

ПРИКЛЮЧЕНИЕ ОСМОДЕЯ



Перевод правил книги-игры «Ozmodeons Reise» немецкого автора Falko Michael Kötter.

Обсудить текущий перевод книги-игры можно на [форуме](#) в разделе **ПЕРЕВОДИМ GAMEBOOKS**.

Мой ник на форуме: Yakudza

Адрес эл. почты: qeye.glazok@gmail.com

ТЕКУЩИЙ ПЕРЕВОД ОТ 11.08.2011 года

Приключение Осмодея – книга-игра. Ты, как игрок, сможешь попробовать себя в роли Осмодея, который пытается бежать из тюрьмы в Штоике. По ходу приключения участвуй в сражениях с солдатами и чудовищами, собирай сокровища и оружие, решай загадки и ищи свой собственный путь через город!

Для того, чтобы пройти игру успешно, ты будешь пользоваться различными картами, по которым следует передвигаться. Ознакомься с ними в следующей части книги. Можно свободно выбрать, как ты будешь передвигаться согласно карте, но каждая особая локация с событием, которая встречается на твоём пути, должна быть преодолена. Таким событием может, например, быть встреча с противником, который просто так тебя не отпустит.

Ты начинаешь игру с первой локации (→1) первой карты, с самого нижнего этажа тюрьмы. Чтобы прочитать описание этой локации, посмотри пронумерованные параграфы. Запомни, что из одной локации ты сможешь перейти в другую (в описании это будет отмечено стрелкой; например →1). На протяжении всей игры ты будешь стоять перед выбором, как поступить и что сделать в той или иной ситуации. То есть ты должен будешь выбрать один из переходов. Однако, если в параграфе есть только один переход, то тебе следует вычеркнуть на карте текущую локацию и идти по переходу дальше. ЗАПОМНИ! Нельзя проходить такие локации несколько раз.

Исключение составляют параграфы (локации), которые обозначены звездочкой (*). Если тебе встретится такой параграф, ты должен каждый раз, когда проходишь по этим локациям, читать описание. Например, тебе повстречается фонтан, из которого можно пить каждый раз, когда проходишь мимо.

Некоторые событийные локации заканчиваются тем, что на карте открывается новая локация, к которой тебе следует перейти. Когда параграф прочитан, продолжай свой путь далее по карте к указанной в нем локации.

Если описание параграфа заканчивается тремя точками (...), это значит, что твое приключение на этой локации закончено. Одержал ты победу или проиграл, зависит от того, доволен ли ты сложившимся завершением истории.

НАЧАЛО ИГРЫ

В начале каждой игровой партии ты должен распределить 6 очков по 4-м характеристикам, причем на каждую ты можешь отдать не более 3-х пунктов. Так как в игре не используются кубики, решай сам, какие из характеристик для тебя важнее всего.

ХАРАКТЕРИСТИКИ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ В КНИГЕ-ИГРЕ

СИЛА

Сила определяет мощность нападения в сражении при использовании оружия.

ЗАЩИТА (ОБОРОНА)

Защита определяет способность отражать удары или уклоняться от них.

МОЩЬ

Мера здоровья и выносливости.

МАГИЧЕСКАЯ ЭНЕРГИЯ

Каждое заклинание, которое ты произносишь, стоит определенное количество магической энергии. Если магическая энергия иссякла, ты больше не сможешь колдовать.

ВАЖНО! Стартовые модификаторы характеристик:

СИЛА - +1

ЗАЩИТА (ОБОРОНА) - +1

МОЩЬ - +6

МАГИЧЕСКАЯ ЭНЕРГИЯ - +6

Если ты решил, к примеру, что отдашь 3 свободных пункта на увеличение магической энергии, у тебя будет 9 единиц магической энергии.

По ходу твоего путешествия характеристики довольно часто будут изменяться. Поэтому очень тщательно подумай, прежде чем окончательно распределить очки.

ПРЕДМЕТЫ И СКРЫТЫЕ ЗНАНИЯ

В ходе своего приключения ты будешь находить различные вещи, иногда очень полезные, а иногда абсолютно бесполезные. Ты можешь носить с собой неограниченное количество предметов, но, все же, есть одно исключение: одновременно используется только 2 оружия, для каждой из рук по одному. К оружию причисляется также щит и оружие дальнего боя как, например, арбалет.

Основная игровая валюта в Штоике - это серебряные кости. Свое приключение ты начинаешь с пустыми карманами.

Важным компонентом игры являются скрытые знания. Это своеобразное указание на скрытую возможность выбора. Если тебе удастся обрести скрытые знания по ходу игры, ты должен разыскать ту локацию, на которой эти знания можно применить. Например: во время своего путешествия ты узнаешь, что со словами «Сезам, откройся!» пещера разбойников откроется. Чтобы узнать об этом, ты должен добраться до пещеры, которая находится на 50-ой локации. На ней ты постигаешь тайные знания (магические слова «Сезам, откройся!»). Зная все это, ты продолжаешь читать, до тех пор, пока на 100-ой локации не прочитаешь следующее: «Ты достиг уровня, на котором должна находиться пещера разбойников, но ты не замечаешь ничего другого, кроме как массивную скалу». Так как ты обладаешь знаниями о магических словах «Сезам, откройся!», суммируй 100 (текущий номер параграфа, на котором ты находишься) и 50 (номер параграфа на котором ты постиг скрытую тайну) и продолжай читать 150-ый параграф. Там написано: «Ты произносишь заклинание, и скала действительно открывается...»

