеспечивают кавалерийским эскортом, который пробудет с вами один день, когда вы покинете эту область. Эскорт очень сильный, и противник в любой возможной битве будет побежден, не прибегая к обычной процедуре сражения.

c152 Благородный союзник

Вы получили аудиенцию и вас с интересом выслушали. Лорд готов полностью вас поддержать, и приказал своей армии готовиться для похода с вами в Североземное королевство для возвращения вам трона. Вы полностью выполнили свое задание и игра выиграна!

c153 Встреча с мажордомом

Вам повстречался мажордом, который препятствует вам в получении аудиенции. Если вы заплатите ему 10 золотых монет, вы сможете попробовать добиться аудиенции в один из следующих дней. В противном случае вы вызовете его неприязнь к себе и в дальнейшем не сможете искать аудиенции в этой области.

c154 Встреча с дочерью лорда

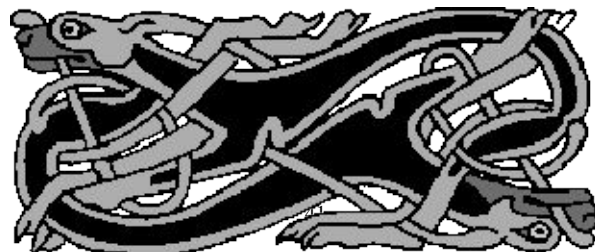
Вы встретились с красивой дочерью правителя; бросьте кубик:

1,2	Вы рассердили ее, см. c060, и никогда не сможете искать аудиенцию в этой области.
3	Вы успеваете переговорить с ней, но сейчас она спешит и попытка получить аудиенцию заканчивается ничем, но можно попытаться в другой день.
4	Она занята, вы откланиваетесь и проходите дальше, бросьте кубик для поиска возможности получить аудиенцию (п211).
5	Во время беседы она проявляет к вам некоторую симпатию и, похоже, может оказать некоторую помощь в получении аудиенции, бросьте кубик для поиска возможности получить аудиенцию (п211) и прибавьте к результату один (+1).
6	Она влюбляется в вас (п228), бросьте кубик для поиска возможности получить аудиенцию (п211) и прибавьте к результату четыре (+4). После окончания этого события, если вы выходите из этой области, она бежит с вами. Вас обвиняют в похищении и разыскивают по всей территории. Это равносильно тому, как если бы вы совершили убийства во всех городах, храмах и замках южнее реки Трагос (Tragoth River). Однако для помощи вам ваша новая любимая смогла раздобыть лошадей на всю вашу группу (чтобы каждый получил по лошади) и принесла свои личные сокровища ценностью в 200 богатства (дважды проверьте строку для богатства 100 по таблице п225).

c155 Аудиенция с верховным жрецом

У вас состоялась личная беседа с верховным жрецом. Бросьте кубик:

1	Он напуган, см. c060
2	Он выслушал ваши просьбы, но остался безучастен к вашим трудностям. Событие завершается, и новая аудиенция возможна не ранее, чем через неделю.
3	Он выслушал ваши просьбы и предложил совершить завтра или позднее пожертвование в храм (п212). Вы не можете искать новой аудиенции, пока не совершите пожертвование. Если за последние три дня вы совершали жертвоприношения, то бросьте кубик снова.
4	Он выслушал вашу историю и готов предложить свою помощь во время вашего завтрашнего жертвоприношения в храм (п212). Если вы соглашаетесь, то во время завтрашнего жертвоприношения прибавьте два (+2) к броску кубика для определения результатов жертвоприношения. Вы не можете искать аудиенции в этой области в дальнейшем, пока не сделаете жертвоприношение в храм.
5	Он готов оказать небольшую помощь вам и дает 110 богатства (см. п225). Больше вы не сможете искать аудиенции в этой области.
6	Он решает полностью помочь вам в вашем поиске и дает 200 золота и 110 богатства. Больше вы не сможете искать аудиенции в этой области.



c156 Аудиенция с градоправителем

У вас состоялась личная беседа с градоправителем. Бросьте кубик:

1	Он напуган, см. c060
2	Он выслушал вашу историю, сохраняя невозмутимость на лице, не желая или не в состоянии помочь. Тем не менее, вы вольны снова искать аудиенцию с ним в любой день.
3	Он выслушал ваш рассказ и как почетного гостя с севера на ночь обеспечил едой (п215) и ночлегом (п216). Вы можете снова искать аудиенцию с ним в любой день.
4	Он выслушал вас с пониманием и дал вам рекомендательное письмо к лорду ближайшего замка (c157). Новая аудиенция возможна не ранее, чем через неделю.
5	Он выслушал вас с интересом, дал вам рекомендательное письмо к лорду ближайшего замка (c157) и 50 золотых монет. Новая аудиенция невозможна до тех пор, пока вы не воспользуетесь его письмом.
6	Если в вашей группе есть монах или жрец, то из религиозных соображений градоправитель вас поддержит. Если нет, то он отклоняет встречу с вами, и будет избегать дальнейших поисков аудиенции до тех пор, пока у вас в группе не появится кто-нибудь из соответствующих персонажей. Если он поддерживает вас, то он дает вам рекомендательное письмо в любой желаемый вами замок или храм (c157), подарок в 100 богатства и в вашу группу, в качестве последователя, присоединяется его верный товарищ. Его боевое умение 4, выносливость 4. До тех пор, пока вы не воспользуетесь письмом, или если его товарищ будет убит или покинет вашу группу (кроме случая, когда вы добровольно отпускаете его) повторный поиск аудиенции с этим градоправителем невозможен.

c157 Рекомендательное письмо

Вам дают должным образом написанное и запечатанное письмо, которое поможет встретиться с правителем (см. предыдущую секцию). Оно позволяет вам прибавить к броску кубика два (+2) во время поиска аудиенции (п211) с этим правителем в области с его резиденцией.

c158 Враждебно настроенная стража

Оставив свою группу вас ждать, вы подошли к двум грозным стражникам. Каждый из них имеет боевое умение 5, выносливость 6 и богатство 7. Если вы дадите им взятку в 20 золотых монет, то они дадут вам пройти дальше, бросьте кубик по соответствующей таблице поиска аудиенции (п211). Если не дадите, то они нападут на вас, в сражении (п220) нанося удары первыми. Вне зависимости от результатов сражения вы должны будете немедленно бежать из этой области (п218).

c159 Должны очиститься

Прежде чем продолжить попытки получить аудиенцию в этой области, вы должны совершить пожертвование в храм (п212). Пожертвование может быть совершено в любом храме. Это событие не запрещает вам искать аудиенцию в других местах до того, как вы совершили пожертвование. Если вы сделаете требуемое пожертвование и попытаетесь совершить поиск новой аудиенции в этой области, то прибавьте два (+2) к броску кубика во время поиска аудиенции (п211).

c160 Аудиенция с леди Аэравир

Вам дозволена неофициальная беседа с правительницей Аэравирского замка. Бросьте кубик:

1	Она снисходительно вас выслушала, но не проявила интереса к проблемам Североземья, результат этой встречи оказался никчемный, вы не можете искать с ней новой аудиенции.
2	Она выслушала вас, и, кажется, сбита с толку, аудиенция закончилась ничем, но вы можете искать аудиенцию с ней в другой день.
3	Она проявила жалость и в качестве помощи сделала вам подарок богатством 60, но приказала, чтобы вы больше не искали аудиенции с ней.
4	Она оценила вас с хорошей стороны. Вы и ваша группа можете есть (п215) и жить (п217) в ее замке так долго, как пожелаете и когда пожелаете. Более того, в качестве помощи она сделала вам подарок в 110 богатства. Однако вы не сможете искать новой аудиенции с ней.
5	Она очаровала и соблазнила вас; бросьте кубик, чтобы узнать, через сколько дней вы придете в чувство! По прошествии этого времени бросьте кубик еще раз по этой таблице, чтобы узнать, что леди решила. Тем временем ваша группа покинула замок, а ваша любимая (п228) покинула вас в расстроенных чувствах и, пока вы находитесь в этой области, кубик для проверки ее возврата не бросается.
6	Леди готова полностью вам помочь. Она дает вам 150 умноженного на бросок кубика золота и трех доблестных рыцарей в сопровождение, каждый из которых имеет боевое умение 7, выносливость 6, лошадей для всей группы и одну дополнительную для поклажи. Сегодня вечером вы остаетесь на праздничный ужин, едите (п215) и размещаетесь на ночлег (п217) бесплатно. Если в вашей группе есть раненые, то ее лекари за ночь излечивают все раны, в том числе и отравленные.

c161 Аудиенция с графом Дрогатом

Вам дозволена неофициальная беседа с правителем Дрогатского замка. Бросьте кубик, и если у вас есть кожа тролля, то прибавьте к результату один (+1):

1	Глаза графа вспыхнули красным огнем – вы его очередная жертва, см. c061!
2	Граф слушает вас в пол-уха, аудиенция не дала результата, но можно попробовать искать аудиенцию в другой день.
3	Граф в веселом настроении, он просто отмахнулся от вас, дав легкомысленные обещания. Вы должны завтра покинуть замок и не сможете искать аудиенции с графом, пока не принесете рекомендательное письмо.
4	Граф проявил интерес к вашей ситуации и дал вам 100 золота и 110 богатства.
5	Граф проявит к вам интерес, если вы (лично) убили, по крайней мере, пятерых людей или существ. В противном случае вас прогоняют, и пока вы не доведете счет своих убийств до пяти, поиски аудиенции с графом невозможны. Если граф проявляет интерес, то он дает вам 500 золота, 110 богатства и двух крылатых пегасов. Зная, что хорошее расположение духа у графа – редкость, в дальнейшем вы осмотнительно не станете искать с ним новой встречи.
6	Граф выслушал вашу историю с интересом. Узнав имя североземного самозванца граф сказал, что это тот, кто когда-то давно совершил в отношении него очень нехорошее деяние. Он немедленно созвал свою армию и для возвращения вам трона перенес при помощи могущественной магии вас, вашу группу, себя и свою армию в столицу Североземья. Вы выиграли игру.

c162 Постигнутая тайна

В конце-концов вы собираете достаточное количество намеков и обрывков разрозненной информации, чтобы из них узнать важную тайну этих мест, бросьте кубик: 1,2 – c143; 3,4 – c144; 5 – c145; 6 – c146.

с163 Рынок рабов

Вы можете купить рабов на аукционе.

Рабы носильщики; для определения стоимости за одного носильщика бросьте кубик. Эти рабы не требуют каких-либо трат, и будут работать даже без еды (п215), но каждый день без еды их грузоподъемность падает в два раза с округлением в меньшую сторону. Когда их грузоподъемность снижается до нуля, они умирают. Для грузчиков см. п206.

Рабыни; для определения стоимости за каждую бросьте два кубика и прибавьте два (+2). Пока рабыня регулярно питается (п215), она может быть использована в качестве очаровательного сувенира (с182) с тем же результатом. Рабыня, которая голодает, теряет привлекательность и способности до тех пор, пока нормально не поест в течение равного количеству голодовки дней. Вдобавок, каждый день без пищи рабыня подвергается обычным проблемам голодания (п216). После покупки бросьте для каждой рабыни два кубика, и если выпало 12, то вы влюбились и дали ей свободу, что бы предложить стать спутницей вашей жизни, см. п228

Под конец, на рынке вы заметили старого воина. Только вы смогли разглядеть в нем скрытые способности. Бросьте кубик для определения его цены золотом. Если вы не приобрели носильщиков или рабынь, то прибавьте два (+2). Если вы покупаете его и даете свободу, то он безвозмездно становится членом вашей группы. Бросьте кубик для определения его боевого умения и еще один для выносливости. Он будет сражаться с вами как любой другой участник вашей группы.

с164 Гигантский ящер

Сотрясая землю на вас нападает огромный ящер. Его боевое умение 10, выносливость 12, но в сражении (п220) вы бьете первыми. Бегство возможно только верхом, пешие удрать не смогут.

с165 Эльфийский город

Вы вышли к затерянному городу, населенному эльфами. Бросьте кубик, если в вашей группе есть кто-нибудь из эльфов, магов, волшебников или ведьм, то вычитите один (-1) из результата, и если есть кто-то из гномов, то прибавьте один (+1) к результату. Если итог превышает вашу сообразительность, то вы не вызвали доверия эльфов и немедленно арестованы, см. с060. Иначе они позволяют вам зайти в город.

Если вы получили разрешение зайти в город, то в этом городе действуют те же правила, что и для любого другого обозначенного на карте города, включая выбор дневного действия (п203), питание (п215) и расквартирование (п217). Все последователи, нанятые в этом городе (п210) будут эльфами.

Если вы вновь появитесь в этой области, вам снова нужно будет кидать кубик, чтобы узнать, позволят ли вам зайти в город, или вы будете арестованы.

с166 Эльфийская крепь

Вы обнаружили затерянный замок, в котором живут эльфы. Бросьте кубик, если в вашей группе есть кто-нибудь из эльфов, магов, волшебников или ведьм, то вычитите один (-1) из результата, и если есть кто-то из гномов, то прибавьте один (+1) к результату. Если итог превышает вашу сообразительность, то вы не вызвали доверия эльфов и немедленно арестованы, см. с060. Иначе они позволяют вам зайти в замок.

Если вы получили разрешение зайти в замок, то в нем действуют те же правила, что и для любого другого обозначенного на карте замка, включая выбор дневного действия (п203), питание (п215) и расквартирование (п217). Все последователи, нанятые в этом замке (п210) будут эльфами.

Если вы вновь появитесь в этой области, вам снова нужно будет кидать кубик, чтобы узнать, позволят ли вам зайти в замок, или вы будете арестованы.

ПРИМЕЧАНИЕ: Секции с с167 по с179 отсутствуют.

с180 Исцеляющее снадобье

Это снадобье можно применить только один раз на любого одного персонажа (включая себя), вечером после ужина (п215). Это снадобье мгновенно излечивает все раны, кроме отравленных ран.

с181 Противоядие

Вечером, во время ужина (п215) один любой персонаж может выпить противоядие один раз. К утру все его отравленные раны исчезнут. Противоядие действует только на отравленные раны, обычные раны останутся.

с182 Очаровательный сувенир

Это небольшой предмет, не имеющий реального применения, но окруженный волшебной аурой. Вы можете подарить сувенир любому персонажу(ам), которых вы повстречаете, когда выбираете «разговор» или «избежать встречи». Такое его использование позволит вам бросать кубик по таблице встречи еще и еще (по разу за подарок) и выбрать наиболее предпочтительный для вас результат. Отданный сувенир переходит к новому владельцу, вы не можете его использовать в дальнейшем, разве что вы убьете нового владельца в сражении. Тогда среди трофеев к вам вернется и сувенир.

с183 Пояс выносливости

Будучи повязанным вокруг вашей талии, этот пояс волшебным образом увеличивает ваш показатель выносливости на один (+1). Этот эффект сохраняется до тех пор, пока у вас есть эта вещь. Вы не можете нести более одного пояса и лишние пояса должны быть либо спрятаны (п214), либо отданы другим персонажам вашей группы.

с184 Защитный талисман

Этот украшенный драгоценностями талисман позволяет вам противостоять любым магическим воздействиям и атакам. Всякий раз, когда применяется магия, вы можете предотвратить ее действие при помощи талисмана. Однако талисман может не выдержать действие заклинаний, поэтому всякий раз, когда применяете талисман, бросайте кубик, и если выпало 6, то заклинание остановлено, но во время этого талисман разрушился.

с185 Ядовитая мазь

Эту мазь можно нанести на оружие любого персонажа в вашей группе. Такое применение означает, что когда этот персонаж сражается (п220) и наносит раны, то противник, кроме этих ран, получает еще одну отравленную рану дополнительно.

После сражения, в котором было применено отравленное оружие, бросьте кубик. 6 означает, что яд израсходовался, и оружие стало обычным. Один персонаж зачастую имеет несколько оружий, поэтому он может выбирать – сражаться оружием с ядом или обычным.

с186 Волшебный меч

Персонаж может нести этот меч среди своего оружия. Волшебный меч увеличивает боевое умение своего владельца на один (+1). Кроме того, каждая рана, нанесенная волшебным мечем, также считается отравленной.

c187 Амулет защиты от яда

Он защищает от получения отравленных ран. Если кто-то несет амулет, то он не получает никаких отравленных ран, нанесенных ему. От обычных ранений амулет не защищает. Каждый раз, когда амулет предотвращает получение ядовитой раны, бросьте два кубика. Если результат – 12, то амулет исчерпал свои возможности, не может предотвратить отравление и становится бесполезным.

c188 Пегас

Вы стали обладателем пегаса – крылатого коня, который позволит вам путешествовать по воздуху. Пегас подобен обычному верховому животному во всех отношениях, включая способности к транспортировке (п206), требования к питанию (п215) и стойбищу в городах, замках или храмах (п217). По желанию на нем можно ехать по земле, как на обычной лошади.

c189 Талисман обаяния

Персонаж, на которого надет этот талисман, увеличивает в глазах окружающих свою «значимость» и обаяние. Если он одет на вас, то если в событиях или решениях, в разговорах или избегании встречи требуется ваша сообразительность, то она увеличивается на один (+1). Этот талисман не увеличивает вашу сообразительность, если вы пытаетесь удрать, спрятаться, напасть или неожиданно атаковать. Подобно многим волшебным вещам, этот талисман, в конце-концов, может исчерпаться. После каждого применения бросьте два кубика, если результат – 12, то талисман израсходован и должен быть выброшен.

c190 Сосуд с убивающим газом

Этот запечатанный сосуд заполнен смертельным быстродействующим газом, созданным великим алхимиком. Если вы неожиданно напали на противника (п220), то вместо нанесения первых ударов вы можете приказывать своей группе «держаться подальше» и бросить этот сосуд. Когда вы это сделали, бросьте кубик для каждого встреченного персонажа: 1,2,3,4 – персонаж убит газом; 5 – персонаж вместе со своим имуществом и богатством удрал от газа, 6 – газ не подействовал на персонажа.

Сосуд с газом достаточно тяжел и при транспортировке (п206) считается как один (1) груз.

c191 Кольцо стойкости

Это кольцо создает волшебную ауру вокруг своего носителя. Каждый раз, когда носитель получает раны, бросьте два кубика:

2 – 8	Удар предотвращен кольцом, раны не нанесены
9 – 11	Удар скользнул по ауре и достиг цели, проходит на одну рану меньше
12	Кольцо потеряло силу, удар причинил раны, а кольцо расплавилось на пальце и нанесло дополнительную рану.

Кольцо противостоит отравленным ранам точно так же, как обычным. Еще кольцо может противостоять магическим атакам, но при этом оно защищает только владельца, и не защищает остальную группу. При магических атаках должен быть сделан бросок двух кубиков, и результат применен к носителю.

с192 Воскрешающее ожерелье

В этом ожерелье из черных опалов и тонких костей скрыта тайна второй жизни. Если его носитель по какой-либо причине, в том числе и от самоубийства, умирает, то в конце дня он восстает из мертвых. Когда персонаж оживает, ожерелье разрушается и не может быть использовано повторно. Воскрешение происходит в той же самой области и персонаж свободен в выборе действий следующего дня.

Персонаж, воскрешенный ожерельем и отпущенный смертью, теряет все свои вещи, сокровища и деньги, брошен группой, из которой только любимая может вернуться (см. п228). Воскрешение – тяжелое испытание, и персонаж, прошедший через это ослабевает. Его выносливость уменьшается на один. Вы знаете, что подобные вещи высоко ценят в Драготском замке, так что при поиске там аудиенции с графом Драготом вы можете прибавить один (+1) к результату броска кубика.

с193 Сияющий щит

Этот зачарованный щит испускает яркий свет и вспышки, ослепляя противника. Когда персонаж имеет этот щит, то в сражении боевое умение его противника снижается на один (-1). Если персонаж, имеющий этот щит, умирает, то щит тускнеет, становясь бесполезным. В конце каждого сражения, в котором применялся этот щит, бросьте кубик. Если выпало 6, то щит поврежден в сражении и стал бесполезным.

Вы можете не пользоваться этим щитом в сражении, чтобы дольше сохранить его. Во время сражения вы можете изменить это решение, но в конце сражения все равно надо будет кинуть кубик на проверку повреждений.

с194 Североземная корона

Это древнее и некогда утерянное сокровище. Лишь в мифах и сказаниях сохранилось упоминание о великих подвигах тех, кто был коронован ей. Теперь вы обладаете этим сокровищем, что дает вам несомненное и безоговорочное право на трон Североземья.

Если вы вернетесь с этой короной в город Огон (Ogon) (0101) или в Вишор (Weshor) (1501), вы будете признаны королем Североземья и выиграете игру.

Между тем обладание короной поднимает ваш престиж и самоуверенность, поэтому увеличьте сообразительность на один (+1).

с195 Ссылки на вещи

Бросьте два кубика для определения предмета: 2 – с191; 3 – с186; 4 – с182; 5 – с184; 6 – с181; 7 – с180; 8 – с185; 9 – с193; 10 – с183; 11 – с189; 12 – с192.

Авторы

Barbarian Prince is copyright 1981 by Heritage USA. Designed and developed by Arnold Hendrick, Original Cover painting by Frank Cirocco, map, original 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

Перевод: Юрий («Uri») Шаповалов (urishap@mail.ru), 2005 г.



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