Если ты применяешь скрытые знания, то ты уже в первом предложении достигнутой локации можно узнать, правильно ли ты поступил. Если в описании локации нет никакой связи с примененными скрытыми знаниями, значит ты применил их в неправильном месте. Важное правило скрытых знаний: ты можешь применять только те знания, которые постиг во время игры. Кроме того, считается, если скрытые знания связаны с некоторым предметом, например магическим ключом, ты можешь применить эти знания только тогда, когда у тебя в наличии будет этот предмет.

СРАЖЕНИЯ

По ходу своего приключения тебе не избежать конфликтов, решать которые придется с помощью оружия.

Если дело дойдет до сражения, ты найдешь в соответствующем параграфе показатель мощности противника. Это выглядит, например, так:

Сторож (3): (1,0), (0,1)

После имени противника стоит его мощь, в нашем случае 3. Противник действует в отдельных кругах. Первый показатель показывает его силу, а второй способность к обороне. Чтобы одержать победу над противником, твоя сила в круге должна быть больше чем его способность к обороне. В этом случае он теряет один пункт мощи. И наоборот, считается, что он тебя ранил, если его показатели силы превышают твои оборонительные способности. В этом случае ты также теряешь пункт мощи.

Чтобы одержать победу ты можешь выбирать различные боевые стойки, которые изменят твою силу и оборонительную способность. У тебя на выбор есть 3 стойки: наступательная (атака), нейтральная и оборонительная. Каждое оружие имеет для каждой из 3 стоек свои модификаторы. В начале игры у тебя нет никакого оружия.

Модификаторы стоек: наступательная (+1,-1), нейтральная (+0, +0), оборонительная (-1, +1).

Если твои начальные показатели силы и обороны равны по 1, то эти показатели в боевом круге при использовании наступательной стойки будут равны (2, 0), при нейтральной - (1, 1) и оборонительной - (0, 2).

В начале сражения ты можешь выбрать любую стойку, которую будешь использовать в первом боевом круге. Перед каждым новым кругом ты можешь сохранить выбранную стойку, либо ее поменять. При этом ты можешь непосредственно во время игры переходить или от наступательной к оборонительной стойке, или, наоборот, от оборонительной к наступательной. Чтобы это сделать, ты должен обязательно вернуться к нейтральной стойке, а затем к той стойке, которая тебе необходима.

В каждой из стоек ты можешь выбрать одно из имеющихся у тебя оружий или заклинание (более подробно об этом будет рассказано дальше) и применить соответствующие модификаторы. Естественно, ты можешь в каждом круге выбрать и другое действие.

Тот, у кого первым заканчиваются очки мощи, проигрывает сражение. Если ты вышел из сражения победителем, следуй указаниям в параграфе, если их нет, то продолжай свой путь по карте. Если ты проиграл сражение, то, к сожалению, твое приключение завершается.

МАГИЯ

В течение своей дипломатической карьеры Осмодей был обучен искусству магии, которое он использовал, преимущественно для того, чтобы рассеивать враждебные иллюзии и при встрече производить впечатление на благородных дам. Чтобы ускользнуть от противников, этот вид магии ему не поможет, но, все же, у него в распоряжении есть еще и другие чары.

Чтобы применять заклинание Осмодей нуждается в определенном количестве магической энергии. Если магическая энергия израсходована, он больше не сможет произносить заклинания. Используй магию экономно.

Огненный шар (2 ед. магической энергии)

Применив это заклинание Осмодей бросает шар из раскаленного, обжигающего огня. Огненный шар может использоваться в сражениях, пока Осмодей находится в наступательной стойке. В этом случае его показатели изменятся следующим образом: (+6, -3).

Шаровая молния (1 ед. магической энергии)

Это заклинание позволит Осмодею бросать в противника яркую шаровую молнию. Шаровая молния может быть использована в сражении, пока Осмодей находится в нейтральной стойке. В этом случае показатели изменятся следующим образом: (+3, +0).

Лед (1 ед. магической энергии)

Заклинание Льда на несколько секунд останавливает противника, замораживая его. Если Осмодей использует это колдовство в сражении, то противник в боевом круге не сможет нанести ему повреждений.

Щит (1 ед. магической энергии)

Это заклинание представляет собой щит из света, который защищает Осмодея от нападения врагов. Он может применяться в сражении, когда Осмодей находится в оборонительной стойке. В этом случае показатели изменятся следующим образом: (+0, +4).

Лечение (2 ед. магической энергии)

С помощью этого заклинания Осмодей может излечить свои раны. При каждом его использовании мощь восстанавливается. Это заклинание применяется в сражении только в оборонительной стойке. Во время своего излечения Осмодей представляет собой легкую добычу и его показатели в круге изменятся следующим образом: (-3, +0).

Имя: Осмогей

Мощь (макс:):

Маг. энергия (макс:):

Сила/Защита (/)

| Оружие | Нап. | Нейтр. | Защита |
|---------------|-------------|---------------|---------------|
|---------------|-------------|---------------|---------------|

1:

2:

| Магия | Нап. | Нейтр. | Защита |
|--------------|-------------|---------------|---------------|
|--------------|-------------|---------------|---------------|

| | | | |
|---------------------|----------------|---|---|
| Огн. шар (2) | (+6;-3) | - | - |
|---------------------|----------------|---|---|

| | | | |
|------------------------|---|----------------|---|
| Шар. молния (1) | - | (+3;+0) | - |
|------------------------|---|----------------|---|

| | | | |
|----------------|--------------------------------|--|--|
| Лед (1) | отсутствие повреждений в круге | | |
|----------------|--------------------------------|--|--|

| | | | |
|----------------|---|---|----------------|
| Щит (1) | - | - | (+0;+4) |
|----------------|---|---|----------------|

| | | | |
|--------------------|----------------------|--|----------------|
| Лечение (2) | восстанавливает мощь | | (-3;+0) |
|--------------------|----------------------|--|----------------|

Деньги:

Предметы:

Примечание:

