LIBRO DE EVENTOS **El Príncipe Bárbaro**

e001 Comienza la aventura

Malos sucesos han dado alcance a su Reino de Northlands. Su padre, el viejo rey, ha muerto asesinado por sus rivales al trono. Estos usurpadores ahora ocupan el palacio con su guardia real de mercenarios. Usted ha escapado, y debe recaudar 500 piezas de oro para reunir una fuerza para destruirlos y volver a recuperar su herencia. Además, los usurpadores tienen amigos poderosos en ultramar. Si usted no puede volver para eliminarlos en diez semanas, sus aliados les ayudarán y usted perderá su reino para siempre.

Ahora consulte r202 para determinar los atributos de salida (r201) de usted como el Príncipe Bárbaro, y entonces vuelva a este evento y lea el párrafo siguiente:

Para escapar de la guardia real mercenaria, su fiel sirviente Ogab lo pasó de contrabando en una caravana de mercaderes a la frontera del sur. Tire un dado para ver donde le deja la caravana (mientras el pobre Ogab se enfrenta a la ira de los guardias reales atrás en casa), usted está en:

1-Ogon (0101); **2**-hex 0701; **3**-ruinas de Jakor's Keep (0801); **4**-hex 1301; **5**-Weshor (1501); **6**-hex1801.

Ahora, al alba usted ruede fuera de los carromatos de mercaderes en una zanja, desempolve su ropa, saque su espada de la vaina, y prepárese para empezar el primer día de su aventura. Vea r203 para las posibles acciones disponible para usted.

Nota importante: si usted termina las acciones durante un día en cualquier hex al norte del Río Tragoth, los guardias reales mercenarios pueden encontrarlo. Vea e002 después de que se concluyan los eventos normales, pero antes de que usted tome su comida de la tarde (r215).

e002 Guardias Reales mercenarios

Tire un dado, reste tres (-3), entonces agregue uno (+1) si usted está en Ogon (0101) o Weshor (1501). Si el resultado es uno (1) o más, este evento ocurre. Si el resultado es cero (0) o menos, ningún evento ocurre.

¡Los secuaces mercenarios, investidos por los usurpadores como sus guardias reales, están montando hacia usted! Tire un dado para el número de hombres cada uno de los cuales tienen habilidad combate 5, resistencia 4, riqueza 4. Sus opciones son:

Dado	Hablar	*Huir	Luchar
1	pasar r327	ser atacado r307	sorprender r300
2	pasar r328	atacar r305	sorprender r301
3	pasar r329	atacar r304	sorprender r303
4	soborno para pasar (15) r323	esconderse r318	atacar r304
5	soborno para pasar (25) r323	huir r311	atacar r305
6	ser atacado r306	huir montado r312	ser atacado r306
7	—	huir montado r312	—

* Si en su grupo tienen todos monturas aladas, usted puede usar una huida aérea r313 en lugar de tirar para la opción huir; si su grupo entero tiene monturas, agregue uno (+1) a la tirada del dado. Usted puede abandonar a los miembros no montados del grupo para esto.

e003 Espadachín

Usted se encuentra a un espadachín aventurero. Él está montado a caballo con habilidad combate 6, resistencia 6, y riqueza 7. Sentado allí en su caballo él muestra un interés activo por su grupo.
Sus opciones son:

Dado	Hablar	*Huir	Luchar
1	conversar r341	huir montado r312	sorprender r303
2	conversar r341	huir r315	atacar r304
3	saqueador r340	esconderse r317	atacar r305
4	secuaz r339	sobornar (5) r322	ser atacado r306
5	mercenario r333	pasar r325	ser atacado r307
6	sobornar (10) r332	pasar r325	ser sorprendido r308

* Si en su grupo tienen todos monturas aladas, usted puede usar una huida aérea r313 en lugar de tirar para la opción huir; si su grupo entero tiene monturas, agregue uno (+1) a la tirada del dado. Usted puede abandonar a los miembros no montados del grupo para esto.

e004 Banda de Mercenarios

Usted observa una banda pequeña de mercenarios acercarse. El líder está montado en un caballo, con habilidad combate 6, resistencia 6, riqueza 50. Tire un dado para el número de hombres con él, cada uno teniendo habilidad combate 5, resistencia 4, riqueza 4. La tropa esta montada aunque hay uno o dos, a pie.

Sus opciones son:

Dado	Hablar	*Huir	Luchar
1	conversar r341	esconderse r319	sorprender r301
2	sobornar (20) r332	pasar r328	sorprender r302
3	secuaz r338	pasar r329	sorprender r303
4	secuaz r339	pasar r329	atacar r304
5	saqueador r340	pasar r327	atacar r305
6	ser atacado r306	huir montado r312	ser atacado r306

* Si su grupo tiene cualquier montura, agregue uno (+1) a su tirada del dado para esta opción, si resulta superior a 6 se considera 6; si su grupo todos tienen monturas aladas y/o la habilidad de volar, usted puede usar huida aérea (r313) en lugar de tirar el dado para la opción de huir.

e005 Amazonas

Usted ve un grupo de Amazonas guerreras acercarse, todas a pie. El número en el grupo es una tirada de dado más uno (+1). Todas tienen habilidad combate 6, resistencia 5, riqueza 4. Ellas son hermanas de sangre, y siempre se contratarán juntas, servirán juntas, y si cualquiera es abandonada o dejada atrás todas le abandonarán. Sus opciones son:

Dado	Hablar	*Huir	Luchar
1	conversar r341	huir r311	sorprender r302
2	secuaz r338	huir r314	sorprender r303
3	secuaz r339	huir r315	atacar r304
4	saqueador r340	esconderse r319	atacar r305
5	pasar r327	pasar r328	ser atacado r306
6	ser atacado r306	esconderse r317	batalla r330

*Si su grupo tiene monturas, usted puede usar huida montada (r312) en lugar de tirar el dado al usar la opción de huir.

e006 Enanos

Usted encuentra a un Guerrero Enano con habilidad de combate 6, resistencia 7, y riqueza 21.
Primero seleccione una de las tres opciones debajo (hablar, huir, luchar). Entonces, antes de tirar un dado para resolver la opción, primero tire un dado para ver si él está solo o acompañado de amigos:

1,2, 3	El enano está solo .
4	El enano tiene un amigo con él, habilidad combate 5, resistencia 6, riqueza 12.
5	El enano tiene varios amigos con él igual a una tirada de dado, cada uno tiene habilidad combate 5, resistencia 6, riqueza 12.
6	El enano es el líder de una banda, vea e058 para el número de enanos, y use la opción seleccionada para resolver el evento en esa sección.

Dado	Hablar	*Huir	Luchar
1	ser sorprendido r308	soborno (5) r322	ser sorprendido r308
2	Sobornar(10) r332	pasar r328	ser atacado r306
3	saqueador r340	huir r314	ser atacado r306
4	secuaz r339	huir r315	atacar r305
5	†conversación r341	ser atacado r306	atacar r304
6	†aliados r334	huir r311	sorprender r303

*si el Guerrero Enano está solo, agregue uno (+1) a la tirada del dado.

** si su grupo tiene monturas, usted puede usar la huida montada r312 en lugar de tirar el dado para resolver la opción de escapar.

† Si enano(s) se unen a su grupo como resultado de esto, ellos le revelarán a usted la situación de unas antiguas Minas, tire un dado para la dirección (1-N, 2-NE, 3-SE, 4-S, 5-SO, 6-NO) y una segunda tirada para la distancia en hexes. Cuando usted llega allí, después de los eventos de viaje normales (si los hay), tire un dado para ver lo que usted encuentra:

1,2 - e059; **3,4**-e064; **5**-e056; **6**-e028

e007 Elfos

Usted encuentra un Elfo a pie, con habilidad combate 5, resistencia 5, riqueza 15. Además, después de que usted seleccione su opción (de las tres de abajo), tire un dado para determinar sus características adicionales, si es que las hay:

1	No hay características adicionales
2	Él realmente es líder de una banda de Elfos, vea e071 y usando la opción seleccionada, resuelva el evento en e071 en lugar de aquí (también use e071 para determinar cuántos duendes adicionales en la banda aparecerán ahora).
3	Él es un mago con una bomba de gas nervioso e190 (si le obligan a luchar, él usará la bomba si hace un ataque sorprendiendo en el combate, r220).
4	Él es un mago que lleva una redoma que cura el veneno (e181), y tiene un ayudante con habilidad combate 3, resistencia 3, riqueza 2.
5	Él es sacerdote de un bosque sagrado Elfo con una poción curativa (e180).
6	Él tiene un amigo de viaje con él, que tiene habilidad combate 4, resistencia 4, riqueza 7.

Debido a la mayor sabiduría de los Elfos, reste uno (-1) de su propio ingenio y astucia a lo largo de este evento o encuentro. Sin embargo, si el Elfo se une a su grupo, agregue uno (+1) a su ingenio y astucia mientras él está en el grupo, debido a su consejo prudente y su conocimiento extenso. Sus opciones son:

Dado*	**hablar**	**Huir****	**luchar**
1	preguntar r342	esconderse r317	sorprender r302
2	conversación r341	esconderse r318	atacar r305
3	preguntar r342	huir r314	ser atacado r306
4	conversación r341	huir r315	ser atacado r306
5	fugitivo r335	huir r315	ser sorprendido r308
6	suplicar a camaradas r336	pasar r326	batalla r330
7	pasar r328	pasar r329	ser sorprendido r309
8	pasar r329	ser sorprendido r310	ser sorprendido r310

* Si el evento ocurre en un bosque, agregue dos (+2) a la tirada del dado.
** Si el grupo no está en el bosque, usted puede usar huida montada r312 en lugar de tirar el dado para la opción de huir.

e008 Enano Halfling

Usted encuentra un enano halfling con habilidad combate 3, resistencia 6, y riqueza 4. Usted puede atacarlo, puede hablar con él, o puede pasar y acabar el encuentro.

Si usted lo ataca, usted golpea primero en el combate (r220), pero después de cada turno tire un dado, un resultado de "2" o más alto significa que el halfling ha escapado entre los matorrales todavía vivo, el combate ha terminado.

Si usted hace una pausa para hablar con él, usted descubre que él es un compañero charlatán como la mayoría de los halflings, y usted no puede viajar hoy más allá, y cualquier otra acción diaria todavía sin hacer quedará sin hacer. Para resolver los resultados de la charla, tire un dado:

1	conversación trivial y muchas impertinencias pierde su tiempo, nada se logra.
2	el halfling le dice la situación de su pueblo que está en un hex adyacente tire un dado para la dirección (**1**-N, **2**-NE, **3**-SE, **4-5**-SO, **6**-NO). Si usted entra en ese hex, vaya a e070 después de que cualquier evento de viaje normal esté acabado.
3	se necesitan preguntas generales, vea r342.
4-5	resulta en una conversación extendida, vea e341.
6	el halfling tiene chismes selectos e información muy útil, tire un dado de nuevo, **1,2,3**-e147; **4,5,6**-e162.

Sin tener en cuenta el resultado de la conversación, los halfling se desviarán, acabando el encuentro.

e009 Granja

Usted descubre una granja pequeña delante. Usted puede desviarse rodeándola, pero eso consumirá el resto del día, acabando todo el viaje para hoy. Alternativamente, usted puede acercarse a ella. Si usted se acerca a la granja, usted debe decidir si es para hacer un acercamiento amistoso, o una incursión. Después de que usted hace esta opción, entonces tira dos dados:

2,3-e012; **4**-e011; **5**-e014; **6**-e010; **7**-e011; **8**-e013; **9**-e015; **10**-e012; **11**-e016; **12**-e016 .

Si usted selecciona una incursión, y permanece en este hex al final del día de hoy, usted puede ser atacado mañana por la mañana por una chusma vengativa, antes de que usted tenga una oportunidad de seleccionar su acción diaria. En este caso tire un dado, si el resultado es 5 o más alto vea e017. Si el resultado es otro, no hay ninguna chusma o evento.

e010 Granjero Hambriento

Acercamiento amistoso: El granjero ha tenido una cosecha ruinosa, su familia está ahora hambrienta. Él le pide la caridad de 5 unidades de comida a usted. Si usted se niega aunque las tenga, todos sus seguidores se hastían por su mal temple, tire un dado para cada uno al comienzo del día, un resultado de 3 o más alto significa que el seguidor lo abandona. Si usted concede la caridad, o no tiene 5 unidades de comida, no ocurre ningún evento especial y acaba el encuentro.

Incursión: Se matan al granjero y a su familia rápidamente, no es necesario ningún combate, pero usted encuentra que él era pobre y hambreado, no gana ninguna comida ni dinero.

e011 Granjero Pacífico

Acercamiento amistoso: El granjero es generoso, le proporciona la comida y el alojamiento para esta noche para su grupo entero sin costo alguno. Mañana por la mañana, él le venderá comida a razón de 4 unidades por una pieza de oro, y le venderá tanto como usted desee comprar.

Finalmente, cuando usted deja el hex finalmente, tire un dado, si el resultado es 6 significa que el hijo más joven del granjero se une a su grupo para la vida aventurera. Él tiene habilidad combate 3, resistencia 4, riqueza 0, y puede actuar como un guía dentro de dos hexes de la situación de la granja.

Incursión: El granjero y su familia luchan espalda con espalda. Juntos ellos tienen habilidad combate 4, resistencia 7, riqueza 1, vea r330 para la situación del combate. Si usted los mata a todos, usted gana cuatro veces (4x) la tirada de un dado en unidades de comida como botín.

e012 Granjero con Protector

Acercamiento amistoso: el granjero le advierte que salga de sus tierras, pero le venderá comida al precio de 2 unidades por pieza de oro, en cualquier cantidad que usted desee. Sin tener en cuenta si usted compra o no, el evento acabará entonces y usted continúa su rumbo.

Incursión: el granjero y su familia atranca sus puertas y envía señales de humo. El granjero y su familia juntos tienen habilidad combate 4, resistencia 7, riqueza 2 en el combate (r220) donde su grupo golpea primero. Sin embargo, después de cada turno tire un dado, un resultado de "3" o más alto significa que el Protector llega con sus hombres. Si ellos llegan, en el próximo turno ellos golpean primero.

Ellos son cinco hombres fuertes, el Protector tiene habilidad combate 6, resistencia 5, riqueza 25, y sus cuatro hombres cada uno tiene habilidad combate 5, resistencia 5, riqueza 4.

Si usted mata a todos sus antagonistas en la incursión, usted puede encontrar el tesoro que el granjero intentó esconder, vea e040.

e013 Familia campesina Rica

Acercamiento amistoso: la familia le proporciona la comida y el alojamiento como en un pueblo (vea comida r215 y alojamiento r217 para los costos), con las mismas penalizaciones si usted se niega a pagar. La familia puede tener establos, tire un dado, el resultado de "4" o más significa que los tienen.

Si ellos tienen establos, tire de nuevo para el número de caballos disponibles para la venta, entonces tire un dado de nuevo y dóblelo para el precio por caballo. Ellos venderán los caballos a este precio, y también venderán la comida a 2 unidades de comida por pieza de oro (una cantidad ilimitada de comida tienen para la venta).

Incursión: la familia tiene cuatro asalariados, cada uno con habilidad combate 4, resistencia 4, riqueza 1.

Usted debe luchar contra éstos en combate (r306), y si usted los mata, entonces usted debe luchar una segunda batalla contra la propia familia (r305), que en conjunto tiene habilidad de combate 5, resistencia 6, riqueza 30. Si usted mata a todos, entonces usted gana seis veces (6x) una tirada de dado de unidades de comida como bonificación del pillaje.

e014 Clan hostil “Reaver”

Tire un dado y agregue dos (+2) para el número de miembros del clan. El líder tiene habilidad combate 5, resistencia 5, riqueza 10; otros miembros del clan tienen habilidad combate 4, resistencia 4, riqueza 4.

Acercamiento amistoso: Si el clan iguala o supera en número a su grupo, ellos intentarán un ataque por sorpresa, vea r307. Si usted supera en número al clan, ellos atrancarán la casa y le pedirán que siga adelante. Usted puede seguir adelante, o hacer unas preguntas generales. Si usted selecciona lo último, vea r342, pero cualquier "Reaver" que no se una a su grupo intentará un ataque por sorpresa automáticamente, vea r307. Si ellos lo hacen, los "Reaver" que se le unieron no participarán en ese combate.

Incursión: Hay una batalla entre su grupo y el clan, vea r330.

e015 Clan amistoso “Reaver”

Tire un dado y agregue uno (+1) para el número de miembros del clan. El líder tiene habilidad combate 5, resistencia 4, riqueza 7; otros miembros del clan tienen habilidad combate 4, resistencia 4, riqueza 4.

Acercamiento amistoso: El líder del clan discutirá las condiciones con usted, vea r342. A menos que los resultados sean de combate, él también le venderá la comida a 2 unidades por pieza de oro, y caballos a 6 piezas de oro cada uno, sin tener en cuenta si él se une a su grupo o no.

Incursión: Hay una batalla entre su grupo y el clan, vea r330

e016 La casa del Mago.

Acercamiento amistoso: el mago insiste en que usted se quede esta noche y le cuente sus aventuras en detalle. Usted debe mantener su propia comida al día, ya que él tiene una despensa pequeña. Él desea discutir si se une a su grupo, él tiene habilidad combate 3, resistencia 5, vaya a r342 si usted desea intentarlo. Si usted no lo hace, o lo hace y evita una situación de combate, él le dará un regalo mágico, tire una vez en la línea "B" de la Tabla del Tesoro (r226) para el artículo recibido.

Incursión: el mago invoca sus poderes para derrotar y destruir a su grupo. Tire un dado para el número de heridas que usted sufre una de las cuales es envenenada. Todos sus seguidores mueren o huyen, abandonándolo. Usted debe abandonar todo lo que usted no puede llevarse.

Usted salvará cualquier montura que usted está montando, y su carga, pero ninguna otra montura puede salvarse. Si usted tiene el Talismán de Resistencia (e184) usted puede detener sus poderes y puede destruir al mago en la batalla a costa de destruir el Talismán. Si usted lo hace, tire un dado para el código de riqueza del mago:

1-5; **2,3**-25; **4,5**-60; **6**-110

e017 Persecución de Chusma campesina furiosa

¡Una chusma grande de granjeros enfadados y lugareños va detrás de usted! Usted está atrapado y debe luchar a su manera.

Tire dos dados y doble la suma. Éste es el número de hombres en la chusma. Uno de éstos es el líder, con habilidad combate 3, resistencia 2, riqueza 2; todos los demás tienen habilidad combate 2, resistencia 2. Vea r330 para la situación del combate exacta.

e018 Sacerdote

Usted encuentra a un Sacerdote local que monta en un asno (equivalente a un caballo como montura), con habilidad combate 3, resistencia 3, riqueza 25. Él parece distante y no dispuesto a conversar, pero él puede tener miedo de usted. Usted puede permitirle pasar, acabando así este encuentro, o seleccionar una de las dos opciones debajo:

Dado	Hablar	Luchar
1	suplique a su camarada r336	sorprender r301
2	suplique a su camarada r336	sorprender r303
3	suplique a su camarada r337	atacar r304
4	conversación r341	atacar r305
5	preguntar r342	atacar r305
6	pasar r325	ser atacado r306

Nota: si usted lucha con el Sacerdote en combate, y lo mata, tire un dado. Si sale un 5 o 6, él lanza sobre usted la "marca de Caín". Usted debe tirar inmediatamente un dado una vez por cada seguidor en su grupo. Cuando la tirada sea mayor que su ingenio y astucia el seguidor lo abandonará inmediatamente.

Además, todos los Monjes y Sacerdotes en el futuro reconocerán la marca, y no se unirán a su grupo. Usted nunca puede intentar una Audiencia (r211) con el sumo sacerdote de cualquier templo marcado en el mapa, pero si puede hacerlo con los sumos sacerdotes de cualquier templo secreto no conocido que usted encuentre.

e019 Monje ermitaño

Usted encuentra a un monje ermitaño que medita en el desierto, con habilidad combate 3, resistencia 6, riqueza 0. Él parece estar ignorándolo. Usted puede seleccionar una de las opciones debajo;

Dado	Hablar	Eludir	Luchar
1	preguntar r342	pasar r325	atacar r305
2	conversación r341	pasar r325	atacar r305
3	suplicar a camaradas r336*	pasar r325	ser atacado r306
4	suplicar a camaradas r336*	pasar r326	ser atacado r306
5	pasar r325	ser sorprendido r310	ser atacado r307
6	pasar r325	monje e022**	ser sorprendido r308

* A menos que un sacerdote o monje esté con su grupo, reduzca su ingenio y astucia en uno (-1) temporalmente al resolver estos eventos, los monjes ermitaños escuchan pobremente.

** El monje no es lo que parecía, vea este evento para ver lo que usted realmente encontró, seleccione una nueva opción, y resuelva el evento de acuerdo con eso.

e020 Monje Peregrino

Usted encuentra a un monje peregrino que tiene habilidad combate 4 resistencia 5, riqueza 4.

Tire un dado, si el resultado es 5 o 6 significa que él va acompañado por un compañero monje con habilidades iguales. Él está ávido de hablar, sus opciones son:

Dado	Hablar	Huir	Luchar
1	conversación r341	pasar r325	sorprender r302
2	conversación r341	pasar r325	atacar r304
3	preguntar r342	pasar r326	atacar r305
4	suplicar a camaradas r336	preguntar r342	atacar r305
5	suplicar a camaradas r337	preguntar r342	ser atacado r306
6	ser sorprendido r309	huir r311	ser atacado r306

e021 Monje Guerrero

Usted encuentra un grupo de Monjes que pertenecen a una orden militar poderosa que tiene armas y armadura. Cada monje tiene habilidad combate 6, resistencia 6, riqueza 10.

Tire dos dados y parta en dos el total (redondeando hacia arriba) para el número en el grupo. Tire un dado de nuevo, si el resultado es 4 o superior ellos también están todos montados.

Sus opciones son:

Dado	Hablar	Huir*	Luchar
1	conversación r341	pasar r325	sorprender r301
2	preguntar r342	esconderse r317	sorprender r302
3	pasar r329	esconderse r319	atacar r304
4	sobornar (10) r323	huir r315	atacar r305
5	ser atacado r306	sobornar (10) r324	ser atacado r306
6	tire de nuevo	pasar r329	ser atacado r306

* si su grupo tiene monturas, y los monjes guerreros no, usted puede usar Huida Montada r312 en lugar de tirar el dado para la opción de huir; si su grupo tiene monturas voladoras, usted puede usar Huida Aérea r313 en lugar de tirar el dado para la opción de huir, si usted lo desea.

e022 Monje — referencia

Usted ha encontrado un monje o monjes, tire un dado de nuevo para el evento:

1, 2-e019; **3, 4**- e020; **5, 6**-e021

e023 Mago

Usted se encuentra a un mago con habilidad combate 4, resistencia 4, y riqueza 60. Un secuaz con habilidad combate 5, resistencia 4, y riqueza 4 lo acompaña.

Tire un dado, si el resultado es 3 o superior, ellos están montados en caballos. El mago parece viejo, pero aún activo y quizás bastante poderoso. Sus opciones:

Dado	Hablar*	Huir	luchar
1	preguntar r342	pasar r325	atacar r305
2	preguntar r342	pasar r325	ser atacado r306
3	conversación r341	sobornar (5) r321	ver e024
4	ver e024	huir r314	ver e024
5	pasar r328	huir r313	ser sorprendido r308
6	aliado r334	ver e024	ser atacado r307

*Si el mago se une a su grupo, vea también e025.

Bolas de fuego del Mago: Si usted entra en combate (r220) con el mago, él puede golpear a su grupo con bolas de fuego, en lugar de hacer un golpe normal. Antes de cada golpe por el mago, tire un dado. Si el resultado es 5 o 6, él golpea con un hechizo de bolas de fuego. Cuando el hechizo golpea, tire un dado que es el número de heridas que cada personaje de su grupo sufre, usted incluido. Si el mago tiene cualquier herida, él escapará automáticamente cuando golpee con bolas de fuego. En caso contrario, él permanecerá y permitirá que la batalla continúe.

e024 El Mago Ataca

El mago intenta usar la magia y tomar el mando de usted y de su grupo.

Tire un dado; si el resultado iguala o excede su ingenio y astucia, su ataque tiene éxito. Sus seguidores se convierten en esclavos del mago y usted los pierde. Él también captura toda su riqueza, posesiones, y monturas. Si él no los captura, su grupo entero escapa en cambio (r218). Si sus seguidores se convierten en esclavos, tire un dado de nuevo, si el resultado excede su ingenio y astucia, usted también es capturado por el mago. Si no, usted escapa (r218). Si usted es capturado, usted pierde todas sus posesiones, riqueza, y montura. Cada día que usted es un esclavo, en lugar de una acción diaria normal, usted no puede hacer nada - usted está moviéndose alrededor del Mago.

Tire un dado para la dirección de su viaje (1-N, 2-NE, 3-SE, 4-S, 5-SO, 6-NO), moverá sólo un hex por día. Cada tres días que usted gasta como el esclavo de un mago, usted sufre una herida como resultado de la inanición y el exceso de trabajo. Al final de cada día como un esclavo (incluso el fin del día en el que usted es capturado), usted puede tirar un dado para un intento de escapar. Si el resultado es 6 usted se escapa (r218) inmediatamente.

Si el resultado es 1 usted intenta escapar y sufre una herida extra debido a los crueles castigos cuando le coge. Cualquier otro resultado no tiene efecto, porque no ha habido ninguna oportunidad de escapar. Si usted finalmente escapa, usted lo hace tan solo con sus armas, sin cualquier dinero, comida o seguidores.

e025 Consejo del Mago

El mago, ahora un miembro de su grupo, le confía durante la comida de la tarde que él conoce un valioso tesoro. Según su información, el tesoro está en cierta dirección (tire un dado: 1-N, 2-NE, 3- SE, 4-S, 5-SO, 6-NO) y a cierta distancia (tire un dado para la distancia en hexes). Una vez usted alcance el hex, consulte e026 para cómo encontrar el oro.

e026 Buscando el Tesoro

Usted cree que ha encontrado la situación apropiada de un tesoro. Usted debe pasarse un día buscando el lugar exacto, la acción incluye un posible evento en el terreno del hex donde usted investiga (r207). al final de ese día, tire un dado:

1-e027; **2**-e028; **3**-e029; **4,5** información falsa, nada se encuentra; **6**-pistas sugieren que el tesoro está en un hex adyacente, tire un dado para determinar la dirección (1-N, 2-NE, 3-SE, 4-S, 5-SO, 6-NO). Después de que usted llegue allí, usted puede aplicar este evento de nuevo.

e027 Tesoro Antiguo

Usted encuentra un tesoro antiguo, largamente perdido. Es de código de riqueza 110, vea r225.

e028 Cueva de las Tumbas

En medio de los vientos aulladores en un precipicio escarpado usted encuentra unas cuevas, y dentro de las cuevas las tumbas de una raza antigua. Usted puede decidir evitarlas, acabando así este evento, o usted puede continuar hacia dentro y puede investigar las tumbas. Si usted continúa hacia dentro, tire un dado:

1-e030, **2**-e031, **3**-e032, **4**-e033, **5**-e034, **6**-e029

e029 Peligro y Tesoro

Usted siente que el peligro y los tesoros están cercanos. Tire un dado y vaya a ese evento:

1-e028; **2**-e032; **3**-e036; **4**-e037; **5**-e038; **6**-e044

e030 Momias

Usted descubre momias secas de una raza perdida hace mucho. ¡Aunque un estudio puede ser interesante, a usted no le interesa, porque en medio del polvo y la podredumbre encuentra una (1) pieza de oro!

e031 Tumba saqueada

Usted encuentra una tumba parcialmente saqueada de un Príncipe muerto. Bajo su sarcófago usted encuentra un compartimiento secreto, pero tiene una cerradura con trampa. Tire un dado, si su ingenio y astucia exceden la tirada del dado, usted ha burlado la trampa, en caso contrario vea r227 para las lesiones que puede infligir.

En cualquier caso, usted encuentra un tesoro con código de riqueza 50, más un Regalo Encantado (e182). Sin embargo, el Regalo Encantado es muy viejo, tire un dado, si el resultado es 5 o 6 se convierte en polvo cuando usted lo levanta del compartimento, y es por lo tanto inútil.

e032 Fantasmas

Un grupo de fantasmas le sorprenden a usted en el combate (r220), tire un dado y agregue uno (+1) para el número de fantasmas cada uno de los cuales tienen habilidad combate 4 resistencia 2. Ellos están guardando un altar antiguo. Si usted mata a todos los fantasmas, usted puede investigar el altar si usted lo desea. Si lo hace, tire un dado:

1-e037; **2**-e039; **3**-e041; **4**-e042; **5**-e044; **6**-nada

e033 Guerreros fantasmas

Los fantasmas de guerreros excelentes muertos hace mucho asaltan a su grupo, y golpean primero en el combate (r220) contra usted.

Tire un dado para el número de fantasmas que siempre son dos o más (la tirada de uno se considera como 2). Cada Fantasma tiene un valor de combate de 6, resistencia 9. Si todos mueren, usted encuentra que ellos estaban guardando el pillaje de una batalla antigua, tire un dado para determinar el código de riqueza de este tesoro:

1-25; **2**-50; **3**-60; **4**-70; **5,6**-100

Vea r225 para los detalles.

e034 Espectro de Ultratumba

Echando una mirada alrededor del atrio de una vieja tumba, usted nota un pasadizo secreto al interior. Usted pasa dentro, pero es un vestíbulo largo, tomándole el resto del día para explorarlo.

Usted se da cuenta de la presencia de un Espectro. Usted o puede retirarse ahora, o continúa. Si usted se retira, acaba el evento.

Si usted continúa, al final del día, antes de la comida de la tarde, usted alcanza el interior de la tumba finalmente, y encuentra al Espectro. Tiene valor de combate 7, resistencia 3, pero sólo se le hiere con las heridas de veneno (las heridas normales no tienen efecto en él) o por las heridas de una espada mágica.

Cualquier sacerdote, monje, mago, hechicero, o bruja tendrán armas mágicas que son veneno para el Espectro.

Si usted mata al Espectro, tire un dado para determinar el código de riqueza del tesoro que guardaba:

1-5; **2**-12; **3,4**-25; **5**-60; **6**-110

Vea r225 para los detalles.

e035 Hechizo del Caos

Un guardián hechizo del Caos se activa cuando su grupo pasa dentro. Usted y su grupo entero se vuelven idiotas sin sentido. Todos se alejan, por lo que usted pierde a todos los seguidores y posesiones salvo su propia montura, y cualquier riqueza y posesiones que usted lleva personalmente. Usted no come una comida de la tarde, y empieza a sufrir los efectos de la inanición (r216).

Al comienzo de mañana, tire un dado y reste uno (-1) para el número de días que usted permanece estúpido y vagando. Si el resultado es cero, usted se ha recuperado. Si el resultado es cualquier otro número, cada día tire un dado para la dirección en la que usted vaga (1-N, 2-NE, 3-SE, 4-S, 5-SO, 6-NO), a un hex por día. Usted no tiene ningún evento de viaje mientras vaya vagando, y no comerá.

Cuando su juicio finalmente regrese, usted puede empezar a funcionar normalmente de nuevo al comienzo del próximo día.

e036 El Golem de la Puerta

Usted se separa del resto de su grupo durante la búsqueda. Usted nota la entrada de un templo en ruinas, y lo atraviesa. Un Golem grande aparece ante usted, hecho completamente de piedra viviente. Levanta su espada y golpea primero en el combate (r220). Tiene habilidad combate 6, resistencia 8.

Si usted mata al Golem, tire un dado para el próximo evento:

1-e038; **2**-e040; **3**-e043, **4**-e044,; **5**-e046; **6**-e027

Si usted escapa (r220) del Golem en el combate, usted pierde al resto de sus seguidores y todas las monturas, sólo usted, sus posesiones y sus riquezas en su cuerpo sobreviven. Si usted derrota al Golem y sobrevive a los eventos subsecuentes sin efectuar una huida (r218) usted se reunirá con su grupo en la comida de la tarde (r215).

e037 Cofre roto

Usted encuentra un cofre con la tapa rota y resquebrajada. Ordenando a través de telas viejas y podridas, usted encuentra (tire un dado):

1-e180; **2**-e181; **3**-e182; **4**-e184; **5**-e186; **6**-e189

e038 Escondite bajo la piedra

Por casualidad usted vuelca una losa de piedra, que salta hacia atrás chocando contra la tierra.
Usted descubre un escondite viejo con comida podrida y otros artículos.
Tire un dado:

1-e180; **2**-e181; **3**-e182; **4**-e185; **5**-e187; **6**- e190

e039 Cofre del Tesoro

Usted encuentra un cofre cerrado con llave. Usted sabe que la cerradura puede tener trampa. Si usted decide abrirlo, tire un dado, si el resultado es 3 o superior tiene una cerradura con trampa, vea r227. Si usted sobrevive a la trampa (si la hay), y abre el cofre, tire un dado.

Si el resultado es 6 el cofre está vacío. En caso contrario tiene un tesoro con una riqueza de 60. Esto puede incluir una posesión especial, pero si esa posesión es un montura alada Pegaso, realmente es un artículo con un emblema de Pegaso, tire de nuevo un dado y consulte la línea "B" en la Tabla del Tesoro (r225) para el artículo real encontrado.

e040 Cofre del Tesoro
Usted encuentra un cofre del tesoro cerrado con llave protegido con una trampa. Usted o puede ignorarlo, o intentar abrirlo sin embargo. Si usted intenta abrirlo, tire un dado, si la tirada del dado excede su ingenio y astucia usted ha chapuceado y ha saltado la trampa, vea r227. Si usted sobrevive a la trampa (si la hay), usted puede abrirlo ahora, tire un dado para determinar el código de riqueza del contenido:

1-5; **2**-25; **3**-50; **4**-60; **5**-70; **6**-100

Vea r225 para los detalles.

Cualquier resultado que incluya una montura alada "Pegaso" realmente es una posesión, un talismán del "Pegaso" que usted puede guardar. Siempre que usted tenga cualquier mago, hechicero, bruja, sacerdote o monje en su grupo, ellos pueden ayudarle a usar el talismán para llamar a un "Pegaso" real, que aparecerá inmediatamente y servirá como su montura (vea r204 para los detalles del viaje aerotransportado y el uso de monturas aladas).

e041 Gema de Visión

Usted encuentra una piedra grande, tallada con múltiples facetas. Usted mira fijamente en ella sin pensar, y descubre que usted puede mirar en otra parte. Tire un dado para lo que usted descubre:

1-e143; **2**-e144; **3**-e145; **4**-e146; **5**-e147; **6**-nada de valor.

e042 Nicho del Envío

Usted encuentra un nicho pequeño inscrito con runas. Si su grupo incluye a un mago, hechicero o bruja las runas pueden descifrarse, y el secreto del nicho puede usarse. En caso contrario, este evento acaba.

El secreto del nicho es simple: envía voces y pensamientos. Usándolo usted puede ordenar una Audiencia con un Sumo Sacerdote (e155), el Alcalde de un Pueblo (e156), Lady Aeravir del Castillo de Aeravir (e160), o el Conde Drogat del Castillo de Drogat (e161). Para la Audiencia usted es transportado temporalmente a ese lugar, y volverá al final de ese día, justo antes de la comida de la tarde, sin tener en cuenta donde esté usted.

Los Seguidores dados en una Audiencia no pueden volver con usted, y se pierden.

Después de ser usado, el nicho necesita muchos meses para recargarse, por lo que no puede usarse de nuevo durante el juego (otro nicho si se encuentra si podría usarse).

e043 Altar Pequeño

Usted encuentra un altar pequeño en que se despliega (tire un dado):

1-e186; **2**-e189; **3**-e191; **4**-e192; **5**-e193; **6**-e194

Hay también sin embargo, un hechizo mágico que brilla débilmente alrededor del altar. Si su grupo incluye un mago, hechicero, o bruja, usted puede determinar la naturaleza del hechizo tirando y mirando la lista debajo. En caso contrario, usted sólo descubre el hechizo arriesgándose para alcanzar el altar. Alternativamente, usted puede evitar el altar y puede acabar este evento sin intentar recuperar el artículo en el altar.

1,2	Mágico campo magnético, nadie puede atravesarlo y alcanzar el altar, y cualquiera que lo intente automáticamente sufre una herida cuando es rechazado.
3,4	Fuego Mágico, tire un dado y sufra tantas heridas que le ocasiona el hechizo. Usted puede retirarse entonces sin alcanzar el altar, o puede desafiar el fuego más allá, puede recuperar el artículo, y puede tirar un dado de nuevo para las heridas sufridas debido a la larga exposición al fuego.
5	Aire envenenado, tire un dado y sufra tantas heridas de veneno, pero el artículo en el altar puede recuperarse en el proceso.
6	El hechizo de miedo, ha asustado a su grupo pensando que un hechizo malo protege el altar, mientras que en realidad el hechizo de miedo no puede hacer ningún daño. Usted camina al altar, recupera el artículo y vuelve sin ninguna lesión.

e044 Gran Altar

Usted encuentra un gran altar de poder sagrado. Si cualquier personaje en su grupo es sacerdote o monje, él sabrá las invocaciones para usar en este altar. Usted puede pedirle que haga la invocación, y tire un dado para ver lo que pasa. Si usted no le pregunta, o su grupo no tiene tal seguidor, acaba el evento.

1	El monje o sacerdote es engullido por los fuegos sagrados y muere.
2	Un relámpago y un terremoto destruyen el gran altar, tire un dado para cada personaje en su grupo, y sufre tantas heridas debido a las piedras volantes y al fuego.
3	El monje o sacerdote recibe una herida, descubre que el altar es para un dios malo, y son imposibles más invocaciones allí.
4	Voces de los dioses suenan fuertes, y le da un enigma imposible, y una profecía que ninguno puede entender. Ninguna invocación más es posible.
5	Voces de los dioses dan una profecía que parece prometer un tesoro, vea e147.
6	Uno de los dioses aparece, emitiendo rayos y llamas, comprometiéndose a apoyar su causa. En una visión astral usted ve que los dioses derriban a los usurpadores de su trono, y los sacerdotes de Northlands aclaman que su reino será santo. Usted recobrará su trono y ganará el juego si usted puede volver vivo a Northlands (cualquier hex al norte del Río Tragoth) dentro de los próximos 30 días. Sin embargo, al experimentar el poder de los dioses directamente ha debilitado su marco humano, su resistencia está permanentemente reducida por uno (-1). En gratitud por el apoyo sagrado, usted debe regalar todo su dinero al instante a los dioses del altar, o caerá muerto.

e045 Arco de Viaje

Usted encuentra una entrada con un arco metálico inscrito con runas. Si cualquier personaje en su grupo es mago, hechicero o bruja las runas pueden leerse, y el arco usarse si usted lo desea. En caso contrario, acaba el evento.

Si usted puede usar el arco, usted puede viajar a través de él en lugar de hacer una acción de viaje diaria normal (vea r204). Viajar a través del arco le permite hacer un traslado mágico a cualquier otro hex en el mapa, como usted desee. Sin embargo, usted viaja adelante en el tiempo también, por lo que cuando usted use el arco, tire un dado y ése es el número de días extras que pasan cuando usted usa el arco, adelante la casilla de tiempo por tantos días y continúe el juego (determinando si cualquier evento de viaje ocurre, etc. vea r204). Usted no puede perderse viajando a través del arco.

Mientras su grupo continúe teniendo mago, hechicero o bruja usted puede volver a este hex y puede usar el arco una y otra vez. Sin embargo, el viaje es en sentido único, del arco a otro hex. ¡Usted no puede viajar de cualquier hex al arco!

e046 Entrada en las Tinieblas

Usted ha encontrado uno de los temidos portales negros. Cualquier seguidor en su grupo que se le ha unido al sur del Río Tragoth lo reconocerá al instante. Usted solo no puede reconocerlo. Si no hay nadie del sur del Tragoth, o decide no usarlo, este evento acaba.

La Entrada en las Tinieblas se alimenta de la muerte, y es eterna. Si usted entra en ella, usted debe abandonar a todos sus seguidores y monturas, puesto que sólo acepta una criatura viviente a la vez. Mientras usted camina, una criatura guardiana con habilidad combate 7, resistencia 7 le golpea primero a usted en el combate (r220). Usted debe luchar a muerte, no puede escapar. Si usted mata al guardián, usted puede re-surgir entonces por el otro lado de la entrada en el mismo hex que usted salió. Sin embargo, usted ha viajado hacia atrás en el tiempo. tire dos dados y reste del total del número de días que ha pasado en el juego. Usted ha perdido a sus seguidores porque ellos han quedado atrapados en el futuro, en otra parte de la corriente del tiempo, aunque usted ha viajado hacia atrás en el tiempo, todo el oro, las posesiones, etc. que usted ha adquirido usted todavía las tiene. La entrada aumenta en las paradojas.

Usted puede entrar en el portal más de una vez, si usted lo desea. Cada vez que usted entra hay un guardián adicional que espera dentro, además todos los guardianes muertos previamente han regresado a la vida. Por consiguiente, la segunda vez que usted entra hay dos guardianes, la tercera vez hay tres guardianes, etc. habiendo entrado en el portal una vez, usted conoce su secreto también, y puede usarlo aún cuando usted no tenga ningún seguidor del sur del Tragoth.

e047 El espejo de Inversión

Usted ve un espejo viejo, y mirándose en él, se ve a usted mismo malvado. Esta cosa brinca del espejo y le ataca a usted, consiguiendo el primer golpe en el combate (r220). Tiene la misma habilidad del combate y resistencia que usted, y tiene las mismas posesiones y oros.

Si usted tiene algún seguidor, usted puede pedir su ayuda en la batalla, pero por cada golpe que un seguidor hace, tire un dado, un 5 o 6 significa que el seguidor lo golpea por accidente (confundiéndolo con su doble).
Si usted mata a la cosa del espejo, la batalla acaba, y usted agrega uno (+1) permanentemente a su ingenio y astucia, debido a que ha conseguido una comprensión más completa de usted mismo en esta disputa. Además, usted tiene ahora (claro) el doble de sus posesiones y riquezas, al ganar al ser del espejo.

e048 Fugitivo

Usted encuentra a una persona que intenta evitar a la justicia local. Él o ella se unirá a su grupo como un aliado, pero lo abandonará siempre que usted encuentre a cualquier Alguacil (a menos que su grupo elija luchar contra ellos, y los mate a todos) o siempre que usted entre en cualquier pueblo, castillo o templo. En cambio, usted puede elegir luchar contra el personaje encontrado inmediatamente, vea r300. Tire un dado para ver exactamente a quién se encuentra usted:

1	Espadachín aventurero, habilidad combate 7, resistencia 7, riqueza 1. Tire un dado de nuevo, "6" significa que ella es una mujer con habilidad combate 7, resistencia 6 y riqueza 4, y usted se convierte en su amante (r228).
2	Esclavo fugitivo, habilidad combate 2, resistencia 4, riqueza 0. Tire un dado de nuevo, un 6 significa que ella es una mujer esclava y usted se convierte en su amante (r228). Ella puede actuar como una guía local hasta 5 hexes de dónde usted la encontró.
3	Sacerdote, habilidad combate 3, resistencia 3, riqueza 10. Él le da la mitad de su riqueza en agradecimiento (r225) y puede actuar como un guía para usted si usted lo desea.
4	Mago, habilidad combate 3, resistencia 2, riqueza 5. Él le dará consejo gratuitamente también, vea e025.
5	Comerciante, habilidad combate 2, resistencia 3, riqueza 0. Él puede actuar como un guía si usted lo desea, y le ayudará a negociar para las compras mientras permanezca con el grupo. Como resultado, usted sólo pagará la mitad del precio normal para algo que usted compre, o cualquier soborno que usted hace (redondeando las fracciones hacia arriba). Contratar y pagar a los seguidores todavía debe estar en las proporciones normales. Tire un dado de nuevo, 5 o más alto significa que él tiene un caballo también como su montura.
6	Desertor del ejército, habilidad combate 4, resistencia 4, riqueza 2. Tire un dado de nuevo, un 5 o más significa que él también tiene un caballo como su montura.

e049 Trovador ambulante

Usted se encuentra a un músico. Usted puede ignorarlo y puede acabar este evento, o lo invita a la cena (r215). En el último caso, usted debe darle una unidad de comida o él abandona, pero si lo alimenta él cantará un cuento que impide que esa noche ninguno de su grupo deserte, no importa qué eventos pasaron hoy, incluso si usted no dio a sus seguidores el alimento y alojamiento apropiados. Después de las canciones y la comida, usted puede comenzar una conversación si lo desea, vea e341. Si él termina uniéndose a su grupo, su habilidad de impedir las deserciones simplemente puede usarse una vez más durante el juego, en cualquier día que usted lo desee.

e050 Policía Local

Este evento sólo aplica si usted está dentro de tres (3) hexes de un pueblo, castillo, o templo. No hay ningún evento en caso contrario. Si el pueblo/castillo/templo más cercano es Ogon (0101) o Weshor (1501), vea e002 en cambio.

Usted encuentra a funcionarios de la ley locales. Primero tire un dado para ver si ellos están montados, un 5 o más significa que ellos lo están. Luego tire un dado para ver a cuantos encuentra, agregue uno (+1) a la tirada si ellos están montados, agregue tres (+3) a la tirada si ellos van a pie. Cada alguacil tiene habilidad combate 5, resistencia 4, riqueza 4. Ahora seleccione su opción, y tire el dado. Agregue dos (+2) a la tirada del dado si usted ha visitado el pueblo más cercano, castillo, o templo antes y no lo dejó por una huida (r218). Si usted huyó, usted no puede agregar dos porque usted es indudablemente un hombre "querido." Si usted nunca ha visitado el pueblo/castillo/templo antes, usted puede agregar uno (+1) a la tirada del dado.

Dado	Negociar	Huir*	Luchar
1	ser sorprendido r308	ser atacado r306	ser sorprendido r308
2	ser atacado r306	esconderse r320	ser atacado r307
3	sobornar (10) r322	huir r311	ser atacado r306
4	sobornar (15) r323	huir r315	atacar r305
5	pasar r329	esconderse r318	atacar r304
6	ser atacado r306	atacar r305	sorprender r303
7	pasar r325	pasar r325	sorprender r302
8	pasar r326	pasar r325	sorprender r301

* Si su grupo tiene monturas, y la policía no, usted puede usar la Huida Montada r312 en lugar de tirar el dado para esta opción. Si su grupo tiene monturas volantes o puede volar, usted puede usar la Huida r313 Aérea en lugar de tirar el dado para esta opción.

e051 Bandidos

Usted cae en una emboscada por bandoleros que lo sorprenden en el combate (r220). El número de bandoleros excede el número de personajes en su grupo por dos. Uno de los bandoleros es el líder, con habilidad combate 6, resistencia 6, riqueza 15. El resto tienen habilidad combate 5, resistencia 4, riqueza 1.

e052 Duendes

Usted ve una banda de Duendes en la distancia. Tire dos dados para el número en la banda, cada uno tiene habilidad combate 3, resistencia 3, riqueza 1. Además, ellos son dirigidos por un Duende adicional con habilidad combate 6, resistencia 5, riqueza 5. Usted los vio primero, por lo que usted o puede escapar (r218) del área, o intentar seguirlos (r219).
Si usted los sigue, después de mover en la persecución (r219) tire un dado. Si el resultado excede su ingenio y astucia la banda le descubre y le ataca, pero su grupo conseguirá el primer golpe en el combate (r220). Si ellos no lo descubren, tire un dado para ver donde lo llevan ellos:

1-e054; **2,3,4,5,6**-e053

e053 Campamento

Tire dos dados para la situación del campamento. Usted puede elegir luchar contra los personajes encontrados en el campamento ahora, o no. Si usted no lo hace, a menos que se le haya indicado lo contrario en un evento anterior, usted debe esconder (r218) en el hex hasta mañana. Si usted elige luchar contra los personajes encontrados, y los mata, usted gana el mando de su campamento. La situación del Campamento es:

2	Campamento en un altar pequeño, cuando usted gana el mando vea e043.
3	Campamento en unas ruinas desconocidas, si usted gana el mando vea e064.
4	Campamento en la entrada de la cueva de las tumbas, si usted gana el mando vea e028.
5	Campamento es el punto de reunión con otro grupo del mismo tamaño, el grupo encontrado tiene ahora el doble de su tamaño original; usted debe tirar un dado, si excede a su ingenio y astucia ellos lo descubren y atacan, aunque usted consigue el primer golpe en el combate (r220); si ellos no lo descubren, tire dos dados de nuevo y una vez más diríjase a este listado (qué podría llevarlo de nuevo a este resultado, causando otro doblamiento y verificación para el posible descubrimiento).
6,7, 8	Campamento en campo abierto, ningún evento especial respecto al sitio.
9	Campamento escondido por el terreno y la vegetación, si usted gana el mando de él, tire para ver exactamente de nuevo donde es (si este resultado ocurre de nuevo, tire de nuevo hasta que algún otro resultado ocurra).
10	Campamento está en un edificio pequeño, si usted gana el mando usted puede investigarlo, tire un dado para evento **1**-e042; **2**-e037; **3**-e038; **4**-e039; **5,6**-nada. Usted no necesita investigar si prefiere no arriesgarse.
11	Campamento está cercano a un lugar donde usted siente la magia, si usted gana el mando de él usted debe tirar un dado inmediatamente: **1**-e032; **2**-e036; **3**-e043; **4**-e044; **5**-e045; **6**-e046.
12	Campamento está cercano a un lugar de magia oculta. Si usted gana el mando del sitio, y tiene sacerdote, monje, mago, hechicero o bruja en su grupo, tire un dado: **1**-e022; **2**-e036; **3**-e043; **4**-e044; **5**-e045; **6**-e046 .

e054 Torreón de los duendes

Usted ve un torreón fortificado de un Rey Duende. El área está pululando con centenares de Duendes. Usted decide que usted debe escapar, pero una banda de Duendes ya lo ha visto. Ellos cargan hacia adelante con gritos y aullidos.

Si usted es incapaz de escapar de este hex por cualquier razón (vea r218) o decide no resistirse, usted es capturado, vea e061.

Si usted intenta escapar, primero haga su movimiento de escape (r218). Entonces tire un dado para ver si usted elude a los Duendes perseguidores. Si su ingenio y astucia son mayores que la tirada del dado, usted los pierde y acaba el evento. En caso contrario, usted o debe rendirse (vea e061 y vuelva al hex del torreón), o lucha con ellos.

Si usted lucha, tire un dado tres veces para el número de Duendes, cada uno tiene habilidad combate 3, resistencia 3, y riqueza 1. Hay un líder Duende además, con habilidad combate 6, resistencia 5, y riqueza 4. Usted puede golpear primero en el combate (r220). Usted no puede escapar del combate, usted debe matar o debe morir. Si usted los mata a todos, su huida se consigue, y este evento acaba.

Si usted vuelve después durante el juego al hex con el torreón del Rey Duende, usted será capturado automáticamente por los Duendes, vea e061.

e055 Orcos

Usted ve una banda de Orcos en la distancia. Tire dos dados para el número en la banda. Uno es un jefe con habilidad combate 5, resistencia 6, y riqueza 7. El resto son guerreros, habilidad combate 4, resistencia 5, y riqueza 1. Usted o puede escapar (r218) del área, o intenta seguirlos (r219).

Si usted los sigue, después del mover en la persecución (r219), tire un dado. Si el resultado excede su ingenio y astucia los Orcos lo descubren y atacan, pero su grupo consigue el primer golpe en el combate (r220). Si ellos no lo descubren, tire un dado para ver donde lo llevan ellos:

1-Torre de Orcos e056; **2,3,4,5,6**-Campamento e053

Si ellos lo llevan a un campamento, usted o puede evitarlos escapando a un hex adyacente (r218) o usted puede hacer un ataque por sorpresa (r220) contra ellos a su campamento.

e056 Torre de Orcos

Usted ve la torre oscura de un Jefe Orco. El área está llena de Orcos y de las peores cosas.

Una patrulla de Orcos llevada por un Medio Troll de habilidad combate 8, resistencia 7, y riqueza 10 le descubre a usted. Tire un dado y agregue uno (+1), para el número de Orcos en la patrulla cada uno tiene habilidad combate 5, resistencia 5, riqueza 2. Usted o puede rendirse a ellos (vea e061) o intentar escapar.

e057 Troll

Un enorme Troll de gruesa piel se enfrenta a su grupo. Tire un dado, si el resultado excede su ingenio y astucia, entonces el Troll golpea primero en el combate (r220), en caso contrario usted golpea primero. El Troll tiene habilidad combate 8, resistencia 8, riqueza 15. Además, la piel del Troll tiene propiedades regenerativas. "Cura" una herida al final de cada turno de combate en el que usted lucha contra él automáticamente.
Si usted mata al Troll, su dura piel es un valioso artículo. Siempre que usted tenga una oportunidad de comprar la comida en un pueblo, castillo, el templo, o a comerciantes usted puede vender la piel por 50 oros.

También se conoce que el Conde Drogat, del Castillo de Drogat, valorará el regalo si usted debe conseguir una Audiencia personal con él.

e058 Banda de Enanos

Usted encuentra un grupo de enanos. Cada enano tiene habilidad combate 5, resistencia 6, riqueza 10. Tire un dado y agregue uno (+1) para el número de enanos en la banda.

Si su grupo tiene menos miembros que la banda enana, usted los descubre primero, y puede seguirlos (r219), esconderse o escapar de ellos (r218) como usted desee, o se los encuentra, usando una de las tres opciones alistadas debajo.

Si su grupo es igual en el tamaño o más grande, ellos lo descubren primero, usted debe encontrárselos, y seleccionar una de las opciones alistadas debajo:

Dado	Hablar	Huir*	Luchar
1	preguntar r342	huir r311	sorprender r302
2	sobornar (30) r331	huir r314	sorprender r303
3	sobornar (10) r332	huir r315	atacar r304
4	secuaz r339	esconderse r317	atacar r305
5	pasar r328	esconderse r319	ser atacado r306
6	ser atacado r306	ser atacado r306	ser sorprendido r308

* Si su grupo tiene cualquier montura, usted puede usar r312 la huida Montada en lugar de tirar el dado si usted selecciona la opción de huir. Perseguirles: si usted sigue a los enanos, después del movimiento de persecución (r219) tire un dado. Si el resultado iguala o excede su ingenio y astucia los enanos lo descubren y atacan, golpeando primero en el combate (r220). Si ellos no lo descubren, tire un dado para ver donde acaban ellos el día: 1-Las Minas de enanos vea e059; 2.3.4.5,6-Campamento vea e053.

e059 Minas de Enanos

Usted ve un gran castillo subterráneo habitado por Enanos. Enanos Alguaciles y patrullas interceptan su a su grupo. Tirwe un dado. Si la tirada del dado excede su ingenio y astucia, usted y su grupo son inmediatamente arrestados, vea e060. En caso contrario, usted pasa, y entra en las minas del castillo.

Allí usted normalmente puede emprender cualquier acción y actividades permitidas en un castillo (r203). Esto incluye buscar una Audiencia con el Rey Enano que gobierna allí (r211, use la tabla del castillo de Huldra). Como en cualquier castillo, usted debe gastar las cantidades normales para la comida (r215) y el alojamiento (r217).

e060 Arrestado

Usted y su grupo son arrestados por una fuerza aplastante, y no puede resistirse. Usted va a la cárcel, tire un dado para la gravedad de la ofensa:

1 (o menos)-e061; **2**-e062; **3,4**-e063; **5,6**-vea el Nuevo párrafo (e060a).

e060a Ofensa Menor: usted es detenido toda la noche, junto con su grupo entero, aunque los carceleros proporcionan comida y "alojamiento" para todos. Mañana se fija la multa en 10 piezas de oro, más el precio de manutención de 2 piezas de oro por personaje (incluyéndose usted) y 1 pieza de oro por montura. Cualquiera por quien usted paga se le suelta. Cualquiera por quien usted no paga no sale de la cárcel y se pierde. Si usted no puede pagar por nadie la multa (ni siquiera por usted), se encarcelan usted y su grupo, vea e063.

e061 Marcado para la Muerte

Usted y su grupo han cometido una ofensa muy grave. La pena de muerte se exige. Hasta entonces, se encarcela a usted y su grupo. Se confisca todo su dinero, posesiones y monturas y está permanentemente perdido. Se le proporciona comida y alojamiento mientras está en la prisión. Al comienzo de cada día en la prisión tire un dado: "1" significa que usted planea escapar (vea debajo para los detalles), "6" significa que usted debe encontrarse finalmente con el verdugo y debe enfrentarse a la muerte.

Cualquier otra tirada de dado significa que usted continúa languideciendo en la prisión.

Fuga: si usted escapa de la prisión, tire un dado por cada otro personaje en su grupo que fue encarcelado con usted: 1,2-ellos son parte de la fuga y se le unen; 3,4,5,6-ellos son incapaces de unirse a la fuga, o ya les han ejecutado. Ahora que el tamaño de su grupo está determinado, use las reglas de la fuga (r218) para determinar donde termina usted. La fuga toma el día entero, después de él usted debe prepararse para la comida de la tarde (r215).

e062 Encerrado en el Calabozo

Usted es echado en un calabozo profundo. Se encarcelan a otros miembros de su grupo o se venden como esclavos, y por consiguiente está permanentemente perdido (a menos que tenga una amante, vea r228).

Usted pierde toda su riqueza, posesiones y monturas. Mientras está en el calabozo, se le proporciona comida y alojamiento (de una clase). Al comienzo de cada día en el calabozo tire dos dados, un resultado de 2 o 3 significa que usted escapa (vea r218) ese día, cualquier otro resultado significa que usted continúa languideciendo en cautividad.

Cada semana completa (siete días) que usted gasta en el Calabozo inflige una herida envenenada en usted, debido a las condiciones, enfermedad, y debilidad gradual e inanición.

Si usted escapa, le toma el día entero. Después de él, usted debe encontrar la comida para su comida de la tarde (r215).

e063 Detenido

Usted y su grupo son detenidos. Se confisca todo su dinero, posesiones y monturas y se pierden.

Mientras esté en la prisión, se le proporciona comida y alojamiento. Al comienzo de cada día, tire un dado, 1 significa que usted escapa, cualquier otro resultado significa que usted continúa estando prisionero. Si usted escapa, tire un dado de nuevo para cada personaje en su grupo, otro 1 significa que ellos escapan con usted, cualquier otro resultado significa que ellos no pueden escapar y resultan perdidos. Cuando usted escapa, incluyendo a cualquier seguidor, vea r218 para el procedimiento. La huida toma el día entero, después de él usted debe encontrar comida para la comida de la tarde (r215).

e064 Ruinas

Usted descubre unas ruinas ocultas. Usted puede emprender una acción de búsqueda en ellas (r208) en cualquier día siguiente que usted esté en el hex, como si fueran ruinas marcadas en el mapa.

e065 Pueblo Escondido

Usted descubre un pueblo desconocido. Usted puede emprender cualquier acción normal allí, como si fuera un pueblo en el mapa (r203). Usted también está en un pueblo para la comida (r215) y el alojamiento (r217). Sin embargo, debido al aislamiento de este pueblo, usted no puede buscar noticias e información (r209) aquí.

e066 Templo Secreto

Usted encuentra un templo secreto, de un oscuro y temido culto. Antes de que usted pueda hacer algo, un grupo grande de monjes guardianes lo rodea. Tire un dado: si el resultado iguala o excede su ingenio y astucia. lo arrestan a usted y a su grupo, vea e060 y reste uno (-1) de la tirada del dado al resolver ese evento.

Si el resultado es menor que su ingenio y astucia, significa que usted habla y convence a los guardianes, y usted puede quedarse en el templo como si fuera un templo normal marcado en el mapa. Así aplican las reglas normales para la comida (r215) y el alojamiento (r217), así como su habilidad de emprender las acciones diarias permitidas en un templo (r203). Si usted vuelve más tarde a este templo, los guardianes continuarán permitiéndole la entrada libremente, sin necesitar tirada del dado, si usted mata a cualquiera mientras está en este hex de templo, o escapa de él, la próxima vez que entre, usted debe comenzar este evento, incluyendo una nueva tirada del dado.

e067 Minas abandonadas

Usted se encuentra unas minas aparentemente abandonadas. Según parece estaban una vez habitadas por los enanos. Usted puede evitarlas, acabando así este evento, o usted puede entrar en ellas y puede investigar más allá. Si usted entra, tire un dado:

1-e059; **2**-e051; **3**-e046; **4**-e045; **5,6**-e028

e068 La morada del Mago

Usted se encuentra con la casa de un mago.

Tire un dado: **1,2**-e023; **3**-e024; **4**- e016 y tire un dado para su acercamiento (par es amistoso, impar es una incursión); **5,6**-vea e068a en el párrafo debajo:

e068a Torre del Mago: La torre de un gran mago se levanta ante usted. Es como un castillo para todos los efectos del juego, incluso la comida (r215) y el alojamiento (r217). Sin embargo, el mago gobernante tiene celos, y no tolerará a ningún rival. Cualquier mago, hechicero o bruja en su grupo o lo abandonarán o serán arrestados, a menos que usted elija efectuar una huida de su grupo entero (r218) del hex. Si usted se queda, en los días subsecuentes usted puede realizar normalmente cualquier acción diaria permitida en un castillo (r203), pero si usted busca una Audiencia con el gobernante, el sumo sacerdote (r211) use la tabla del templo.

e069 Guerrero Herido

Usted se encuentra con un luchador heroico cerca de la muerte. Él tiene habilidad combate 7, resistencia 6, riqueza 0, pero él tiene cinco heridas. Si usted permanece con él mientras él descansa y sana, o lo lleva mientras él sana, como parte de su grupo, él se unirá a su grupo como un aliado, a ningún costo excepto la comida (r215) y el alojamiento (r217) necesario.

e070 Pueblo Halfling

Usted se encuentra con un pueblo oculto y desconocido de Halflings. Usted puede emprender cualquier acción normal (r203) en este pueblo, aplicando las reglas normales para la comida (r215) y el alojamiento (r217).

Sin embargo, los Halflings son amantes de los chismes, las noticias y nuevas caras; ¡cualquier día que usted gaste buscando noticias e información (r209), usted y su grupo será agasajado y cenarán tanto que usted no necesitará comprar comida para su comida de la tarde, usted ya ha tenido más que suficiente!

Si usted mata a cualquier personaje mientras esté en el pueblo de los Halfling, o debe marcharse del pueblo, para el resto del juego porque los Halflings lo detestarán. Usted ya no será agasajado ni cenará con ellos cuando busque noticias e información. Cuando quiera usted buscar noticias e información (r209), contratar seguidores (r210), o buscar

Audiencia (r211) en el pueblo, usted debe sufrir una penalización (-1) a su tirada de dados al resolver estas acciones.

e071 Banda de Elfos

Usted encuentra una banda de Elfos. Tire un dado y agregue uno (+1) para el número de Elfos en la banda. Cada Elfo tiene habilidad combate 5, resistencia 4, y riqueza 7. Usted tiene tres opciones:

Dado	Hablar	Huir	Luchar
0	perseguir e072	pasar r325	sorprender r301
1	preguntar r342	huida aérea r313	sorprender r302
2	preguntar r342	huir r315	atacar r305
3	conversación r341	esconderse r318	ser atacado r306
4	pasar r325	esconderse r320	ser atacado r307
5	perseguir e072	ser atacado r306	ser sorprendido r308
6	ser sorprendido r309	ser sorprendido r309	ser sorprendido r310
7	ser sorprendido r309	huida aérea r313	atacar r305

Nota: Si su grupo incluye un Elfo, reste uno (-1) de su tirada del dado; si su grupo incluye a un enano, agregue uno (+1) a su tirada del dado.

e072 Persiguiendo una Banda de Elfos

Los Elfos le invitan a que usted los siga. Si usted no lo hace, diríjase atrás al e071 y seleccione la opción 'huir' o 'luchar'.

Si usted sigue a los Elfos, después de hacer un movimiento de persecución (r219) tire un dado para ver donde acaba usted el día:

1-Pueblo Elfo e165; **2**-Castillo Elfo e166; **3,4,5,6**-Campamento e053.

Si usted termina en un campamento, usted puede compartir el campamento apaciblemente con los Elfos, comiendo su propia comida (r215, incluso la caza donde sea posible). Al día siguiente usted puede seleccionar alguna acción diaria, o usted puede continuar siguiendo a los Elfos en cambio.

Si usted los sigue, haga el movimiento de persecución (r219) y tire de nuevo para ver dónde usted acaba. Así usted podría seguir a los Elfos durante varios días antes de llegar a un pueblo o castillo.

Alternativamente, usted puede luchar contra los Elfos para el mando de su campamento al final de cualquier día (antes de la r215 comida de la tarde). Los Elfos pueden golpear primero en este combate (r220).

e073 Bruja

Usted encuentra a una bruja con habilidad combate 1, resistencia 3, riqueza 5. Tire un dado, si excede su ingenio y astucia ella es hostil; si la tirada es igual ella lo ignora y acaba el evento; si la tirada es menor, ella es amistosa.

Bruja hostil: su grupo debe escapar (r218) inmediatamente. Tire un dado para cada personaje en el grupo, incluyéndose. Si sale un "6" ocurre que el personaje se convirtió en una rana antes de que él o ella escaparan, y está perdido. Si usted se convierte en una rana, cualquier amante, mago, hechicero, o bruja amistosa que sobreviven en su grupo puede volverlo a su situación normal. En caso contrario, usted seguirá siendo una rana durante años, y pierde el juego.

Bruja amistosa: tire un dado para determinar sus acciones:

1,2-ella se une a su grupo como un aliado (r334);
3,4-ella puede contratarse para unirse a su grupo (r333);
5,6-ella le da un regalo, vea e195.

e074 Arañas

Las arañas gigantes lo entrampan, tire un dado para el número de arañas. Sus telas entrampan a su grupo, y la habilidad del combate de cada personaje está reducida por uno.

Cada araña tiene habilidad combate 4, resistencia 3, e inflige solo heridas envenenadas. Es muy probable que usted también sea sorprendido, vea r309.

e075 Lobos

Este evento se pospone hasta después de acabar su comida de la tarde (r215). Ignore este evento si está en cualquier pueblo, castillo o templo. Por la noche una jauría de lobos ataca a su grupo. Tire tres dados para el número de lobos cada uno de los cuales tienen habilidad combate 3 resistencia 3. Ellos pueden sorprenderlo, vea r309.

Al final de cada turno de combate, si cualquier lobo todavía queda vivo, uno de sus monturas será matada por los lobos. Puesto que los materiales que transporta (r206) la montura se han descargado durante la noche, sólo la propia montura está perdida, no lo que lleva.

Usted no puede escapar del ataque del lobo.

e076 Gran gato cazador

Ignore este evento si usted está en un pueblo, castillo o templo. Usted es sorprendido por un gran gato cazador, con habilidad combate 6, resistencia 3.

Lo sorprende en el combate (r220) y selecciona a una víctima (vea r343). En cuanto el gato mate a esta víctima desaparece en la estepa, llevándose a la víctima y cualquier riqueza o posesiones que la víctima podría llevar. La montura de la víctima (si la tiene) muere, pero la deja atrás.

Cuando combate con el gato, la víctima no puede escapar, pero el resto de su grupo puede escapar del combate.

e077 Manada de Caballos Salvajes

Ignore este evento si usted está en un hex de pueblo, castillo, templo o pantano. Usted sorprende a una manada de caballos salvajes. Cada personaje en su grupo puede capturar uno, dándole tantas monturas adicionales. Sin embargo, usted debe gastar la mañana descansando (r203) para entrenar a las capturas.

Si usted tiene un mago, hechicero o bruja en su grupo, el personaje puede lanzar un hechizo que entrena a los animales al instante, ningún resto extra del día se necesita.

e078 Ruta mala

Ignore este evento a menos que su grupo esté viajando en monturas sin alas (r204) como los caballos. Ignore este evento sin tener en cuenta las monturas si su grupo viaja a lo largo de un camino, o entra en un pueblo, castillo o templo.

El terreno es difícil para los caballos. Usted o debe detenerse durante el día para explorar rutas alternativas, o usted se arriesga a las lesiones. Si usted continúa el viaje normal hoy, tire un dado y reste tres (-3). Si el resultado es 1 o más, ese número de caballos se han roto las patas o han perdido las herraduras, y están perdidos como monturas después del movimiento. Esto puede exigirle que reorganice las cargas de transporte (r206) y/o artículos del escondite que esté llevando (r214).

Si este evento ocurre después de su último movimiento de viaje durante el día, el terreno difícil aplica a cualquier viaje (r204) en el día siguiente. Si alguna otra acción (r203) de viaje se selecciona para mañana, se supone que usted explora rutas alternativas en el curso de esa otra acción, acabando así este evento.

e079 Lluvias torrenciales

Lluvias frías y torrenciales dificultan la marcha del hombre y la bestia. Usted debe dejar de moverse hoy, y tire un dado para cada personaje en su grupo. Si el resultado es 5 o 6, el personaje coge frío, y sufre una herida. Al comienzo del día de mañana, tire un dado. Un resultado de 4 o más significa que las lluvias continúan, si usted usa cualquier montura, pueden coger una pulmonía, tire una vez para cada uno, ellos caen enfermos y se mueren con un 5 o 6. Usted puede llevar los animales al paso, incluso los animales que llevan cargas (r206) sin riesgo. Si usted no viaja en absoluto (r204) cualquier personaje que no ha agarrado un resfriado aún debe arriesgarse.

Al comienzo de pasado mañana el tiempo aclarará y la lluvia parará, a menos que este evento vuelva a ocurrir de nuevo.

e080 Pixies

Un grupo de duendes pequeños, volantes llamados Pixies aparecen y bailan alrededor de usted y su grupo. A menos que usted tenga mago, hechicero, bruja, elfo o medio-pez en su grupo ellos bailarán lejos y acabarán el encuentro. Si su grupo incluye uno cualquiera de estos personajes, los Pixies, pueden detenerse para concederle un don, tire un dado:

1-ningún don;
2-consejo vea e025;
3-le llevan a un escondite antiguo vea e038;
4,5-le proporcionan un regalo mágico, vea e195;
6-le dan una montura alada "Pegaso" vea e188.

e081 Patrulla montada

Usted encuentra una patrulla montada de soldados. Tire un dado para el número en la patrulla cada uno de los cuales tiene habilidad combate 6, resistencia 5, riqueza 4. Uno de los hombres es el líder, y tiene riqueza 10 en cambio. Sus opciones son:

Dado	Hablar	Huir*	Luchar
1	preguntar r342	huida montada r312	sorprender r302
2	pasar r327	huida montada r312	atacar r305
3	sobornar (10) r322	huir r314	atacar r305
4	sobornar (8) r324	esconderse r318	ser atacado r306
5	ser atacado r306	ser atacado r306	ser atacado r306
6	ser sorprendido r308	ser sorprendido r308	ser sorprendido r308

* Si usted tiene cualquier montura alada o habilidad de volar, usted puede usar una r313 huida Aérea en lugar de tirar el dado para resolver la opción de escapar.

e082 Espectro

Un espectro sobrenatural del más allá aparece en medio de su grupo, lanzando un miasma horroroso en todas las direcciones. Un personaje de su grupo es la víctima del espectro (r343, magos, hechiceros, brujas, sacerdotes y monjes deben ser las primeras opciones para ser la víctima).

La víctima se ha vuelto humo y ha tomado la apariencia de otro espectro del más allá, nunca volverá a ser visto de nuevo, si usted es la víctima, usted está perdido, el juego termina. Sin embargo, un espectro es un ser mágico, y puede atajarle usando cualquier posesión que protege contra ataques o heridas mágicas.

e083 Cargas del Jabalí Salvaje

Un jabalí salvaje grande carga hacia su grupo. Lo ha sorprendido en el combate (r220). El jabalí normalmente tiene habilidad combate 5, resistencia 4, pero su golpe de sorpresa lo hace con habilidad combate 8 debido a su temible carga.

Determine qué personaje en su grupo es el blanco de esta carga (r343). El jabalí continúa seleccionando a las víctimas hasta que usted escape o lo mate. Si usted mata al jabalí, tire dos dados para el número de unidades de comida que proporciona (¡el jabalí está bastante delicioso!).

e084 El oso viene a cenar

Ignore este evento si usted está en un pueblo, castillo, templo, granja amistosa, en el desierto, o invitado de cualquier personaje que proporciona una comida gratis.

¡Usted está a punto de sentarse para una comida cuando un oso grande, negro vaga por su campamento!

El oso atacará al azar un personaje (r343) tras otro en su grupo hasta que todos mueran, se mate al oso, o usted escape. El oso golpea primero en el combate (r220), y tiene habilidad combate 5, resistencia 5.

e085 Cornisas estrechas

Su grupo está pasando a lo largo de unas cornisas estrechas y caminos que se asoman a precipicios que se zambullen en gargantas profundas. Tire dos dados de para cada personaje en su grupo. Si sale un "12" significa que el personaje se resbala y se cae y se mata. Tire un dado para cada montura en su grupo sin alas, un "6" significa que la montura tropieza y se cae y se mata, arrastrando consigo al abismo a cualquier jinete y carga sobre él. Si usted entrara en el hex montado, su grupo entero se considera montado para este propósito.

Si usted personalmente resbala, o su montura se cae, se supone que usted consigue agarrarse de algún saliente en alguna parte abajo del precipicio y sobrevive, pero tire un dado y agregue uno (+1) para el número de heridas sufridas por la caída. Luego tire un dado para ver si su grupo lo encuentra, un 5 o más indica que lo encuentran, las heridas son el único efecto. Cualquier resultado más bajo significa que el resto de su grupo no lo encuentra, y desaparece con todas las monturas, posesiones y riqueza que ellos estaban llevando.

e086 Paso Alto

Para dejar el hex por cualquier dirección excepto por la que usted entró, debe viajar a través de un paso alpino muy alto. En su próxima acción de viaje (r204) (a menos que usted salga por el hex por el que usted entró), usted debe tomar el paso alto: si no está usted perdido.

Cuando usted viaja a través del paso alto, tire dos dados para los efectos de los altos vientos, las temperaturas bajo cero, nieve, etc. Tire una vez para su grupo:

7 o menos	Ningún efecto, no se impide el viaje.
8	Cada personaje en el grupo sufre 1 herida debido al frío.
9	Cada personaje sufre 2 heridas, las monturas mueren, ningún escondite *.
10	Cada personaje sufre 3 heridas, las monturas mueren, ningún escondite *.
11	Cada personaje sufre 4 heridas, las monturas mueren, ningún escondite *.
12	Cada personaje sufre 4 heridas y una herida de veneno, las monturas mueren, ningún escondite *.

* Debido a las condiciones terribles, su habilidad de transporte (r206) se reduce por la pérdida de personajes o monturas, usted no puede esconder riqueza de repuesto y posesiones. Ellas deben abandonarse en el nieve y se pierden completamente.

e087 Bosque impenetrable

Usted encuentra que el bosque se pone más espeso y más espeso a lo largo de esta ruta, hasta que continuar el viaje es imposible. Usted puede dejar este hex por el hex que usted vino (r204).

Cualquier otro movimiento debe ser "hacia atrás." Sin embargo, si entra desde otra dirección este hex podría ser pasable.

e088 Desprendimiento de piedras

Como usted viaja a lo largo de una garganta con paredes de piedra a los lados, un desprendimiento de piedras, amenaza a su grupo entero. Tire un dado para cada personaje y monturas sin jinetes. Se tira por separado:

1,2,3,4	Las piedras fallas, ningún efecto.
5	El personaje sufre una herida por las piedras caídas; las monturas sin un jinete le alcanza el derrumbamiento y se rompe una pata, debe matarse.
6	Personaje golpeado por una piedra pesada, tire un dado y agregue uno (+1) para el número de heridas sufridas, montura sin jinete es golpeada y muerta al instante, y toda su carga enterrada bajo las piedras y también perdida.

e089 Pantano intransitable

Usted descubre que el pantano se convierte en un pantano de maleza intransitable, arena movediza, agua y cieno. Usted puede dejar este hex por el hex que usted vino (r204). Cualquier otro movimiento debe ser "hacia atrás." Sin embargo, si entra desde otra dirección este hex podría ser pasable. Sólo esta ruta particular se bloquea.

e090 Arenas movedizas

Su grupo tropieza con arenas movedizas. Tire un dado por cada personaje o montura. Si un personaje está montando una montura, usted o puede tirar para ambos como un personaje, o el personaje puede sacrificar la montura y su carga para saltar él a la seguridad. Los resultados del dado son:

1,2,3	El personaje o montura forcejea y sale fuera de las arenas movedizas sin daño.
4	El personaje o montura sólo escapa si otro personaje o montura ya está libre (para tirar de él), en caso contrario, se hunde y muere.
5	El personaje forcejea y sale usando enredaderas y ramas de árbol, pero una montura se pierde con todo lo que lleva.
6	El personaje o la montura queda atrapado en la parte más profunda, no puede salir, y automáticamente está perdido con todo lo que lleva.

e091 Serpiente venenosa

Su grupo camina ignorantemente encima de la guarida de una serpiente venenosa. Un personaje (use r343 para seleccionar a la víctima) sufre las heridas de veneno por la mordedura de la serpiente, tire un dado para el número de heridas de veneno recibidas.

e092 Inundaciones

Las lluvias aumentan el nivel de agua del pantano y causa inundaciones. Usted y su grupo se quedan en una loma pequeña, incapaces para viajar hoy más allá.

Al comienzo del día de mañana, tire un dado. Si el resultado es 5 o superior, las aguas menguan para que usted puede viajar de nuevo (r204), en caso contrario usted permanece aislado y no puede viajar (r204), huir (r218) o perseguir (r219) ese día. Siga tirando el dado al comienzo de cada día hasta que el viaje sea una vez más posible.

e093 Plantas venenosas

Usted nota plantas venenosas alrededor de usted hoy, a menudo una señal de un mal mayor.

Usted no puede cazar para la comida (r215) hoy, y tire un dado para un evento adicional:

1-e034; **2**-e032; **3**-e033; **4**-e074; **5,6**-ningún evento adicional.

e094 Cocodrilos

Cocodrilos muy grandes y muy hambrientos atacan a su grupo. Tire un dado para el número de cocodrilos cada uno de los cuales tiene habilidad combate 4 resistencia 6. Si usted está en un pantano, usted no puede escapar de ellos en la batalla. Los cocodrilos siempre golpean primero en el combate (r220), y en el pantano logran también la sorpresa.

e095 Monturas con riesgo

La tensión del viaje está agotando a sus monturas. Tire un dado para cada montura en su grupo:

1,2,3,4	Montura todavía en buenas condiciones, ningún efecto especial.
5	Montura agotada, a menos que se le permitía descansar (r203) un día, se morirá después de mañana.
6	Montura en muy malas condiciones, no puede continuar más allá, debe dársele muerte.

e096 Muerte de Monturas

Las condiciones adversas pasan factura finalmente a sus monturas. Todas las monturas, incluyendo a las aladas, deben tirar al final de cada día hasta que ellas mueran o se recuperen. Un dado se usa:

1	Montura recuperándose, no tire más veces para ella.
2	Montura se recupera si no viajara hoy, no tire más por ella; si la montura viajara hoy, todavía está agotada, tire de nuevo al final de mañana.
3	Montura aún agotada, pero no ha muerto todavía, tire de nuevo al final de mañana
4,5,6	Montura muere ahora.

e097 Pantano de gas y putrefacción

Su grupo entero ha viajado inconscientemente hacia un área pantanosa llena de carne putrefacta de enfermedad y gas que enloquece. Tire un dado para cada personaje. Si el resultado es un 1 indica que el personaje escapa, cualquier otro resultado significa que el personaje enloquece mientras su carne se pudre de sus hueso ante sus ojos y finalmente muere. Tire primero para usted, puesto que si usted muere acaba el juego, sin tener en cuenta el destino del resto de su grupo.

e098 Dragón

Usted encuentra un Dragón grande, alado, que respira fuego con habilidad combate 10 y resistencia 11. Tire un dado, si el resultado es 1 o 2 usted lo ha encontrado en su guarida que tiene riqueza 110 y además riqueza 60. Con cualquier otro resultado, tiene solo riqueza 30.
Si usted decide luchar en combate (r220) usted no puede escapar. Sus opciones son:

Dado	Huir	Luchar
1	huida aérea r313	sorprender r302
2	huir r315	sorprender r303
3	esconderse r318	atacar r305
4	esconderse r320	ser atacado r306
5	ser atacado r306	ser sorprendido r308
6	ser sorprendido r308	ser sorprendido r309

Nota: si usted mata al Dragón, el ojo del Dragón es muy estimado por los sumos sacerdotes de los templos a lo largo de la tierra, y puede ser de ayuda para ganar una Audiencia. Llevar el ojo del Dragón cuenta como una carga para los propósitos de transporte (r206).

e099 Roc

Usted encuentra al Roc, un pájaro gigantesco que ataca en picado a su grupo. El Roc tiene habilidad combate 9, resistencia 8, y riqueza 10. Sus opciones son:

Dado	Huir	Luchar
1	huida aérea r313	sorprender r301
2	huida aérea r313	sorprender r303
3	esconderse r317	atacar r304
4	esconderse r319	atacar r305
5	atacar r305	ser atacado r306
6	ser sorprendido r308	ser sorprendido r308

Nota: si usted mata al Roc, usted puede cortar su pico y puede transportarlo como una carga (r206). El Conde Drogat del Castillo de Drogat aprecia especialmente este artículo, y puede ayudarle a ganar una Audiencia con él. Además, el pico puede venderse a cualquier mercader, o en cualquier pueblo, castillo, o templo cuando usted compre la comida. El pico vale 35 oros.

e100 Griffon

Usted se encuentra un Griffon alado que tiene habilidad combate 7 resistencia 6, riqueza 12. El Griffon es inteligente, y podría servir como un miembro de su grupo y como una montura alada para otro personaje. ¡Sin embargo, los Griffon son normalmente bastante independientes y feroces, y este parece especialmente poco amistoso, si no hostil! Sus opciones son:

Dado	Hablar	Huir*	Luchar
1	preguntar r342	huida aérea r313	sorprender r303
2	suplicar camaradas r337	huida montada r315	atacar r305
3	ser atacado r306	esconderse r317	atacar r305
4	ser atacado r307	esconderse r318	ser atacado r306
5	ser sorprendido r308	pasar r325	ser atacado r306
6	ser sorprendido r309	ser atacado r306	ser sorprendido r308

Nota * : si usted mata al Griffon, usted puede quitarle sus garras y puede llevarlas como una posesión extra. Ellas son especialmente estimados por Lady Aeravir de Castillo de Aeravir, y puede ayudarle a ganar una Audiencia con ella.

e101 Arpía

Usted encuentra a Arpía, una mujer-pájaro con habilidad combate 5, resistencia 4, y riqueza 4. Las Arpías son conocidas como canallescas sucias, pero de vez en cuando se han aliado con los humanos para beneficio mutuo. Sus opciones son:

Dado	Hablar	Huir	Luchar
1	preguntar r342	huida aérea r313	sorprender r302
2	*pasar r329	pasar r325	atacar r304
3	saqueador r340	pasar r326	atacar r305
4	saqueador r340	pasar r327	atacar r305
5	ser sorprendido r308	pasar r328	ser atacado r306
6	ser sorprendido r310	pasar r329	ser sorprendido r309

* Si la Arpía se une a su grupo, ella tiene sus propias alas, y puede viajar en el aire sin una montura alada. Ella también cuenta para viajar sobre una montura normal porque las alas le permiten hacer los brincos largos también.

e102 Ligera tempestad

Usted debe aterrizar inmediatamente, y no puede viajar hoy más allá debido al cielo bajo, densa capa de nubes, y mal tiempo.

e103 Malos Vientos en contra

Usted no puede mover más que dos hexes volando hoy. Si esto incluso ocurre después de que usted ha viajado al tercer hex hoy, usted debe aterrizar en el último hex (segundo hex que entró) en cambio, y acabar su viaje allí.

e104 Buenos Vientos de Cola

Usted puede volar un hex extra hoy si usted lo desea. Las reglas de viaje normales (r204) aplican al pasar a este cuarto hex extra.

e105 Tormenta con Niebla

Usted puede aterrizar inmediatamente, en el hex que acaba de entrar, y evitar cualquier riesgo.

Alternativamente, si usted continúa el vuelo hoy (asumiendo que hace el viaje por el aire, si no este evento no significa nada), antes de verificar para perderse o un evento de viaje, tire un dado para lo que pasa ya que usted intenta seguir volando:

1-e103; **2**-e102; **3**-e079; **4,5**-ningún efecto; **6**-vea e105a debajo.

e105a Vientos Violentos: su grupo ha sido desviado del rumbo por vientos gigantescos. Tire un dado para la dirección hacia la que usted vuela, en lugar de hacer su movimiento normal de viaje:

1-N, 2-NE, 3-SE, 4-S, 5-SO, 6-NO, y entonces tire un dado de nuevo y divida en dos el número (las fracciones redondeadas hacia arriba) para el número de hexes hacia donde son arrastrados.

Entonces usted choca en el último hex, su montura volante se mata y usted tire un dado para el número de heridas sufridas. Los otros miembros de su grupo son arrastrados fuera de rumbo y perdidos para usted.

e106 Niebla espesa

Las nubes espesas, negras dificultan su visión. Usted comprende que usted está perdiéndose.

Tire un dado para la dirección (1-N, 2-NE, 3-SE, 4-S, 5-SO, 6-NO), y mueva un hex en esa dirección. Ahora tire un dado para cada personaje adicional o montura en su grupo, un 6 significa en que el personaje o montura desaparece en la niebla y se pierde de su grupo. Finalmente, la niebla obligará al resto de su grupo a aterrizar en el nuevo hex, ningún viaje extenso es posible hoy.

e107 Halcón explorador

Un Halcón amistoso se une a su grupo si usted le ofrece una unidad de comida (r215) ahora mismo. Para el resto del día de hoy usted no puede perderse. Esta noche, a la comida de la tarde (r215), si usted le ofrece una segunda unidad de comida, y tira un dado y con un resultado que no sea un 6, el Halcón también permanecerá a lo largo de mañana con su grupo como un guía.

Esto puede continuar día tras día con tal de que usted le alimente con una unidad de comida en la comida de la tarde y saque con el dado algo que no sea un seis. El halcón sólo puede actuar como un guía, no tiene ninguna habilidad de combate o valor de resistencia, cualquier herida lo matará.

e108 Ataque de los Hombres-Halcón

Usted encuentra un grupo de hombres-halcón que ataca a su grupo. Tire un dado para el número de hombres-halcón, cada uno tiene habilidad combate 7, resistencia 5, riqueza 7. Ellos sorprenden a su grupo en el combate (r220). Usted no puede escapar del combate, debe luchar hasta la muerte.

e109 “Pegasos” salvajes

Usted encuentra una manada de "Pegasos" salvajes. Cada personaje en su grupo intenta capturar uno, tire un dado. Si el resultado es 5 o superior el personaje captura al “Pegaso”, usted puede agregarlo como una montura alada a su grupo.

e110 Espíritu del aire

Usted encuentra un espíritu aéreo, pero lo reconocerá sólo si un mago, hechicero, bruja, sacerdote o monje está en su grupo. Si usted no puede reconocerlo, este evento acaba. Si usted lo reconoce, usted puede intentar la comunicación si usted lo desea.

Para hablar con el espíritu aéreo, tire un dado. Si la tirada iguala o excede su ingenio y astucia, la comunicación falla, el espíritu aéreo se confunde y le desvía a usted fuera del curso. Tire un dado para la dirección (1-N, 2-NE, 3-SE, 4-S, 5-SO, 6-NO) y entonces tire un dado para el número de hexes que usted vuela en esa dirección. Mueva su grupo a este nuevo hex, y continúe con sus acciones diarias (r203).

Si la tirada del dado es menor que su ingenio y astucia, usted habla con éxito con el espíritu aéreo.

Lo ayudará en su jornada. tire dos dados, y mueva tantos hexes inmediatamente, sin riesgo de perderse, y sin nuevos eventos de viaje salvo en el último hex (donde un evento de viaje normal debe determinarse).

e111 Demonio de tormentas

Usted encuentra un Demonio poderoso de tormentas que ataca a su grupo. Si usted tiene cualquier mago, hechicero, bruja, sacerdote, o monje en su grupo, cada uno puede intentar detener el demonio tirando un dado.

Un 6 significa que el ataque del demonio es anulado, cualquier otro resultado indica que no se puede anular.

Si usted es incapaz de anular el ataque, su grupo entero es desviado o se pierde lejos o muere. Usted choca en un hex adyacente (tire un dado para determinar cuál: 1-N, 2-NE, 3-SE, 4-S, 5-SO, 6-NO), donde su montura alada se mata, y usted tira un dado para el número de heridas sufridas.

Su riqueza y posesiones que usted lleva están intactas, pero las del resto de su grupo están perdidas.

e112 Encuentra el Clan de las Águilas

Mientras está en el aire usted encuentra águilas en vuelo, tire un dado para el número de águilas.

Cada una tiene habilidad combate 4, resistencia 3, y riqueza 1. Sus opciones se listan debajo. Si su grupo tiene un tipo de personaje o montura distinta de los humanos, elfos, y/o monturas "Pegaso", usted debe seleccionar la opción huir o luchar. Los magos, brujas, hechiceros, sacerdotes y monjes son presuntos humanos a menos que se haya especificado como de alguna otra raza cuando se les encontró.

Dado	Huir	Perseguir*	Luchar
1	pasar r325	emboscada e113	atacar r304
2	pasar r325	cazar e114	atacar r305
3	pasar r326	cazar e114	ser atacado r306
4	pasar r326	guarida e115	ser atacado r306
5	conversación r341	ayuda e116	ser sorprendido r308
6	preguntar r342	aliados e117	ser sorprendido r309

* Si usted elige perseguir, vea r319 para el procedimiento para un movimiento de persecución hoy, y entonces consulte el evento listado. Si usted elige perseguir, usted debe abandonar a todos los miembros de su grupo sin monturas aladas o habilidad de volar.

e113 Emboscada de las Águilas

Las águilas lo llevan a una área escarpada, cuando más águilas aparecen de repente, tire un dado para las águilas adicionales que llegan.

Todos éstas hacen un ataque sorpresa contra su grupo, causando el combate (r220).

e114 Cazando con las Águilas

Las águilas están cazando, y se unen a su grupo para la caza. Esto acaba todo el viaje por hoy, y para la comida de la tarde (r215) usted puede cazar sin tener en cuenta el tipo de hex, y agregue uno a su habilidad de combate normal al hacerlo. Usted y las águilas acamparán en un risco alto, y no cuenta como aterrizar en este hex durante el día. Mañana las águilas salen, acabando el evento. Usted hace cualquier aterrizaje en el hex (consulte la tabla de viaje inmediatamente para el posible evento, r204 y r207) antes de seguir alguna acción si lo desea (r203), o usted puede dejar el hex para viajar (r204). Si usted deja el hex, las instrucciones de las águilas actúan como si usted tuviera un guía para mañana solamente.

e115 La guarida de las Águilas

Las águilas lo llevan a su guarida donde usted se encuentra a la familia y se hacen sus amigos.

Esta noche usted recibe la comida gratis (r215) para su grupo entero. No tire por aterrizar en el hex, la guarida del águila reemplaza el evento del desembarco normal. Después en el juego usted puede volver a la guarida del águila para la comida libre, pero sólo si usted hace el viaje aerotransportado en el hex de la guarida, y no hace un desembarco normal (es decir, si aterriza en la guarida).

e116 Ayuda del Águila

Lo mismo que el e115 (vea ese evento), más cuando usted deja la guarida de las águilas, le proporcionan una de ellas para que se una a su grupo y actuar como una guía, tiene habilidad combate 4 y resistencia 3. El águila puede alimentarse todos los días "volando", pero lo dejará siempre que usted acabe un día en un pueblo, castillo, o templo.

e117 Águilas aliadas

Las águilas lo llevan a su alto consejo, y después de oír su historia, deciden apoyar su demanda para el reino de Northlands. Ellos le dan 50 oro para ayudar con los gastos, más una banda de águilas guerreras para unirse a su grupo. Tire dos dados para el número de águilas en la banda guerrera, cada una tiene habilidad combate 4, resistencia 3. Cualquiera puede actuar como guía si usted lo desea.

Además, después del consejo su grupo entero es festejado esta noche, la comida de su comida de la tarde (r215) se proporciona completamente por las águilas.

e118 Gigante

Usted encuentra un gigante de 12 pies de altura, mientras llevando un garrote muy grande. Él tiene habilidad combate 9, resistencia 8, riqueza 10. Sus opciones son:

Dado	Hablar	Huir	Luchar
1	preguntar r342	huida aérea r313	sorprender r301
2	suplicar camaradas r337	huida montada r312	sorprender r302
3	saqueador r340	esconderse r316	atacar r304
4	pasar r328	esconderse r317	atacar r305
5	ser atacado r306	esconderse r319	ser atacado r306
6	ser sorprendido r308	esconderse r320	ser atacado r306

Si el gigante se une a su grupo, él es demasiado grande para ser llevado por cualquier montura, por lo que usted no puede usar viaje montado (r204) mientras él esté con su grupo. Además, él come doble de la cantidad normal de comida (r215) cada día.

e119 Gran inundación

Su grupo está viajando bajo una depresión poco profunda, un wadi. Se oye un rugido de repente, y una pared de agua viene hacia usted. Las lluvias han causado un gran desbordamiento en otra parte. Tire un dado para cada miembro de su grupo, 5 o 6 significa que el personaje no puede correr para ponerse a salvo, y es arrastrado lejos por la riada. Esto incluye al personaje, cualquier montura, y cualquier riqueza o posesiones. Los que son arrastrados están permanentemente perdidos.

Si usted es arrastrado por la riada, cualquier montura suya muere, tire un dado para el número de heridas que usted sufre, y usted puede rescatar solo una carga de material de lo que usted estaba llevando (r206). Todo el resto está perdido, y usted está ahora separado de su grupo y ellos lo dejan por muerto y también desaparecen.

e120 Agotamiento

Los días ardientes y las noches heladas extraen la savia de la fuerza de su grupo. No pueden montarse las monturas, y la capacidad de carga de todos los hombres y monturas (r206) se parte en dos. Cada personaje en su grupo sufre una herida.

Ningún descanso o curación de heridas (r222) se permite hasta que usted deje el desierto, o esté en un hex de oasis. Las monturas recuperan las habilidades normales siempre que abandone el desierto y descanse un día, o descanse un día en un oasis.

e121 Insolación

El calor del sol es inesperado. Tire un dado para cada personaje y montura en su grupo. Un 6 significa que se desploma por la insolación. Las monturas que se desploman, deben abandonarse para morir, los personajes desmayados deben llevarse si es posible, aun cuando eso signifique que deben abandonarse otras cargas, vea r206. Si usted sufre la insolación, otros personajes en el grupo lo llevarán si es posible, En caso contrario ellos lo dejan atrás y desaparecen.

Si usted sufre la insolación y no se lleva para el resto del día, usted sufre heridas igual a una tirada de dado, y revive a tiempo para la comida de la tarde (r215). Sin embargo, usted es incapaz de cazar.

Si su grupo continúa, llevando a cualquier víctima de la insolación, no hay efecto especial sólo que las víctimas de la insolación no pueden cazar. Todos los personajes se recuperan de la insolación en la comida de la tarde.

e122 El balsero

Usted se encuentra al balsero al lado del río, por 1 pieza de oro le transportará a usted junto con cualquier miembro de su grupo y monturas que usted desee.

Alternativamente, saliendo mañana, usted puede contratarlo para el viaje río abajo o río arriba.

Vea r213 para los detalles.

e123 Caballero en el Puente

Usted encuentra un puente pequeño que permitirá el cruce del río. Sin embargo, un caballero con armadura está en el lado opuesto, desafiando a cualquiera que desee cruzar. Usted sólo puede cruzar si le desafía personalmente en combate (r220), el caballero tiene habilidad combate 8, resistencia 8, riqueza 30. Usted puede negarse al combate y termina el viaje por este día, pero tire un dado para cada personaje en su grupo, un "6" indica que él deserta debido a su cobardía.

Si usted le reta en combate, tire un dado al comienzo de cada turno, usted golpea primero si la tirada es 4 o más, el caballero golpea primero si la tirada es 3 o menos. Si usted o el caballero quedan inconscientes, acaba el duelo. Si usted está inconsciente se prohíbe el cruce, y acaba el viaje por este día. Si el caballero queda inconsciente, usted o puede dejarlo aquí y continúa viajando, o usted puede detenerse durante el día, tratar sus heridas, y puede permitirle unirse a su grupo (no necesita pagar sueldos, pero debe proporcionarle r215 comida y r217 alojamiento).

Usted puede dejar el combate y acabar el viaje por este día después de cualquier turno del combate, sin utilizar el procedimiento de escape usual.

e124 Balsa

Usted cruza el río usando una balsa rápidamente construida. Tire un dado para determinar si ocurre algún incidente desafortunado durante el cruce:

1,2-nada; **3**-e094; **4**-e125; **5**-e126; **6**-e127

e125 Vuelco de la Balsa

La balsa se atasca en un remanso, le golpea una piedra, y vuelca. Todos en su grupo, incluso las monturas, nadan hacia la orilla. Sin embargo, toda la riqueza y todas las posesiones están perdidas.

e126 Balsa arrastrada por la corriente

Su balsa es arrastrada río abajo, mueva un hex río abajo (vea r213 para la definición de río abajo).

Entonces tire un dado para cada montura y los personajes en su grupo, un "6" indica que cae por la borda y se ahoga. Si usted se cae por la borda, usted puede nadar hacia la orilla, perdiendo toda su riqueza, posesiones y montura, mientras su grupo desaparece río abajo en la balsa y se pierde para usted.

e127 Balsa en aguas bravas

Su balsa es golpeada por las olas, todas las provisiones de comida amontonadas caen por la borda y se pierden. Se salvan todos los personajes, monturas, riqueza y posesiones. La balsa continúa su jornada seguramente y usted toma tierra o continúa (lo que sea apropiado para su acción) sin más incidentes.

e128 Mercader

Usted se encuentra a un mercader amistoso. Usted o puede pasar e ignorarlo, acabando este encuentro, o usted puede detenerse charlar y hacer trueque. Si usted se detiene, tire dos dados y consulte la tabla debajo:

2	El mercader tiene una montura "Pegaso" para la venta, 50 oros.
3	El mercader le habla de la cueva de las tumbas en este hex, si usted va a ella, vea e028
4	El mercader tiene redomas de antídoto contra veneno para la venta, cada una cuesta 10 oro (vea e181 para los detalles de su uso).
5	El mercader le habla de una granja cercana en este hex, si usted investiga vea e009
6	El mercader tiene provisiones de comida, 1 oro por 2 unidades de comida, pueden comprarse hasta un máximo de ocho (8) unidades
7	El mercader puede engañarle, tire un dado, si excede su ingenio y astucia usted gasta 10 oro inútilmente (o todo su dinero, si usted tiene menos)
8	El mercader tiene pociones curativas para la venta, cada una cuesta 5 oro (vea e180 para su uso)
9	El mercader tiene dos caballos para la venta, cada uno cuesta 6 piezas de oro
10	El mercader tiene un lote de esclavos para vender vea e163
11	El mercader le proporciona una última pista sobre un tesoro, vea e147.
12	Conozca los exclusivos secretos del mercader, vea e162.

e129 Caravana de mercaderes

Usted se encuentra que una caravana de mercaderes acampó durante la noche. Usted puede detenerse durante el día con ellos hablar y comerciar, o usted puede ignorarlos y poner fin a este evento. Si usted se detiene, tire dos dados y consulte la tabla debajo:

2	Conozca los exclusivos secretos de varios miembros de la caravana, vea e162
3	Se entera de la existencia de un monasterio en este hex, si usted va allí vea e022.
4	Los mercaderes tienen el talismán/amuleto anti-veneno para la venta por 25 oros, para los detalles de su uso vea e187.
5	Los mercaderes le dan noticias de granjas en este hex, si usted va a mirar vea e009.
6	Se encuentra a un mercader independiente en la caravana, vea e128.
7	Guardias de la caravana se vuelven hostiles, usted debe huir del hex, vea Huir r218.
8	Un médico de la caravana tiene pociones para la venta a 6 oro cada uno, para usarlas vea e180.
9	La caravana tiene seis caballos de repuesto para la venta, a 7 piezas de oro cada uno.
10	La caravana tiene un lote de esclavos para la venta, vea e163.
11	Habla con guardias de la caravana y le dan indirectas sobre un tesoro, vea e147.
12	La caravana pasó por una ruina cercana ayer, tire un dado para el hex adyacente que contiene las ruinas (**1**-N, **2**-NE, **3**-SE, **4**-S, **5**-SO, **6**-NO).

e130 Encuentra a un Alto Señor

Usted se encuentra a un señor alto y poderoso de la tierra. Tire un dado para la identidad:

1-Barón del Castillo de Huldra;

2-Conde Drogat del Castillo de Drogat;

3-Lady Aeravir del Castillo de Aeravir;

4-Sumo Sacerdote del Templo;

5,6-Alcalde. El Señor tiene su guardia personal, tire dos dados y agregue uno (+1) para el número de guardias cada uno de los cuales tienen habilidad combate 6 resistencia 6. Sus opciones son:

Dado	Hablar	Huir	Luchar
1	pasar r327	huida montada r312	sorprender r303
2	pasar r329	huir r314	atacar r305
3	*arrestado e060	huir r315	ser atacado r306
4	**audiencia	esconderse r317	ser atacado r306
5	***preguntar r342	esconderse r319	ser atacado r307
6	ser atacado r307	ser atacado r306	ser sorprendido r309

* Si es arrestado, usted es encarcelado en la residencia del Señor que es o el castillo apropiado, el templo más cercano para el Sumo Sacerdote, o el pueblo más cercano para el Alcalde. Avance el tiempo en un día, para representar el tiempo gastado en llegar a la cárcel (qué puede llegar por medios mágicos, si la distancia fuera larga).

** Si usted logra una Audiencia con el Barón Huldra, tire un dado:

1,2-nada; **3,4**-e150; **5**-e151, **6**-e152,

; si es con el Conde Drogat vaya a e161; si usted gana una Audiencia con Lady Aeravir vea e160; si usted gana una Audiencia con el Sumo Sacerdote vea e155; si es con un Alcalde de Pueblo vea e156.

*** Cualquier resultado de preguntar que normalmente permite contratar un personaje en cambio le permite a usted sobornar a los guardias personales con 10 oro para una Audiencia. Si usted paga esto, vea **Audiencia (la nota anterior). Si usted no lo hace, nada pasa, acaba el evento. Si usted "lucha" y mata a todos los guardias, el Señor debe concederle automáticamente una **Audiencia (vea nota anterior). Sin embargo, usted todavía debe sufrir cualquier resultado adverso de la Audiencia (presumiblemente debido a los guardias adicionales en el área, protección mágica o poderes del Señor, etc.).

Alternativamente, en lugar de una Audiencia, usted puede robar al Señor que tiene riqueza 100. Sin embargo, si usted roba al Barón Huldra, al Conde Drogat, o a LadyAeravir usted nunca puede entrar en el hex del castillo donde ellos gobiernan.

e131 Ruinas vacías

Usted se pasa el día entero investigando las ruinas infructuosamente, y no encuentra nada.

e132 Búsqueda organizada

Si exclusivamente, usted se pasa el día investigando las ruinas infructuosamente, no encuentra nada. Si hay otros personajes en su grupo, tire un dado. Si la tirada es menor que el número de personajes en su grupo (incluyéndose) la búsqueda es organizada y le ayudan, tire de inmediato de nuevo en r208 de la sección de reglas.

e133 Plaga

Después de considerable búsqueda durante el día, usted y su grupo encuentra una variedad de artículos por valor de 50 piezas de oro en total, entre muchos esqueletos. Esta noche, sólo antes de que usted empiece a comer (r215), una plaga que enloquece la mente empieza a afectar a su grupo, debido a una maldición antigua en este lugar.

Tire un dado para cada personaje en su grupo, un 3 o más significa que la locura ha destruido la mente y el personaje se acurruca en un rincón y pronto muere, espumando por la boca. Todos los miembros supervivientes del grupo inmediatamente huyen del hex (r218) y acampan en otra parte durante la noche (r215). las Monturas son afectados, así que los sobrevivientes pueden traer las monturas, posesiones, y riqueza del grupo entero con ellos.

Si usted es víctima de la locura, su sangre norteña le ayuda a sobrevivir. Usted despertará la próxima mañana, después de haberse ido sin la comida (r216), y encuentra a todos sus seguidores supervivientes o muertos o huídos con toda su riqueza y posesiones. Usted puede decidir qué acción para tomar durante el nuevo día ahora, todas las acciones normales se permiten (r203).

e134 Ruinas inestables

En las ruinas hay muchas paredes y piedras inestables, haciendo su búsqueda muy peligrosa.

Usted o puede dejar de investigar estas ruinas, no haciendo nada más hoy, o usted puede continuar.

Si usted continúa, tire un dado para cada personaje en su grupo, un resultado de 6 o más alto significa que él se daña con los cascotes, tire dos dados para las heridas sufridas. Si cualquier personaje sobrevive ileso el día, la búsqueda podría tener resultados, podría ver r208 e inmediatamente podría tirar de nuevo (que puede producir este resultado de nuevo, significando que las ruinas son doblemente peligrosas, etc.).

Note que este resultado aplica a estas ruinas, cada día que usted busque en estas ruinas todos los personajes de su grupo deben arriesgarse a los cascotes, como se describe en el párrafo anterior.

e135 Columnas rotas

A lo largo de una empalizada de columnas rotas, usted encuentra un altar con una inscripción antigua. Si su grupo incluye un mago, hechicero, bruja, sacerdote, y/o monje, la inscripción puede descifrarse y se tira un dado para su significado:

1-e042; **2**-e043; **3**-e044; **4**-e045; **5**-e046; **6**-e047

Si ninguno puede descifrar la inscripción, este resultado no es ningún evento.

e136 Tesoros ocultos

Usted descubre los restos de la cámara del tesoro de un palacio, tire un dado para el contenido:

1-e037; **2**-e038; **3**-e039; **4**-e044; **5**-500 oros; **6**-nada.

e137 Habitantes

Usted encuentra cosas que viven en las ruinas, tire un dado:

1-e032; **2**-e051; **3**-e052; **4**-e055; **5**-e057; **6**-e082

e138 Inmundicia

Las ruinas están sucias, y tiene criaturas horribles, repugnantes que las pueblan. Tire un dado para lo que usted encuentra:

1-e032; **2**-e033; **3**-e034; **4**-e056; **5**-e082; **6**-e098

Si usted sobrevive a este encuentro, usted puede consultar inmediatamente de nuevo el r208 para continuar su búsqueda hoy, o usted puede acabar la búsqueda por este día y puede tener su comida de la tarde (el r215).

e139 Tesoros menores

Usted descubre un tesoro menor, tire un dado:

1-riqueza 25; **2**-riqueza 60; **3**-e038; **4**-e039; **5**-e040; **6**-e140

e140 Caja mágica

Usted encuentra una caja mágica. Usted puede abrirla sólo si usted tiene un mago, hechicero o bruja en su grupo. Hasta entonces, usted puede llevarla con usted, puesto que es relativamente ligera. Una vez tal persona esté en su grupo, usted puede abrirla y puede examinar su contenido.

Tire un dado:

1-e141; **2**-e142; **3**-riqueza 60; **4**-riqueza 110; **5**-e195; **6**-nada excepto basura.

e141 Los Dientes de Hydra

Tire dos dados para el número de dientes de Hydra dentro. El mago/hechicero/bruja explica que siempre que usted esparza estos dientes en la tierra, ese número de guerreros de ultratumba subirán y lucharán en su grupo para un combate (r220) a sus órdenes.

Estos diente-guerreros de ultratumba tienen habilidad combate 5, resistencia 4, y riqueza 0. Ellos sólo durarán para ese combate, y entonces desaparecerán. Sin embargo, usted puede esparcir los dientes en cualquier ocasión para usarlos otra vez, incluso al comienzo o durante cualquier combate.

e142 Gemas

La caja contiene un montón de gemas por valor de riqueza 200 (consulte dos veces para riqueza 100). Si usted tiene mago, hechicero o bruja en su grupo, ellos también reconocen una de ellas como una gema de visión, vea e041.

e143 El secreto de los Templos

Usted aprende el secreto de todos los sacerdotes del templo -la droga Chaga-. Esta está disponible en cualquier pueblo donde usted compra la comida, por 2 piezas de oro. Si usted compra la droga y la ofrece a un sacerdote del templo, cuando está haciendo una ofrenda normal (r212), usted puede agregar uno (+1) a la tirada de los dados al determinar los resultados de esa ofrenda. Igualmente, si usted se lo da al sumo sacerdote al buscar una Audiencia con él (r211) usted puede agregar uno (+1) a la tirada de dados.

e144 El secreto del Barón Huldra

Usted aprende que el Barón de Huldra realmente es un doble Bastardo, y ha encerrado al verdadero heredero del castillo con una tribu en los Páramos de la colina Wredwrock, en el hex 1611.

Usted puede intentar rescatar al heredero e instalarlo como el legítimo Barón de Huldra si usted lo desea. Para hacer eso, usted debe viajar al hex 1611 y derrotar a la tribu de la colina. Esto requiere que usted tenga un mago, hechicero o sacerdote en su grupo (para lanzar un hechizo), que usted tenga una espada mágica (e186) o un escudo de luz (e193) para impresionar a los miembros de la tribu, o un talismán del carisma (e189) para caminar entre ellos, o una bomba de gas nervioso (e190) para matarlos.

Alternativamente, usted simplemente puede luchar contra los guardias del heredero, consiguiendo atacar por sorpresa en el combate (r220) contra ellos, tire tres dados y agregue uno (+1) para el número de guardias cada uno de los cuales tienen habilidad combate 4 resistencia 5. Usted entonces escapa (r218) del hex con el verdadero heredero que tiene habilidad combate 5 resistencia 7.

Usted viaja entonces con el heredero, y si usted localiza el castillo de Huldra, su grupo-y el heredero tienen dos opciones. Primero, usted puede buscar una Audiencia con el Barón actual (r211), y si usted saca un "10" o superior (después de cualquier modificador) usted puede revelar al verdadero heredero en la Audiencia y puede deponer al Barón actual al instante. Alternativamente, usted puede hacer un ataque sorpresa por la noche contra el Barón, sorprendiendo en el combate (r220) a sus seis guardias personales cada uno de los cuales tienen habilidad combate 6, resistencia 6, y entonces atacar al Barón que tiene habilidad combate 6 , resistencia 8, quien golpea primero en el combate.
Si usted tiene éxito deponiendo al Barón original, el heredero tomará el trono y le devolverá el favor marchando con su ejército con usted hacia Northlands, ayudándole a recobrar su trono.

¡Usted ha ganado el juego, debido a la ayuda del nuevo Barón de Huldra!

e145 El secreto de Lady Aeravir

La Señora del Castillo de Aeravir es la sacerdotisa de un culto del templo local que requiere la virginidad. Usted descubre que ella es realmente bastante promiscua, y puede usar esto para su ventaja para conseguir una Audiencia con ella.

Agregue uno (+1) al intentar ganar la Audiencia (r211) con ella, y si usted la gana, usted puede tirar dos veces para los resultados de la Audiencia, y seleccionar el resultado que prefiera. Sin embargo, la Señora detesta el chantaje, y usted debe escapar del hex al final del día cuando usted usa este conocimiento confidencial. Usted nunca puede volver.

e146 El Secreto del Conde Drogat

Usted aprende que el Conde Drogat, el señor de Castillo de Drogat, realmente es una criatura inmortal que vive del sufrimiento, dolor, y muerte de otros. Esto explica por qué él tan a menudo tortura y desmembra a los felones en su reino, y a menudo se encoleriza sumiendo a sus tierras en un reino de terror. Sin embargo, él es muy vulnerable al foulbane, una planta rara que sólo se compra en los puestos de comida del Templo de Duffyd (hex 2018) por una pieza (1) de oro.

Usando el foulbane, cuando usted intenta ganar una Audiencia (r211) con el Conde Drogat usted agrega uno (+1) a su tirada de dados, y si usted gana una Audiencia usted puede ignorar el primer resultado del dado e intentarlo de nuevo si usted lo desea. Sin embargo, usted debe cumplir el segundo resultado sin tener en cuenta lo que sea.

Finalmente, usando el foulbane en el Castillo de Drogat usted pueden pasarse un día, en lugar de efectuar una acción diaria normal, preparándose para un robo especial de las joyas personales del Conde. Al final del día usted escape del hex (r218) con riqueza 110, pero nunca puede volver al hex del castillo (debido al enojo del Conde). En el proceso del robo usted podría adquirir artículos mágicos (parte de la riqueza 110).

e147 Pista del Tesoro

Usted recibe la información sobre un tesoro cercano. Tire un dado para la dirección (1-N, 2-NE, 3-SE, 4-S, 5-SO, 6-NO) y tire otro dado para la distancia (en hexes) en esa dirección donde se encuentra el tesoro. Cuando usted alcance el hex, y se pasa un día buscándolo como un escondite (r214) usted puede tirar dos dados entonces para ver lo que ha encontrado:

2-e066;
3-e037;
4-e038;
5-e039;
6-e040;
7-e030;
8-riqueza 110 (vea r225);
9-e139;
10-e140;
11-e136;
12-e054 .

e148 El Senescal exige Soborno

Usted debe pagar un soborno al senescal para ganar una Audiencia con el señor. Tire un dado y multiplique por cinco (5) en un pueblo o templo, por diez (10) en un castillo, para el número de piezas de oro que se necesitan para el soborno. Si usted paga este soborno, automáticamente gana la Audiencia (r211). Si usted no paga el soborno, usted no puede intentar una Audiencia con el señor en este hex para el resto del juego.

e149 Debe aprender modales de la corte

Sus maneras norteñas lo marcan con hierro como un patán. Usted es rechazado como un impresentable. Después de que usted gaste 10 piezas de oro para ropa buena en cualquier pueblo, castillo, o templo usted puede intentar de nuevo obtener una Audiencia. Hasta entonces, usted no puede buscar una Audiencia en este hex.

¡Una vez que usted ha gastado para ropa buena, este evento todavía puede ocurrir de nuevo, indicando que usted debe gastar todavía más para mejorar su apariencia!

e150 Dar sus Respetos

Usted gana una Audiencia con el Señor o Señora, de sus respetos, diga sus chismes, y reciba una bolsa de riqueza 50. Usted no puede buscar una Audiencia con ese mismo señor mañana, pero después de eso usted podría intentarlo de nuevo.

e151 Halla Favor

Usted gana una Audiencia y se le oye favorablemente. A su grupo entero se le da comida (r215) y alojamiento (r217) libre esta noche. Mañana a usted se le da un regalo de oro, tire un dado y multiplique por 100 para la cantidad, más una escolta de soldados que le guían y se quedan con usted durante el día en que usted deje el hex. La escolta es tan fuerte que usted derrotará y matará automáticamente algo que usted se encuentre en el combate, sin usar el procedimiento del combate normal.

e152 Aliado de la Nobleza

Usted gana una Audiencia y se le oye con interés. El Señor decide apoyar su causa totalmente, y prepara marchar con su ejército a Northlands con usted para ayudarle a recobrar su trono. ¡Usted ha cumplido su demanda y ha ganado el juego!

e153 Amo de casa

Usted encuentra al Amo de la Casa que le impide recibir una Audiencia. Si usted lo soborna con 10 piezas de oro, usted puede intentar una Audiencia en algún día futuro. En caso contrario, él le toma aversión a usted, y usted nunca puede intentar buscar una Audiencia de nuevo en este hex.

e154 Encuentra a la Hija del Señor

Usted se encuentra a la bonita hija del gobernante; tire un dado para su actitud:

1,2	Ella lo odia, vea e060, y usted no puede buscar una Audiencia de nuevo en este hex.
3	Usted juega con ella, pero ella es reservada, este esfuerzo por buscar una Audiencia acaba sin ningún resultado, pero usted puede intentarlo otro día de nuevo.
4	Ella es reservada, usted le hace una reverencia y pasa adelante, tire de nuevo para buscar una Audiencia (r211) inmediatamente.
5	A ella le da gusto hablar con usted, y esto resulta en un poco de ayuda, tire de nuevo inmediatamente para buscar una Audiencia (r211) y agregue uno (+1) a su tirada de dados.
6	Ella se enamora de usted (r228), tire de nuevo inmediatamente para buscar una Audiencia (r211) y agregue cuatro (+4) a su tirada de dados. Después de resolverla, si usted deja el hex, ella se irá con usted. A usted se le acusará de secuestrarla, y se le busca a lo largo del territorio. Es como si usted hubiese matado a alguien en cada pueblo, templo y castillo al sur del Río Tragoth. Sin embargo, para ayudarlo en su demanda, su nuevo amor ha adquirido caballos para su grupo entero (dando a todos monturas) y trae su joyería personal, valor riqueza 200 (r225, consulte riqueza 100 dos veces).

e155 Audiencia con el Sumo Sacerdote

Usted tiene una discusión privada con el sumo sacerdote. Tire un dado:

1	Resulta insultado, vea e060 inmediatamente.
2	Él oye sus súplicas, pero se queda impasible ante sus dificultades. El evento acaba, y usted no puede buscar otra Audiencia en este hex hasta la próxima semana.
3	Él oye sus súplicas, y le sugiere que intente hacer ofrendas en el templo (r212) mañana o algún día más tarde. Usted no puede buscar otra Audiencia en este hex hasta que usted haga esta ofrenda. Si usted ha hecho una ofrenda a un templo dentro de los últimos tres días, tire de nuevo.
4	Él escucha su historia y ofrece ayudarlo con sus ofrendas en el templo mañana (r212). Si usted está de acuerdo, y hace las ofrendas mañana, agregue dos (+2) a su tirada de dados al resolver esa acción. Usted no puede buscar otra Audiencia en este hex hasta que usted haga una ofrenda en este hex.
5	Él decide proveer un modesto apoyo para su causa, y le da riqueza 110 (vea r226). Usted no puede buscar una Audiencia de nuevo en este hex.
6	Él decide apoyar de lleno su demanda y venturas, él le da 200 piezas de oro y riqueza 110 (vea e226). Usted no puede buscar una Audiencia de nuevo aquí.

e156 Audiencia con el Alcalde del pueblo

Usted tiene discusiones privadas con el alcalde. Tire un dado:

1	Resulta insultado, vea e060 inmediatamente.
2	Él oye su historia, pero permanece con su rostro impasible, renuente o incapaz de ayudar. Sin embargo, usted es libre de buscar Audiencia de nuevo con él cualquier día.
3	Él oye su historia y le da gratuitamente comida y alojamiento por esta noche, como un distinguido visitante (aunque desterrado) del norte. Usted es libre de buscar Audiencia de nuevo con él cualquier día.
4	Él oye sus súplicas con favor, y le da una carta de recomendación para el Señor del castillo más cercano (e157). Usted no puede buscar otra Audiencia con él hasta la próxima semana, lo más temprano.
5	Él oye su historia con interés, le da una carta de recomendación para el Señor del castillo más cercano (e157) y 50 oro para gastos. Usted no puede buscar otra Audiencia con él hasta que usted haya usado la carta.
6	Si su grupo incluye un monje o sacerdote, él apoyará su causa por razones religiosas. Si no, él lo despide, y se niega a a cualquier Audiencia extensa hasta que usted tenga un personaje así en su grupo. Si él apoya su causa, él le proporcionará una carta de recomendación a cualquier castillo o templo que usted le pida, le dará riqueza 100, y le confía a su ayudante como un miembro de su grupo. Este ayudante tiene habilidad combate 4, resistencia 4. Usted no puede buscar otra Audiencia con él hasta que usted haya usado la carta o el ayudante muera o deje su grupo (no que usted le despida voluntariamente).

e157 Carta de Recomendación

A usted se da una carta adecuadamente firmada y sellada que le proporciona una introducción al Señor apropiado (vea la sección anterior). Esto le permite agregar dos (+2) a su tirada de los dados al buscar una Audiencia (r211) con ese señor en su hex de residencia.

e158 Guardias Hostiles

Usted deja el resto de su grupo en un patio, y se enfrenta entonces con dos guardias hostiles.

Cada uno tiene habilidad combate 5, resistencia 6, y riqueza 7. Si usted paga 20 oro como un soborno ellos le permitirán pasar, tire de nuevo en la Tabla de buscar Audiencia apropiada (r211).

En caso contrario, ellos lo atacarán, consiguiendo el primer golpe en el combate (r220). Sin tener en cuenta si usted gane o pierda, el combate significa que usted debe escapar inmediatamente de este hex (r218).

e159 Debe Purificarse

Usted debe hacer una ofrenda en un templo (r212) antes de que usted pueda intentar otra Audiencia en este hex. La ofrenda debe hacerse en cualquier templo. Este resultado no le impide intentar Audiencias en otra parte antes de hacer esta ofrenda.

Si usted hace la ofrenda requerida, y entonces intenta otra Audiencia en este hex, su devoción es notada y usted puede agregar dos (+2) a la tirada de dados al buscar la Audiencia (r211).

e160 Audiencia con Lady Aeravir

Le permiten una entrevista semi-privada con el gobernante de Castillo de Aeravir. Tire un dado para el resultado:

1	Ella escucha cortésmente, pero no tiene interés en los problemas de Northlands, usted no puede buscar otra Audiencia con ella, y esto no produce ningún resultado.
2	Ella escucha pero parece distraída, la Audiencia acaba sin resultados, y usted no puede buscar una Audiencia de nuevo algún otro día.
3	Ella se apiada de usted, y le da un regalo de riqueza 60 para ayudarle en su demanda, pero decreta que usted no puede buscar otra Audiencia con ella.
4	Halla favor a sus ojos. Usted y su grupo entero pueden comer (r215) y alojarse (r217) en su castillo tanto tiempo como usted desee, y siempre que usted desee. Además, ella le proporciona un regalo de riqueza 110 para ayudarlo en su demanda. Sin embargo, usted no puede buscar otra Audiencia con ella.
5	Ella tiene encantos seductores; ¡tire un dado para el número de días que pasan antes de que usted venga de nuevo a sus sentidos! Después de que la casilla de tiempo está avanzada, tire un dado de nuevo en esta tabla para ver lo que la Señora piensa. Entretanto, su grupo entero ha estado viviendo en el castillo, pero cualquier verdadero amor (r228) le ha abandonado en su desesperación, y usted no puede tirar para su retorno hasta después de que usted deja este hex
6	La Señora decide apoyar su causa totalmente. Ella le da una tirada de dados de tiempo, 150 en oro, y una escolta de tres caballeros valientes cada uno de los cuales tiene habilidad combate 7 resistencia 6, monturas para su grupo entero, y un juego de caballos de repuesto. Esta noche ella sostendrá una gran fiesta para usted y todo su grupo, mientras proporciona comida (r215) y alojamiento (r217) gratuitamente. Si cualquier miembro del grupo tiene heridas, sus médicos curarán esta noche también todas las heridas, incluso las heridas envenenadas.

e161 Audiencia con el Conde Drogat

Le permiten una entrevista semi-privada con el gobernante de Castillo de Drogat. Tire un dado para el resultado, y agregue uno (+1) si usted tiene un Trollskin y se lo da al Conde.

1	¡Los ojos del Conde arden como brasas - usted es su próxima víctima, vea e061!
2	El Conde escucha con la mitad de una oreja, la Audiencia acaba sin resultados, pero usted puede buscar otra Audiencia algún otro día.
3	El Conde está de mal humor, le da consejo frívolo y lo despide. Usted debe dejar el Castilo de Drogat mañana, y se le aconseja que nunca busque de nuevo una Audiencia con el Conde a menos que usted lleve una Carta de Recomendación.
4	El Conde muestra interés por su situación, y le proporciona 100 oro y un valor de riqueza de 110 para apoyar su causa.
5	Si usted ha matado (personalmente) por lo menos cinco hombres o criaturas el Conde muestra interés por usted. En caso contrario usted es despedido, y no puede buscar una Audiencia de nuevo con el Conde hasta que usted haya matado cinco. Si el Conde muestra interés, él le proporcionará 500 oros, un tesoro de riqueza de 110, y dos monturas "pegaso" aladas. Le aconsejan que no busque nunca de nuevo una Audiencia con el Conde, puesto que él está en uno de sus raros días de buen humor.
6	El Conde escucha su historia con interés. Al mencionar los nombres de los usurpadores norteños él declara que ellos son los mismos que le hicieron mucho daño hace muchos años. Él reúne su ejército inmediatamente a su causa, y usa su magia poderosa para transportarlos, a su grupo, a él, y a su ejército a la capital de Northland para volver a tomar su trono. Usted inmediatamente vence.

e162 Aprendiendo Secretos

Usted acumula bastantes pistas y trozos de información sin conexión finalmente para aprender los secretos importantes de esta región, tire un dado:

1,2-e143; **3,4**-e144; **5**-e145; **6**- e146

e163 Mercado de esclavos

Usted puede comprar a los esclavos en el lote de la subasta.
Esclavos porteadores están disponibles; tire un dado para establecer el costo en oro por porteador. Estos esclavos no necesitan que se les pague los sueldos, y funcionarán aún cuando no los alimente (r215), pero cada día que no comen parte en dos su capacidad de transporte, las fracciones redondeadas hacia abajo. Cuando su capacidad alcanza cero, ellos se mueren. Vea r206 para usar a porteadores.

Las muchachas esclavas están disponibles, tire dos dados y agregue dos (+2) para el coste de cada una. Cada muchacha esclava funciona como un Regalo Encantado (e182) con tal de que ella se alimente apropiadamente (r215), y puede darse como tal. Las muchachas esclavas que no son alimentadas pierden esta habilidad hasta que ellas se alimenten regularmente durante tantos días como los que no comieron. Además, cada día sin comida para la muchacha, el riesgo de inanición normal (el r216) aplica. Finalmente, para cada muchacha que usted compra, tire dos dados. Si el resultado es exactamente "12", usted se enamora, dándole la libertad para ser su compañera, vea r228.

Finalmente, en el mercado usted encuentra a un guerrero viejo. Sólo usted descubre sus cualidades ocultas. Tire un dado para establecer el precio en oro. Agregue dos (+2) a este precio si usted no ha comprado ningún porteador o muchachas esclavas. Si usted lo compra, él se vuelve un miembro complaciente de su grupo por ninguna paga en cuanto usted le de la libertad.

Entonces tire un dado para determinar su habilidad de combate y uno para determinar su resistencia. Él lucha con usted como cualquier otro miembro de su grupo.

e164 Lagarto gigante

Un lagarto gigante que hace temblar la tierra cuando pasa le ataca a usted. Tiene habilidad combate 10, resistencia 12, pero usted golpea primero en el combate (r220). La huida sólo es posible si usted tiene monturas, los que no la tengan no pueden escapar.

e165 Pueblo Elfo

Usted descubre un pueblo oculto habitado por los elfos. Tire un dado, restando uno (-1) si su grupo incluye un elfo, mago, hechicero, o bruja, y agregando uno (+1) si su grupo incluye a un enano. Si la tirada excede su ingenio y astucia significa que los elfos deciden que usted es poco fiable, usted es arrestado inmediatamente vea e060. En caso contrario, los duendes le permiten visitar su pueblo.

Si se le da permiso para visitar el pueblo, trátelo como un pueblo normal marcado en el mapa para todos los propósitos, incluso la selección de acciones diarias (r203), comida (r215), y alojamiento (r217). Cualquier seguidor contratado en el pueblo (r210) será de los elfos.

Si usted vuelve después al hex en el juego, usted debe tirar para ver de nuevo si los elfos todavía le dan permiso para visitar el pueblo, o deben arrestarlo.

e166 La Fortaleza de los Elfos

Usted descubre un castillo oculto habitado por los elfos. Tire un dado, restando uno (-1) si su grupo incluye un elfo, mago, hechicero, o bruja, y agregando uno (+1) si su grupo incluye a un enano. Si la tirada iguala o excede su ingenio y astucia, los elfos deciden que usted es indigno, y su grupo entero, usted incluido es arrestado vea e060. En caso contrario, usted puede visitar el castillo.

Si usted puede visitarlo, trate el castillo como un castillo normal marcado en el mapa para todos los propósitos, incluso la selección de acciones diarias (r203), comida (r215), y alojamiento (r217).

Cualquier seguidor contratado en el castillo (r210) será de los elfos.
Si usted vuelve después al hex en el juego, usted debe tirar para ver de nuevo si los elfos todavía le dan permiso para visitar el castillo, o deben arrestarlo.

NOTA: No hay ninguna sección de la e167 hasta la e179

e180 Poción Curativa

Esta poción puede aplicarse una vez a cualquier personaje (incluyéndose usted) al final del día, después de la comida de la tarde (r215). La poción cura todas las heridas inmediatamente excepto las heridas de veneno. e181 Ampolla de antídoto contra veneno Cualquier personaje puede beber este antídoto una vez durante la comida de la tarde (r215).

curará todas las heridas del veneno durante la noche. Se curan sólo las heridas de veneno, no tiene el efecto en las heridas normales.

e182 Regalo Encantado

Éste es un artículo pequeño de ningún valor real, pero con una aura mágica.

Usted puede dar este regalo a cualquier personaje(s) que usted encuentre como parte de cualquier opción de charla o negociación. Cuando usted lo usa, usted puede tirar una segunda y una tercera vez entonces para esa opción, y seleccionar el resultado que usted prefiera.

Una vez regalado, el regalo se ha ido y por lo tanto es inútil a menos que usted luche con el receptor más tarde y usted lo mate. Entonces usted puede recuperar el regalo como parte del botín.

e183 Cinturón de Resistencia

Usted lleva este cinturón alrededor de su cintura, y su magia agrega uno (+1) a su nivel de resistencia normal. El efecto es permanente con tal de que usted siga llevando el cinturón. Usted no puede llevar más de un cinturón, los adicionales pueden esconderse (r214) o dado a otros personajes en su grupo.

e184 Talismán de Resistencia

Este talismán enjoyado le permite resistir todos los hechizos y ataques mágicos. Siempre que la magia se use, usted puede llamar al talismán para contrarrestarlo. Sin embargo, el talismán puede ser incapaz de contener un hechizo fuerte, por cada vez que se use, tire un dado, un resultado de 6 significa que el hechizo se detiene pero el talismán se destruye en el proceso.

e185 Droga venenosa

Esta droga puede aplicarse a las armas de cualquier personaje en su grupo. Eso significa que siempre que ese personaje golpee en el combate (r220) e inflige heridas, por cada herida normal hecha, se añade una herida de veneno extra.

Después de un combate donde se ha usado el arma envenenada, tire un dado. Un 6 significa que el veneno se ha gastado, y el arma vuelve a ser normal. Puesto que un personaje a menudo tiene varias armas, él tiene la opción de usar su arma envenenada, o un arma normal, como desee.

e186 Espada Mágica

Un personaje puede llevar esta espada especial entre sus armas. La espada mágica agrega uno (+1) a la habilidad del combate del personaje que la tenga. Además, la magia de la hoja hace que cada herida infligida cuente como herida envenenada.

e187 Amuleto anti-veneno

Esto protege contra todas las heridas del veneno. Cualquier herida del veneno infligida se ignora si el blanco tiene este amuleto. Las heridas normales todavía hacen efecto. Cuando una herida de veneno es impedida, tire dos dados. Si el total es 12, el amuleto ha alcanzado su límite, no puede absorber más veneno, y debe desecharse.

e188 Montura “Pegaso”

Usted ha adquirido un Pegaso - un caballo alado que le permite viajar por el aire.

El Pegaso cuenta como una montura normal en todo los otros respetos, incluso la misma capacidad de transporte (r206), requisitos de comida (r215), y alojamiento en los pueblos, castillos, o templos (r217).

Usted puede usar el Pegaso como una montura normal en la tierra, si lo desea.

e189 Talismán de Carisma

El personaje que lleva este talismán mejora su "categoría" y carisma a los ojos de otros.

Si usted lo lleva, agregue uno (+1) a su ingenio y astucia en todo caso u opción en la que se envuelve o resulta en charla o negociación. Este talismán no mejora su ingenio y astucia al intentar huir, esconderse, atacar, o sorprender.

Como muchos dispositivos mágicos, el hechizo de este talismán puede agotarse en el futuro. Después de cada uso, tire dos dados, si el total es 12 significa que está gastado y debe desecharse.

e190 Bomba de Gas Nervioso

Este frasco lacrado está lleno de un gas mortal y de acción rápida creado por un alquimista del amo. Si usted sorprende a un enemigo en el combate (r220), en lugar del golpe "extra" inicial, su grupo entero se queda quieto y puede lanzar la bomba. Cuando usted lo hace, tire un dado para cada personaje encontrado:

1,2,3,4-personaje muerto por el gas.
5-personaje huye del gas, se lleva su riqueza y posesiones con él.
6-personaje no afectado por el gas.

El frasco con el gas es bastante pesado, y cuenta como una (1) carga para transportar (r206).

e191 El Anillo de resistencia

Este anillo crea un aura mágica alrededor del usuario. Cada vez que el usuario está herido, tire dos dados:

2-8	Golpe protegido por el anillo, ignore las heridas.
9,10,11	Golpe desviado por el aura del anillo, tome el resultado normal de heridas menos una (-1) (ésta pasó rozando)
12	El anillo falla, el golpe tiene el efecto normal, y el anillo se funde en su dedo, causando lesión y una herida extra.

El anillo puede usarse para proteger tanto las heridas de veneno como las heridas normales. El anillo también puede usarse para protegerse de los ataques mágicos contra el usuario, pero no protegerá a otros en el grupo. En un ataque mágico, deben hacerse dos tiradas, y solo el peor resultado (al usuario) es aplicado.

e192 El Collar de la resurrección

Este collar de ópalos negros y y minúsculos huesos posee el secreto de una segunda vida. Si el usuario se muere por cualquier razón, incluso el suicidio voluntario, al final de ese día el personaje vuelve de la muerte. El collar se desintegra cuando el personaje revive, y así sólo trabaja una vez. La resurrección ocurre en el mismo hex, pero el personaje es ahora libre de seleccionar alguna acción en el próximo día.

Un personaje revivido por el collar, ha sido dado por muerto, habrá perdido todas las posesiones y dinero, y el grupo entero se habrá esparcido, aunque un amante podría volver (r228). Un personaje revivido por el collar tiene una forma algo macabra, y es un poco más débil. La resistencia está reducida por uno. Semejante aspecto es apreciado en el Castillo de Drogat, y le sirve para que usted puede agregar uno (+1) si busca una Audiencia (r211) con el Conde Drogat.

e193 El escudo de Luz

Este escudo encantado se encenderá y brillará en los ojos de cualquier atacante. Cuando un personaje tiene este escudo, cualquier antagonista en el combate se reduce su habilidad del combate por uno (-1). Si el personaje con el escudo se muere, el escudo se embotará y se muere, volviéndose inútil. Al final de cada combate dónde el escudo se usa, tire un dado. Si el resultado es 6, el escudo resulta golpeado y dañado por la batalla siendo ahora inútil.

Para conservar el escudo, usted puede elegir no usarlo en algunos combates. Usted puede cambiar de idea durante la batalla, pero debe verificar entonces para el daño después de la batalla.

e194 El Timón real de Northlands

Este tesoro antiguo y sagrado ha estado mucho tiempo perdido. Los mitos y cuentos todavía lo relacionan con grandes hazañas de sus usuarios. Ahora usted tiene este tesoro que le da derecho automático e indiscutible al trono de Northlands.

Si usted vuelve a los pueblos de Ogon (0101) o Weshor (1501) con el timón, usted será aclamado al instante como el Rey justo del Northlands, y ganará el juego.

Mientras tanto, la posesión del timón aumenta su categoría y confianza en sí mismo, así que aumente su ingenio y astucia por uno (+1).

e195 Referencia de posesiones

Tire dos dados para especificar el artículo:

2- e191
3- e186
4- e182
5- e184
6- e181
7- e180
8- e185
9- e193
10-e183
11-e189
12- e192

LIBRO DE REGLAS El Príncipe Bárbaro
r201 Personajes

Cada personaje en el juego tiene una habilidad de combate, un valor de resistencia, y un código de riqueza. Cada uno se tasa numéricamente, cuanta más alta la numeración, mejor. Si no se da ningún código de riqueza, se supone que es cero (ninguna riqueza).

Los personajes incluyen a usted mismo (el Príncipe Bárbaro, vea r202), cualquier seguidor que se une a su "grupo", y cualquier hombre, mujer, criaturas o animales que encuentre en el curso del juego. Los personajes pueden ser amistosos u hostiles, inteligentes o poco inteligentes.

Cuando un personaje se une a su grupo, note su (o sus) estadísticas vitales que son necesarias. Usted puede despedir voluntariamente o abandonar a los miembros de su grupo si lo desea (a veces es conveniente al efectuar una huida, o cuando la comida o el dinero es corto).

Otros personajes encontrados durante los eventos no necesitan ser recordados permanentemente. A menos que ellos se unan a su grupo, estos otros personajes siguen su rumbo simplemente, y "desaparecen" del juego.

Para determinar sus propias características personales al comienzo del juego, vea r202.

r202 Su Personaje

Usted comienza el juego como el Príncipe Bárbaro, Cal Arath, el heredero justo al trono del Reino de Northlands. Pocos humanos pueden emparejar su habilidad con su fiel Bonebiter, su sable, usted tiene *habilidad de combate 8*. La Vida en el duro Northlands ha desarrollado su cuerpo poderoso y el físico magnífico: usted tiene *resistencia 9*. Ay, al huir, usted solo ha podido coger unas monedas; su código de riqueza es 2 (vea r225 para determinar cuantas piezas de oro tiene exactamente).

Además, usted tiene un valor de "*ingenio y astucia*", reflejando su habilidad de reaccionar rápidamente a las situaciones, piensa como vencer los problemas, y convence a las personas. Tire un dado para determinar este "ingenio y astucia". Si el resultado es 1, considérelo 2 en cambio.

Si usted ha jugado el juego antes y ha ganado, usted puede desear un desafío extra usando un valor de ingenio y astucia uno menos de su valor anterior; si usted perdiera antes, use un valor de ingenio y astucia uno superior que el valor anterior.

---

r203 Acciones Diarias

Al principio de cada día, usted selecciona una acción para usted. ¡Todos los otros seguidores en su grupo realizarán la misma acción (apoyándole y ayudándolo) ¡ellos no pueden actuar solos!
Cada acción tiene reglas separadas, descritas en la sección apropiada. Las posibles acciones incluyen:

- ***Acciones permitidas en cualquier hex -***
- Descansar en el hex actual, para sanar las heridas (r222) y mejorar la caza (r215)
- Viajar a un nuevo hex (r204), su opción más común.
- Buscar un escondite previamente localizado (r214)

- ***Acciones permitidas solo en ciertos tipos de hexes -***
- Buscar Noticias e Información (r209) en pueblo, castillo, o templo
- Buscar y Contratar a los Seguidores (r210) en pueblo o castillo
- Buscar Audiencia con el señor local (r211) en pueblo, castillo, o templo
- Dar una Ofrenda (r212) en templo
- Rastrear unas Ruinas (r208) solo en Ruinas
- Vender comida (r290) solo en pueblo o castillo.
- Mendigar (r291) solo en pueblo, castillo o templo.

Cada acción tiene sus propias reglas y tablas que a menudo llevan a una sección de evento, y quizás un encuentro con los nuevos personajes, o peligros especiales. Después de que usted termina todos estos eventos, al final del día usted debe proveer comida para su grupo entero, vea r215. Si usted está en un pueblo, castillo, o templo usted debe comprar el alojamiento también en muchos casos, vea r217.

Después de que todas las acciones, eventos, comida y alojamiento están resueltos, acaba el día.
Adelante los marcadores en las casillas de tiempo al próximo día, y comiéncelo seleccionando otra acción. Esto continúa hasta el fin de la semana 10, cuando el juego termina. El juego termina pronto si el Príncipe Bárbaro muere. ¡Mejor suerte la próxima vez!

Usted puede continuar realizando la misma acción día tras día, o usted puede variar las acciones, como usted desee. Normalmente usted se limita a sólo una acción por día, pero algunos eventos de acción le permiten una acción adicional el mismo día. En otros momentos pueden exigirle que avance un cierto número de días adelante en las casillas de tiempo, saltándose cualquier oportunidad para las acciones.

---

r204 Viajar

Usted puede viajar a los nuevos hexes como una acción diaria (r203). Usted viaja moviendo su ficha por el mapa, hex por el hex. Usted no puede saltar a través de cualquier hex a menos que un evento especial lo permita.

Velocidad del Viaje (r204a): si cualquier personaje en su grupo está sin una montura (a pie), el grupo entero viaja "de pie" a la velocidad de un hex por día. Si todos en su grupo están montados (probablemente en caballos, mulas, o bestias similares), el grupo puede viajar uno o dos hexes en conjunto por día. Si el grupo entero está montando en monturas aladas, el grupo puede viajar aerotransportado hasta tres hexes por día. Cuando va por el aire, el grupo vuela durante el día entero, y aterriza en el hex de tierra para acampar durante la noche. Si su grupo tiene monturas aladas, usted puede montar en un "salto corto" uno o dos hexes por día, como si usted estuviera montado de modo normal. En este caso, usted entra en cada hex por tierra.

Perderse *(ver r205):* cada vez que usted intenta dejar un hex, usted puede perderse. Vea r205 para los detalles. Si usted se pierde, usted es incapaz de salir del hex por la ruta escogida, y es retenido para el resto del día en el hex donde usted salió. Usted no puede seleccionar una acción alternativa.

Eventos de Viaje (r204b): cada vez que usted intenta entrar en un nuevo hex un evento puede ocurrir. Busque el tipo de terreno donde usted intentó entrar en la Tabla de Viaje (r207) y mire en la columna de "Evento."

Tire dos dados. Si el total es igual o excede al número listado, un evento ocurre. Tire un dado y mire al lado de " Evento" el número listado para esa tirada del dado. Entonces vaya esa sección de evento.

Caminos (r204c): si usted deja un hex de camino, usted nunca puede perderse, usted está siguiendo el camino.
Use la línea de "Camino" en la Tabla de Viaje (r207) para los nuevos eventos. Si ningún evento de viaje de camino ocurre, entonces consulte la Tabla de Viaje de nuevo para un evento en el terreno en que usted entró,

consultando la línea apropiada para el tipo de terreno en el hex. Si un evento del camino ocurre, usted no necesita consultar la tabla de nuevo para un evento de viaje de "terreno" normal a menos que usted desee.

Viaje por Aire (r204d): si usted está volando (no saltos cortos), cada hex entrado requiere que usted use la línea "Por el Aire" en la Tabla de Viaje, en lugar de la línea normal para ese tipo del terreno. En el último hex que usted entra durante el día, si ningún evento de viaje aerotransportado ocurre, entonces usted debe consultar un evento de tipo de "terreno" normal para el hex dónde usted aterriza (último hex en el que entró). Diferente al viaje por camino, el evento de tipo de terreno debe consultarse para el hex dónde usted finalmente pisó tierra (¡que, debido a los eventos aerotransportados, podría ser diferente de dónde usted pensó aterrizar!).

Cruce de Río (r204e): si su viaje lo hace sobre un río, usted debe consultar la Tabla de Viaje primero (r207) para poder pasar encima del río sin perderse (r205), y entonces para un posible evento al cruzar el río, usando la línea del "Río" de la tabla. Si esto no le impide cruzar, usted entra entonces en el hex del otro lado, verifique si se pierde pasando a ese hex, y cualquier evento de viaje para el terreno entrado allí. Si usted está volando, usted puede volar encima de un río y puede ignorar todos los problemas del cruce (no verifique para perderse en el cruce el río, y no verifique para los eventos de cruzar el río).

Eventos de Viaje y Tiempo (r204f): un evento que ocurre durante el viaje normalmente consumirá el resto del día. Usted no puede mover más allá ese día, a menos que el evento lo permita o requiera alguna clase de movimiento extra. La única excepción es eventos que están puramente resueltos a través del combate (r220), y usted mató a todos aquéllos con los que se encontró. Además, si los eventos ocurridos son sólo charlar o negociar que solo ocupan unos minutos. Usted puede continuar viaje después si a usted le queda algún punto de velocidad, y desea continuar..

Transporte (ver r206): para las reglas sobre llevar oro, comida, etc., vea r206 de la sección para las capacidades de transporte y procedimientos.

---

r205 Perderse
Cada vez que usted intenta dejar un hex (viaje a un nuevo hex) hay un peligro de perderse.

Consulte la Tabla de Viaje (r207) y encuentre el tipo de terreno del que usted está saliendo. Mire en la columna "Perdid0." Tire dos dados. Si el total de los dados es igual o excede al número indicado allí, su grupo está perdido. Si usted mueve más de un hex por el día, usted debe verificar si se pierde antes de cada movimiento (antes de que usted entre en cada hex).

Si usted se pierde, usted no puede llegar más allá ese día. Usted queda atascado en el hex del que usted intentó salir. Usted debe verificar para un evento de viaje (vea r205b) en el hex donde usted intentó entrar, como si usted entrara en él realmente. Esto lo refleja vagando en los bordes del nuevo hex y encontrando algo quizás.

Guía Local (r205a): su grupo de seguidores puede incluir un guía. Si es así, reste uno (-1) de su tirada de dados para perderse. Esto significa que es más difícil perderse si usted tiene un guía. Sin embargo, si usted se pierde a pesar de su guía, tire un dado. ¡Si el resultado es "4" o superior, el guía deserta mortificado por su fracaso, o por miedo a su ira! Si usted tiene más de un guía, sólo uno desertará (el que usted seleccionó como guía durante el día), pero usted todavía está perdido aún cuando usted tenga guías adicionales disponibles.

Movimientos auto-guiados(r205b): si su grupo está dejando un hex de viaje a lo largo de un camino, usted nunca puede perderse. Si usted va de viaje por una balsa (r213, sólo permitido como resultado de ciertos eventos especiales) usted no puede perderse. No hay ninguna necesidad de tirar los dados para perderse, aunque eventos de viaje todavía pueden ocurrir.

Aerotransportado y perderse (r205c): si su grupo está volando (usando

un movimiento aerotransportado), use la línea aerotransportada en la Tabla de Viaje (r207) en lugar de la línea del terreno normal, para ver si usted está perdido. Si usted se pierde mientras hace el viaje aerotransportado, hay peligro de extra de "vagar" y "perder el rumbo." Tire un dado, si el resultado es 4 o más, tire un dado de nuevo y mueva un hex en esa dirección (**1**-N, **2**-NE, **3**-SE, **4**-S, **5**-SO, **6**-NO) antes de aterrizar.

Cruzar un Río (r205d): si su grupo está intentando cruzar un río, primero verifique para ver si usted se pierde en el cruce. Si se pierde, esto representa una incapacidad para encontrar un lugar del cruce apropiado (el vado, lugar para nadar, los materiales para una balsa, etc.). no hay ningún evento de viaje después. Si usted está siguiendo un camino o en el aire; usted puede cruzar un río automáticamente. Cruzando por el camino implica que un puente permanente existe allí (como uno entre los hexes 1318 y 1319). Una vez usted cruza el río, usted todavía debe verificar para ver si se pierde en el terreno del nuevo hex al que usted está intentando entrar. Si usted se pierde después de cruzar el río, usted cuenta como que va por el río, pero todavía está en el hex de donde usted salió para el movimiento. Mañana usted puede intentar entrar en un hex en el lado opuesto del río de nuevo. Por ejemplo, si usted sale en 1017, intenta cruzar a 1118, y cruza el río pero se pierde al ir al 1118, usted acaba su movimiento atrás en 1017. Sin embargo, usted ahora está encima del río, por lo tanto mañana usted puede intentar entrar en cualquiera 1016, 1117 o 1118, qué está encima del río, y al lado del lugar de dónde usted sale.

---

r206 Transporte

Cuando viaje, deben llevarse cualquier comida, oro, y posesiones adquiridas por los eventos. Muchos de estos artículos tienen un peso, en las "cargas". Usted puede llevar sólo un cierto número de cargas. El resto debe dejarse atrás. Pueden ponerse objetos dejados atrás en un "escondite" (vea r214 para los detalles).

Pesos (r206a): cada unidad de comida cuenta como una (1) carga. Cada

100 piezas de oro, o fracciones de eso, cuentan como una (1) carga. Cada persona cuenta como veinte (20) cargas. Las armas no cuentan como cargas

Capacidad de Transporte (r206b):

Cada hombre de pie, incluso los porteadores, puede llevar 10 cargas. Dos hombres combinados pueden llevar 20 por consiguiente. Cualquier montura puede llevar 30 cargas, o un hombre más 10 cargas (puesto que el hombre cuenta como 20).

---

r207 Tabla de Viaje

Tipo de terreno	Perdido	Evento	1	2	3	4	5	6	caza	forraje
Sembrado	10+	8+	e009	r231	r232	r233	r234	r235	si	si
Campo	9+	9+	r232	r236	r237	r238	r239	r240	si	si
Bosque	8+	9+	r232	r241	r242	r243	r244	r240	si	si
Colina	8+	10+	r232	r245	r246	r247	r248	r249	si	si
Montañas	7+	9+	r232	r250	r251	r252	r253	r248	no	no
Pantano	5+	10+	r232	r254	r255	r256	r257	r258	si	no
Desierto	6+	10+	r259	r260	r261	r262	r263	r264	*no	*no
Cruce Río	8+	10+	r232	r265	r266	r267	r268	r269	-	-
Camino	nunca	3+	r270	r271	r272	r273	r274	r275	-	-
Por el Aire	12+	10+	r276	r277	r278	r279	r280	r281	-	-
En balsa	nunca	10+	Ver r230						-	-

---

r208 Investigando en las Ruinas.

Como una acción diaria, usted se pasa el día investigando una ruina con su grupo. Para ver lo que pasa durante su búsqueda, tire dos dados:

2-e133; **3**-e135; **4**-e136; **5**-e137; **6**-e139; **7**-e131; **8**- e132; **9**-e134; **10**-e138; **11**-e135; **12**-e035.

---

r209 Buscando Noticias e Información

En esta acción diaria, usted se pasa el día en las tabernas, calles y el mercado hablando y aprendiendo. Tire dos dados y consulte la lista debajo para los resultados. Si usted gasta 5 piezas de oro o más, agregue uno (+1) a su tirada de dados. Si su ingenio y astucia son 5 o superior, agregue uno (+1) también a su tirada de dados.

2	Ninguna noticia interesante, nada parece estar pasando.
3	Descubre un cubil de ladrones, saquéelo mientras ellos están fuera, gane 50 piezas de oro.
4	Siéntase como en casa, mientras no aprende nada, pero en el futuro siempre agregue uno (+1) siempre que resuelva esta acción (r209) o Busque Contratar (r210) en este hex.
5	Rumores de ritos secretos en el templo más cercano, al hacer las ofrendas (r212) allí agregue uno (+1) a su tirada de dados de hoy en adelante.
6	Una caravana grande está en el pueblo; si usted los visita hoy, vea e129.
7	Descubra alojamientos y comida más baratos, pague el precio medio normal en este hex
8	Un carterista escoge su bolsillo; usted pierde la mitad de su riqueza.
9	Llama la atención de la policía local; vea e050.
10	Descubre la residencia del mago local. Si usted lo visita hoy, vea e016 con un acercamiento amistoso.
11	Descubre al gremio de ladrones locales, a usted se le "invita" a unirse. Si usted lo hace, participe en un robo de 200 oro esta noche después de la cena (r215). Usted debe escapar (r218) esta noche después del trabajo. Si usted paga 10% al gremio (20 oro) después del robo usted puede volver después al hex en el juego, si no el gremio se encoleriza y usted nunca puede volver a este hex.
12	Un informador confidencial le ofrece valiosa información por 10 oros. Si usted lo compra, tire un dado:1- falso secreto, sin valor; 2-e147; 3-e143; 4-e144; 5-e145; 6- e146

---

r210 Buscando contratar a seguidores

En esta acción diaria, usted se pasa el día que colocando avisos, visitando agentes y comerciantes, e inquiriendo en las tabernas sobre la disponibilidad de ayuda contratada. Tire dos dados y consulte la lista debajo para los resultados.

2	Un hombre libre se une a su grupo sin ningún costo (excepto la comida y alojamiento), él tiene habilidad combate 3, resistencia 4.

3	Lancero con un caballo puede contratarse por 3 oro por día, él tiene habilidad combate 5, resistencia 5.
4	Uno o dos mercenarios pueden contratarse por 2 oro por día cada uno. Cada uno tiene habilidad combate 4, resistencia 4.
5	Vendedor de caballos en el área, usted puede comprar caballos (para monturas) a 10 oro cada uno.
6	Guía local disponible (vea r205), contrata por 2 oro por día, tiene habilidad combate 2, resistencia 3.
7	Secuaces disponibles, tire un dado para el número disponible para contratar, cada uno tiene habilidad combate 3, resistencia 3, y cuesta 1 oro por día cada uno.
8	Mercado de esclavos, vea e163.
9	Nada disponible, pero usted gana algunas noticias e información, vea r209 pero reste uno (-1) de su tirada de dados allí.
10	Vendedor de caballos honrado en el área, puede comprar los caballos (para monturas) a 7 oros cada uno.
11	Muchacho o muchacha fugitivo se une a su grupo a ningún coste (excepto la comida y alojamiento), tiene habilidad combate 1, resistencia 3.
12	Porteadores en cualquier cantidad disponible, contrate por ½ oro cada uno por día. Además, un guía local (r205) puede contratarse por 2 oro por día, Unos y otros tienen habilidad combate 1, resistencia 2

---

r211 Buscar Audiencia con el señor local

Como una acción diaria, usted se pasa el día intentando conseguir la admisión al vestíbulo o corte, para una entrevista con el alcalde del pueblo, el sacerdote alto del templo, o el señor del castillo.

Tire dos dados y consulte la tabla apropiada debajo.

Buscando Audiencia en cualquier Pueblo:

2	Insulto penoso al consejo del pueblo, e062.
3	Un calumniador le culpa a usted de algo sobre la esposa del alcalde, e060.
4	Encuentra guardias hostiles, e158.
5	Encuentra al Amo de la Casa, e153.
6,7,8	La Audiencia se le niega hoy, usted puede intentarlo de nuevo.

9,10	Audiencia permitida, e156
11	Se encuentra a la hija del alcalde, e154..
12	Audiencia permitida, e156

Buscando Audiencia en cualquier Templo:

Nota: si su grupo incluye a cualquier sacerdote o monje, agregue uno (+1) a su tirada de dados; si su grupo incluye a cualquier mago, hechicero, o bruja usted debe despedir a todos ellos, o restar dos (-2) de su tirada de dados.

2	Guardias del templo se encolerizan, e063.
3	Sacerdotisa se resiente por un comentario lujurioso, e060,
4	Encuentra guardias hostiles, e158,
5	La Audiencia se le negó hoy, usted puede intentarlo de nuevo.
6	Debe purificarse, e159,
7	La Audiencia se le negó hoy, usted puede intentarlo de nuevo
8	Audiencia permitida si usted da el ojo de un Dragón al templo, vaya a e155; en caso contrario usted debe tratar con el Amo de la Casa, e153.
9	Se le permite dar sus respetos, e150,
10	Debe purificarse, e159.
11 +	Audiencia permitida, e155.

Buscando Audiencia con el Barón del Castillo de Huldra (1212)

Nota: agregue uno (+1) a su tirada de dados si usted despide a cualquier mago, hechicero, o bruja de su grupo (para ponerlos al servicio del Barón).

2	Audiencia denegada permanentemente, no puede intentarlo de nuevo.
3	Encuentra a la Hija del Barón, e154,

4	Debe aprender modales de la corte, e149.
5	Enfrentado con guardias hostiles, e158.
6,7	La Audiencia se le negó hoy, usted puede intentarlo de nuevo.
8	Encuentra al Amo de Casa, e153.
9	El Senescal exige un soborno, e148.
10,11	De sus Respetos al Barón, e150.
12	Halla favor a los ojos del Barón, e151.
13+	El Barón se vuelve su aliado de la Nobleza, e152.

Buscando Audiencia con el Conde Drogat en el Castillo de Drogat (0323)

2	Usted es la próxima víctima del Conde; vea e061.
3	El Capitán de la Guardia detesta su corte de cabello; vea e062.
4	Encuentra a la hija del Conde, e154.
5	Encuentra al Amo de Casa, e153.
6	Enfrentado con guardias hostiles, e158.
7	Gana una Audiencia (e161) si usted da el Pico del Roc al Portero; en caso contrario a usted se le juzga indigno e imprudente, y se le arresta (e060).
8	El Senescal exige un soborno, e148.
9	Debe aprender modales de la corte, e149.
10	Halla favor a los ojos del Conde, e151.
11+	Audiencia concedida por el Conde e161.

Buscando Audiencia con Lady Aeravir, del Castillo de Aeravir (1923)

2	Usted insulta la dignidad de la Señora, es arrestado e060.
3	Usted debe purificarse primero, e159.
4	Un comentario indócil hace a los guardias hostiles, e158.
5	Debe aprender modales de la corte, e149
6	Encuentra al Amo de Casa, e153.
7	Gana una Audiencia (e160) si usted da la Garra del Griffon, en caso contrario la

	Audiencia se le niega pero usted puede intentarlo de nuevo.
8	La Audiencia se le negó hoy, usted puede intentarlo de nuevo.
9	El Senescal exige un soborno, e148.
10	Audiencia concedida, e160.
11	AMeet la hija de Lady Aeravir, e154.
12	Audiencia concedida, e160.

---

r212 Haga Ofrendas en un Templo

Usted gasta el día preparando, esperando en la fila, y dando una ofrenda finalmente en el altar del templo. Esta acción sólo se permite en un templo. Usted debe gastar una pieza de oro por lo menos para las hierbas apropiadas y el sacrificio. Si usted gasta diez piezas de oro para excepcionales hierbas finas y sacrificios, agregue uno (+1) a su resultado de la tirada de dados.
Para determinar el resultado, tire dos dados:

2	Usted comete un gran error en los ritos, el templo entero se vuelve impuro y abandona las funciones como templo para el resto del juego. Usted es arrestado y sentenciado a muerte, e061.
3	Buenos Agüeros, pero ningún resultado especial.
4	Malos Agüeros, usted está viajando bajo una maldición. Tire un dado para cada uno de sus seguidores, cualquier resultado excepto un "1" significa que ellos creen los agüeros e inmediatamente le abandonan. Usted no puede intentar contratar a cualquier seguidor (r210) en este hex para el resto del juego.
5	Gran Sacerdote insultado por sus modales norteños, es arrestado e060.
6	Buenos Agüeros, usted consigue la comida gratuitamente (r215) y el alojamiento (r217) esta noche.
7	Agüeros favorables para el culto extenso, si usted prueba de nuevo la acción de las Ofrendas mañana, usted puede agregar uno (+1) a su tirada de dados. Por otra parte ningún otro efecto.
8	Favorable a los dioses sus preguntas, los sacerdotes asignan a un monje a su grupo. El monje tiene habilidad combate 2, resistencia 3, sirve como un guía sólo al dejar este o cualquier hex adyacente
9	Un agüero especial y el enigma proporcionan una pista a los tesoros, vea e147.

10	Se enamora de la sacerdotisa (vea r229). Usted inmediatamente huye (r218) con ella y nunca puede volver a este hex. ¡Ella tiene habilidad combate 2, resistencia 4, y tiene riqueza 100 en tesoros del templo que ella ha robado!
11	El Sumo Sacerdote pide una Audiencia con usted; vea e155.
12,13	El Sumo Sacerdote se pasa la tarde hablando con usted, le proporciona información sobre las últimas pistas de algún secreto, tire un dado: 1,2-e144; 3,4-e145; 5,6-e146 . Alternativamente, en lugar de la información del secreto, usted puede usar su influencia para intentar las Ofrendas de nuevo mañana, y agrega tres (+3) a su tirada de dados aquí.
14+	Los dioses declaran a su causa una cruzada religiosa, y el Personal de la Orden se pone en sus manos. Si usted lleva esta posesión a cualquier hex al norte del Río Tragoth, usted conseguirá la obediencia instantánea a lo largo de Northlands, recobrará su trono y ganará el juego. Entretanto a usted se dan un par de monjes guerreros (habilidad combate 5, resistencia 6) con las monturas para unirse a su grupo y le ayudarán en su regreso hacia el norte.

---

r213 en balsa por un Río

Usted tiene la opción especial de usar el viaje en balsa a lo largo del río, en lugar del viaje normal cada día. Cuando el viaje en balsa está disponible, usted monta en la balsa hasta que usted baje (seleccionando una acción diaria distinta del viaje en balsa), o cuando usted saca "12" con dos dados después del viaje de cada día. Esto último representa que la balsa ha alcanzando un punto en el que se detiene por su extensa larga, para descargarla, o para desmantelarla.

Mientras viaja en una balsa usted viaja por los lados de hexes de río. Su velocidad es cualquier tres "lados de hexes" río abajo por día, o dos "lados de hexes" río arriba por día. Al final del día, la balsa se detiene durante la noche y usted acampa en cualquier hex adyacente al "lado de hex" donde el viaje acabó. Usted elige en qué hex puede acampar. Después del viaje por los "lados de hexes", verifique una vez para un evento de viaje (r204) en la Tabla de Viaje (r207) bajo "Transportar en balsa", y entonces verifique una vez para un evento en el hex donde usted se detiene durante la noche.

El RíoTragoth fluye desde el este hacia el oeste. El Río Nesser fluye del

norte al sur, y el Dienstal Branch lo alimenta, y fluye desde el pantano hacia el Nesser. El Río Largos fluye fuera del pantano hacia el nordeste fuera del tablero.

---

r214 Escondite

Si usted deja atrás posesiones o dinero cuando su grupo viaja, usted puede poner esto en un "escondite oculto". Esto representa el enterrarlos, escondiéndolos entre ciudadanos amistosos, bajo una magia o hechizo santo, etc. la Comida nunca puede esconderse; es demasiado perecedera.

El oro y cualquier otra posesión pueden esconderse a menos que se indique otra cosa. Anote el hex dónde usted hizo al escondite, y lo que dejó en él. Después en el juego, usted puede volver al hex del escondite, e intentar encontrarlo de nuevo.

Lleva un día localizar su escondite (r203). La acción incluye un posible evento en el terreno del hex dónde usted investiga (r207). Si usted pasa ese evento, entonces tire un dado:

1,2,3, 4	El escondite se encuentra intacto; usted recupera todos los artículos puestos allí.
5	Usted es incapaz de encontrar el escondite, las marcas han desaparecido, pero usted puede intentarlo de nuevo en el futuro.
6	Usted encuentra el escondite, pero ha sido saqueado, no hay nada allí.

---

r215 Comida

Después de que las acciones, eventos y encuentros durante el día están acabados; usted y su grupo deben comer su comida principal. Esto puede incluir cazar para la comida, usar la comida guardada, o comprar una comida (si está en un pueblo, castillo o templo). Cualquier montura

(animales) que vaya con su grupo también requiere comida. Si usted no puede alimentar a cualquier seguidor o animal, consulte las reglas de inanición (r216).

Unidades de Comida (r215a): para su conveniencia, la comida se cuenta en "unidades." Cada unidad es suficiente para alimentar a un hombre durante un día. Las monturas requieren dos unidades por día si ellos son incapaces de buscar su propio forraje. Si no hay agua disponible (en un hex de desierto sin un oasis) entonces el requisito de comida se dobla para los hombres y monturas, esto representa la necesidad de llevar agua también.

Caza (r215b): cazar para la comida. Cualquier personaje en su grupo puede ser el cazador. Sume su habilidad de combate y la mitad (1⁄2) de su resistencia actual (su resistencia menos las heridas), las fracciones se redondean hacia abajo, y entonces reste esa cantidad de la tirada de dos dados.
El resultado es el número de unidades de comida que se han ganado cazando. Si el personaje puede actuar como un guía, agregue uno al total. Si el total es cero o menos, entonces la caza ha sido infructuosa. Si la tirada de los dados fuera exactamente "12", el cazador fue herido, sin tener en cuenta el éxito o fracaso, tire un dado para el número de heridas que él sufrió. Si resulta inconsciente o muerto, la caza falla automáticamente y el cazador muere a menos que esté cazando con otros. Si su grupo descansa hoy en el hex, usted puede enviar a personajes adicionales a cazar. Cada personaje cazando adicional agrega uno (+1) a la habilidad + el nivel de resistencia de su caza. No se cuentan la habilidad real y resistencia de los cazadores adicionales. Sin embargo, si los cazadores adicionales son guías, por cada guía, agregue uno (+1) extra también.
Regiones pobladas y la Caza (r215c): si usted caza en un hex de tierras de labranza, cada día tire un dado para un posible evento que ocurre después de que la caza está acabada, pero antes de que la comida de la tarde se coma:

1,2,3,4-nada
5-chusma de campesinos persiguen, vea e017

6-seguido por el policía local, vea e050 agregar dos (+2) a la tirada del dado en ese evento.

La caza está prohibida en cualquier hex con un pueblo, castillo, o templo.

Comida comprada (r215d): si usted está en un pueblo, castillo, o ciudad usted puede comprar la comida para cada personaje de su grupo. El costo normal es 1 pieza de oro por personaje para la comida del día. Los animales cuestan 1 pieza de oro por día para forraje en los establos del pueblo/castillo/ciudad. Si usted no compra la comida, usted debe comer en las tiendas, ya que la caza está prohibida en estos hexes.

Tiendas de comida (r215e): las unidades de comida pueden guardarse y transportarse (r206) por usted mismo, otros personajes, y/o monturas. Puede comprarse en las tiendas de comida en un pueblo, castillo o ciudad por 1 pieza de oro por unidad de comida, pero sólo si usted se pasa el día entero en el hex. Cada unidad de comida es una (1), carga para ser transportada.

Forraje animal (r215f): los animales pueden pastar y comer el forraje para ellos en cualquier terreno donde cazar es posible excepto los pantanos (es decir, en la tierras de labranza, campo, bosque, o colinas). Ninguna caza, tienda o compras son necesarias. Si usted se pasa el día entero en un hex de pueblo, castillo o templo usted debe llevar al establo sus animales al coste de una (1) pieza de oro para la comida, a menos que usted proporcione la comida al guarda del establo (dos unidades por animal) para alimentarlos.
Nota: el costo de comida está separado del costo de alojamiento. En los pueblos, castillos y templos usted debe pagar también por alojamiento; vea r217.

---

r216 Inanición

Si usted no puede proveer la comida cada día a sus personajes o monturas, la inanición empezará a afectar su lealtad y rendimiento.

Inanición del Seguidor (r216a): si no se alimenta a los seguidores, ellos pueden desertar. Tire dos dados para cada seguidor, y reste su ingenio y astucia del total. Si el resultado es 4 o más el personaje abandona su grupo. Con otro resultado él se queda y padece los efectos de la inanición del personaje (vea r216b debajo). Si usted tiene las unidades de comida, o dinero para comprarla (en un pueblo, castillo o templo) usted no puede retener la comida voluntariamente de sus seguidores a menos que usted también se prive. Si hay comida insuficiente para todos, o usted lo retiene de todos (incluyéndose) o divide lo que está disponible entre todos (esto previene los efectos de inanición del personaje en r216b, pero no elimina el riesgo de deserción descrito antes).

Inanición del Personaje (r216b): si un personaje va, sin la comida durante un día, al día siguiente su habilidad de llevar las cargas (r206) se divide en dos, con fracciones redondeadas hacia abajo, y su habilidad de combate se reducida por uno. Si él va de nuevo sin comida, el transporte de carga y la habilidad del combate está de nuevo reducida. Cuando la comida está disponible y come de nuevo, cada día de comida normal elimina el efecto de un día de inanición. Una comida doble puede comerse para eliminar el efecto de dos días de inanición, pero una comida triple o más grande no tiene efecto adicional. ¡Un personaje no puede morirse de inanición en el juego, pero después de un cierto punto la inanición progresiva lo deja casi sin valor!

Inanición de la montura; si los animales (las monturas) en el grupo van sin comida, su capacidad de transporte se parte en dos durante cada día de inanición, igual que los personajes. Cuando su capacidad llega a cero, la montura muere. Si una montura alada va sin comida, es incapaz de volar. Contrario a los personajes, en cuanto una montura consiga una comida normal, se recupera del todo de los efectos de la inanición.

---

r217 Alojamiento en los Pueblos, Castillos y Templos

Si su grupo termina el día en un hex de pueblo, castillo o templo, después

de comer normalmente compre el alojamiento para su grupo. Cada cuarto cuesta una pieza de oro por noche. Usted y cualquier sacerdote, monje, mago, hechicero, o bruja en su grupo cada uno requiere un solo cuarto. Todos los otros seguidores pueden compartir, dos por cada cuarto, si usted lo desea. Se ponen los animales en los establos por una pieza de oro por montura.
Si usted decide no comprar los cuartos (debido a la falta de fondos, o un deseo de ahorrar dinero), usted debe tirar dos dados por cada personaje en su grupo, y entonces reste su ingenio y astucia del resultado. ¡Si el total es "4" o más, el personaje deserta - él se niega a servir a un líder tacaño!

Si una montura está sin los establos, tire un dado por cada montura, un resultado de 4 o mayor indica que los ladrones han robado la montura durante la noche, está permanentemente perdida.

---

r218 Huir y Esconderse

Muchas veces un evento lleva a su grupo a huir o a esconderse de los personajes encontrados en un evento.

Huida (r218a): Cuando su grupo escapa, usted mueve al azar a uno de los seis hexes adyacentes. Tire un dado para determinar en qué dirección debe ir:

1-N, **2**-NE, **3**-SE, **4**-S, **5**-SO, **6**-NO

Su grupo está ahora en ese hex para el resto del día.
Ningún nuevo evento ocurre porque usted ha entrado en ese hex, pero cualquier evento aún pendiente debe terminarse, y después de que todos los efectos del evento están resueltos, usted debe comer durante el día (r215).

Se prohíben las huidas por un río, tire de nuevo para otra ruta. Sin embargo, si su grupo entero tiene monturas capaces de volar, usted puede volar así encima del río y huir, no tire de nuevo.

Igualmente, usted no puede huir fuera del mapa, tire de nuevo para una dirección diferente.

Esconderse (r218b): a veces su grupo huye de un encuentro escondiéndose. En este caso, usted permanece en el hex del evento, pero está escondido allí para el resto del día. Ningún viaje es posible, ni usted puede hacer cualquier otra acción. Usted no puede cazar para la comida (r215) mientras está escondido, pero las monturas pueden pastar para su forraje (r215) en los tipos correctos de terreno. Mientras todavía está escondido coma (r215) y alójese (r217) normalmente en un pueblo, castillo o templo.

---

r219 Persecuciones

En algunos eventos, usted puede perseguir en secreto, o "rastrear" a los personajes que usted se encuentra. Si usted encuentra a personajes montados, su grupo debe montarse para perseguirles; si usted encontrara personajes alados, su grupo debe tener monturas aladas para perseguirles.
Cuando usted persigue, tire un dado para determinar en qué dirección llevará la persecución:

1-N, **2**-NE, **3**-SE, **4**-S, **5**-SO, **6**-NO

Su grupo se mueve a ese hex durante el día. Se acaba el viaje normal restante o acciones durante el día (aun cuando estén incompletos) porque usted está persiguiendo en cambio.

Luego, consulte el evento que le permitió perseguir para ver lo que pasa después. Esto normalmente requiere la tirada de otro u otros dados.
A veces después de que usted persigue a los personajes a un hex, pueden exigirle que los persiga de nuevo antes del final del día. En este caso, tire el dado una vez más para la dirección. A menos que los eventos indiquen

otra cosa, después de un día en que persigue a los personajes usted debe atacarlos en combate (r306) o los deja solos y abandona la persecución para acampar y tener su comida de la tarde (r215).

---

r220 Combate

Cuando su personaje y su grupo deben luchar contra otros personajes, se usan estas reglas de combate:

Procedimiento de Combate (r220a): el Combate se lucha en rondas, y continúa hasta una huida por un lateral o se elimina. Al principio de cada ronda, usted decide cuál de sus personajes se enfrenta con cada personaje encontrado. Después de que los antagonistas se emparejan contra nosotros, entonces todos los personajes de un lado golpean, y los resultados son aplicados, después todos los personajes del otro lado golpean, y los resultados son aplicados. Usted y sus personajes pueden golpear primero o segundo en cada ronda, dependiendo de las circunstancias del evento. Mientras no se diga lo contrario ver r305 para determinar quien golpea primero.

Seleccionando Oponentes (r220b): cada personaje de su grupo se empareja contra un personaje encontrado. Cada uno debe seleccionar a un enemigo diferente. Si un lado tiene personajes extras, usted decide qué enfrentamiento es extra. Pueden enfrentarse todos contra un antagonista, o cada uno puede enfrentarse con uno diferente, con tal de que cada personaje tenga un antagonista por lo menos.
Un personaje montado suma 1 (+1) a su habilidad combare cuando luche con un oponente desmontado excepto en castillos, ruinas, pueblos, cuevas, etc.

Tipo de terreno: Al principio de una batalla, tire un dado y mire en la tabla de abajo. Esto indica la situación del tipo de terreno para la lucha. El tipo de terreno impone una restricción sobre cuántos personajes pueden luchar en cada ronda de combate. Todos los personajes extras se supone

que llegan tarde donde sus camaradas y no atacan o son atacados. Qué personajes luchan en cada ronda los puede cambiar si usted desea.

Una (M) al lado del nombre de una situación indica que puede usarse combate montado. Esto anula la restricción basada en el terreno arriba expresado.
En lugar de atacar, usted puede escoger correr hacia una situación más defendible. Tire un dado para determinar una situación, y entonces haga una tirada contra su ingenio y astucia. Reste 1 del dado si su grupo está todo montado y ninguno de sus antagonistas lo están; agregue 1 al dado si alguno de su grupo está desmontado y todos sus antagonistas están montados. Si su ingenio y astucia son iguales a o mayor que su tirada, usted o puede luchar entonces en su situación actual o en una nueva, quienquiera que sea más favorable. ¡En caso contrario, usted debe luchar ahora en una situación menos favorable para usted!

Terreno	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**
Pueblo Ruina	Puerta entrada	Callejón	Muro Pared	Árbol	Calle	Campo abierto
Templo Castillo	Puerta entrada	Escaleras	Pasaje estrecho	Pasillo	Campo abierto	Campo abierto
Tumba	Puerta entrada	Escaleras	Pasaje estrecho	Pasaje estrecho	Pasillo	Campo abierto
Desierto Ríos Sembrados Campo	Árbol	Campo abierto	Campo abierto	Campo abierto	Campo abierto	Campo abierto
Bosque	Árboles	Árboles	Árboles	Árbol	Campo abierto	Campo abierto
Colina	Peñascos	Cuesta	Cuesta	Árbol	Árbol	Campo abierto
Montañas	Paso	Borde precipicio	Peñascos	Árbol	Paso	Campo abierto
Pantano	Árboles	Árbol	Árbol	Campo abierto	Campo abierto	Campo abierto

Situación	**Limitaciones**

Puerta entrada, Escaleras	1 (un personaje por bando puede luchar)
Callejón, Pasaje, estrecho, Paso	2
Muro (M), Árboles, Peñascos, Borde precipicio (M)	+1 (el tamaño de su grupo más 1)
Árbol (M),Cuesta (M)	+2
Calle (M), Pasillo	Si el tamaño de su grupo es por lo menos 3: 3. En caso contrario: +3
Campo abierto (M)	+3

Golpear (r220c): Al enfrentarse a antagonistas múltiples, un personaje puede golpear solo una vez por ronda, pero puede seleccionar contra cuál golpear. Si dos o más personajes se encaran con un antagonista, los dos le golpean a él, pero cada golpe será resuelto separadamente.

Para resolver un golpe, tome la habilidad del combate del golpeador, y reste de él la habilidad del combate del personaje golpeado. Si el golpeado tiene buena habilidad, el resultado será un número negativo. Luego tire dos dados, y sume o reste el resultado de la comparación de habilidad a la tirada de los dados. Finalmente, sume o reste cualquier modificador especial que aplique al total. Estos modificadores especiales son:

+2	El golpeado tiene heridas que igualan la mitad o más de su resistencia.
-1	El golpeador tiene una o más heridas
-1	El golpeador tiene heridas que igualan la mitad o más de su resistencia. (adicionalmente al apartado anterior).

Tome el resultado TOTAL, y la Tabla de Combate (r220c). Si uno de los números listados ha ocurrido, el golpeado sufre el número de heridas indicado. Si el resultado es un número que no se lista en la Tabla de Combate, el golpe falló y ninguna herida se inflige.

Ejemplo: *Un Enano (habilidad combate 6, resistencia 7) golpea al Príncipe Bárbaro (habilidad combate 8, resistencia 9) quien tiene una herida. El Enano resta de su habilidad 6, la del Príncipe 8, que resulta en "-2", entonces tira dos dados y consigue un "10". Ningún modificador especial aplica, así que el resultado global es 8 que*

significa una herida. El Príncipe tiene dos heridas ahora, cuando es su turno para golpear. El Príncipe saca "7", en los dados y su cálculo es 8-6+7-1=8, y así también inflige una herida. Note que las dos heridas del Príncipe causaron el modificador especial "-1" a ser aplicado.

Tabla de Combate (r220c):

1,3,5,8,11	UNA HERIDA
10,12,13,17	DOS HERIDAS
14	TRES HERIDAS
16,18,19	CINCO HERIDAS
20	SEIS HERIDAS

Sorpresa (r220d): si los personajes logran la sorpresa en el combate, les permiten un golpe "extra" al comienzo del combate. Luego empieza la primera ronda, los personajes con el golpe de sorpresa van primero en cada ronda.

Huida (r220e): en lugar de golpear con sus personajes usted puede intentar huir en una ronda de la batalla, (huir). Huyen todos o ninguno, usted no puede dejar a nadie atrás. Cuando un intento de escape ocurre, ninguno de sus personajes golpea. En cambio, tire un dado. Un resultado de "4" o más alto permite un escape exitoso; vea r218. Si eso no ocurre, la batalla continúa. Usted puede intentar escapar tan a menudo como usted lo desee, hasta que usted finalmente tenga éxito.

Derrota (r220f): usted puede intentar espantar a su enemigo y dejarlo "fuera de combate", si usted lo desea. Cada vez usted da muerte a un personaje del grupo enemigo, después de que usted termina todos los golpes, usted tira un dado. Si saca un "6" ocurre la derrota enemiga, y termina la batalla. Los personajes enemigos supervivientes huyen y desaparecen, para que usted no pueda tomar su riqueza. Por otra parte, eso es como si usted los matara a todos. Personajes contrarios con una habilidad del combate o resistencia de 9 o superior nunca están sujeto a la derrota, ellos siempre lucharán hasta la muerte.

Monturas: Si gana el combate a personajes montados tire un dado para

ver si usted gana sus caballos. Si tirada es igual o menor al número de personajes enfrentados montados que no huyeron, gana ese mismo número de caballos.

---

r221 Heridas y Resistencia

Cada personaje tiene un valor de resistencia. Este es el número de heridas que se necesitan para matar a ese personaje. Las heridas son causadas por el combate y otros eventos.

Gravemente herido (r221a): cuando el número de heridas de un personaje es igual o excede la mitad de su resistencia, él está seriamente herido. Habrá modificadores a los golpes en combate.

Inconsciente (r221b): cuando el número de heridas es uno menos del valor de resistencia de un personaje, él se cae inconsciente, y está totalmente desvalido. Su habilidad del combate se vuelve a cero (0) automáticamente. Él ya no puede golpear en el combate, pero otros todavía pueden golpearle a él. Si el Príncipe Bárbaro (usted) cae inconsciente, tire un dado para la actitud de sus seguidores: 4 o más y ellos lo llevan junto con ellos, 3 o menos todos ellos lo abandonan, mientras toman todo su dinero y posesiones en el proceso (puesto que ellos lo han dejado para que muera).
Si sus seguidores lo llevan, aplique las reglas de transporte normales (r207), con el Príncipe que cuenta como veinte (20) cargas.

Muerto (r221c): cuando el número de heridas finalmente iguala el valor de resistencia del personaje, o lo excede, el personaje muere. ¡Si el Príncipe Bárbaro se muere, usted pierde el juego!

---

r222 Descanso y Curación de heridas

Usted y su grupo pueden descansar durante un día (r203). Usted debe verificar para un encuentro como si iría de viaje en el hex que usted ocupa mientras está descansando (vea r207). Si hay no ningún evento que envuelve el combate o requiere un escape durante el día, cada personaje de su grupo sana una herida. Usted puede continuar descansando, día tras día, hasta que todas las heridas se sanen. Usted nunca puede mejorar la resistencia de un personaje más allá de su valor original, sin importar el descanso tomado. Si descansa en un hex de pueblo, castillo o templo y se queda dentro, no tire para evento solo pague por la estancia lo mismo que una noche.

Además, ciertos eventos pueden tener posesiones especiales que tienen habilidades curativas.
Un personaje puede resultar herido, luego sanar la herida, cualquier número de veces, con tal de que él evite la muerte.

Heridas de veneno: una herida de veneno no puede sanarle de forma normal. Sigue siendo una herida sin tener en cuenta el descanso tomado, hasta que una posesión especial lo cure, o el personaje se muera de sus heridas.

223...? 224...?

---

r225 Adquiriendo un Tesoro

Siempre que usted mate a todos los personajes encontrados, su grupo puede tomar su riqueza.

Para determinar la riqueza de cada personaje derrotado, compare el código de las riquezas del personaje Tirando un dado en la Tabla del Tesoro (r226). El resultado es la riqueza real, en piezas de oro. (El código de riquezas, a propósito, es el promedio del resultado de riquezas) .
Algunos eventos también pueden proporcionarle tesoros de varios tipos. Éstos pueden ser un número fijo de piezas de oro, o se refiere a un código de riqueza en este caso usted tire un dado de nuevo y consulte la Tabla del

Tesoro (r226).

Posesiones Especiales: a veces el resultado de la Tabla del Tesoro (r226) no incluirá sólo oro, sino también un código de letra. Esto significa que un artículo especial también se ha encontrado, tire de nuevo en la Tabla del Tesoro y la letra apropiada para el evento específico que describe la nueva posesión.

Distribuir las adquisiciones: usted decide qué personajes reciben qué parte del tesoro. Usted puede decidir no darles nada a sus seguidores, y retener toda la riqueza para usted.

Si usted da cualquier dinero o posesión a un seguidor, se vuelve de su propiedad personal. Usted nunca puede recuperarlo a menos que el personaje muera entonces usted puede recuperar su riqueza a menos que usted tenga que escapar de la escena o ya ha salido.

Nota histórica: este sistema de mantener la riqueza está basado en las antiguas costumbres sociales célticas y germanas dónde el jefe o el líder poseía toda la propiedad, incluso todo el botín de correrías o guerras. Su banda de seguidores se formó para, de vez en cuando darles artículos individuales como regalos sus servicios especialmente valiosos.

---

r226 Tabla del Tesoro

Código Riqueza	**Tirada de un dado**					
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**
0	Personaje que no tiene oro ni posesiones					
1	0	0	1	1	2	2
2	0	1	2	2	3	4
4	2	3	4	4	5	6
5	2	3+A	4	6+A	7	8+A
7	3	4	6	8	10	11

10	6	8	9	11	12	14
12	5	9+C	11+A	12	15+A	20
15	10	12	14	16	18	20
21	15	18	20	22	24	27
25	20+A	22	24+A	26	28+A	30
30	23	27	29	31	33	37
50	40	45	48	52	55	60
60	45+A	50+C	55	60+B	70+A	80
70	55	60	65	70	80	90
100	85	90	95	100	110	120
110	80+B	90+C	100+B	110+A	130+C	150+A
A	e180	e181	e182	e183	e184	e185
B	e180	e186	e187	e188	e190	e193
C	e186	e188	e189	e191	e192	e194

---

r227 Cerradura con trampa

Para abrir o entrar por una cerradura con trampa, usted debe sobrevivir a la trampa de la cerradura. Usted puede hacer que otro abra esa cerradura, pero entonces esa persona se apodera de lo que haya dentro. Para determinar lo que pasa, tire un dado:

1	Una aguja con veneno inflige una herida de veneno
2	Estalla ácido ardiente; tire un dado para el número de heridas sufridas.
3	Estalla gas venenoso. Tire un dado para el número de heridas de veneno sufridas.

4	Polvo de plaga inflige una enfermedad. Tire un dado y parta en dos el resultado, redondeando hacia arriba. Usted sufre todas estas heridas al final del día. Usted continuará sufriendo el mismo número cada día, hasta que usted se recupere. Para determinar la recuperación, tire un dado después de que las heridas de enfermedad se infligen. Si esta segunda tirada es 4 o superior, usted se recupera. En caso contrario, la enfermedad continúa.
5	Explosión. Vuelan hacia usted púas y cuchillos. Tire un dado y agregue tres (+3) para el número de heridas sufridas.
6	Falla la trampa. No sufre ninguna herida.

---

r228 Amor verdadero

Usted puede enamorarse de una hembra y viceversa. Éste es "verdadero amor", una situación rara pero maravillosa. Su verdadero amor siempre lo acompañará en su grupo, hasta que la muerte o circunstancias inevitables los separen. ¡Su verdadero amor nunca lo abandonará, sin tener en cuenta si el dinero o la comida se paga apropiadamente, etc. Usted nunca puede abandonarla voluntariamente, y ella no le abandonará aun cuando usted pida que ella se vaya!
En algunos casos, cuando usted se cree muerto, o es encarcelado, usted se verá separado bruscamente del resto de sus seguidores. Su verdadero amor también se separará de usted. En cuanto usted esté libre, y reunirse sea posible, al final de cada día tire dos dados. Si el resultado es "10" o "11" significa que su verdadero amor lo ha encontrado finalmente, y se reúne con su grupo. Si el resultado es exactamente "12", usted se entera que ella murió, mientras intentaba encontrarlo, o intentando protegerlo. Cuando usted se reúne, tire dos dados de nuevo, si el resultado es "9" o superior ella ha adquirido un caballo como montura en sus propias jornadas, y trae eso con ella. Si el resultado es exactamente "12", ella tiene una montaña alada (un Pegaso) que puede volar.

Las ventajas de Amor: ¡mientras su verdadero amor lo acompaña, su ingenio y astucia son aumentadas por uno (+1), debido a la fuerza emocional extra que ella proporciona, para no mencionar el consejo

prudente, el pensamiento ágil y la perspicacia firme!

El Eterno Triángulo: si usted tiene un verdadero amor, y de algún modo adquiere un segundo "verdadero amor", se produce una situación difícil. Desde que usted se divide entre las dos, ninguna es un verdadero amor; así que los efectos de esta sección ya no aplican. Sin embargo, estos verdaderos amores potenciales no pueden abandonarlo cuando usted lo pide o ellas normalmente lo harían. Siempre que la ocurra la deserción, tire un dado por cada una, un 3 o más alto significa que las hembras permanecen con usted el resto del día como un verdadero amor, un 2 o menos significa que lo abandonan. Así usted puede perder todos los verdaderos amores o puede quedarse uno, y cuando sólo uno permanece, ella vuelve a ser de nuevo realmente el "verdadero amor."

---

r230 Eventos del viaje en Balsa

Tire dos dados y diríjase a la sección del evento apropiada.

2	e125
3	e226
4	e018
5	e129
6	e127
7	e128
8	r232
9	e051
10	e094
11	e091
12	e126

---

r290 Venta de comida

Esta acción puede hacerse siempre que la comida pueda comprarse - es decir, cualquier día que usted pase completamente en un pueblo o castillo. Tire un dado; si excede su ingenio y astucia, usted no encuentra a un

comprador para su comida. En caso contrario, usted encuentra a un comerciante que comprará su comida a un precio de 1 pieza de oro para cada tres unidades de comida si usted lo desea.

---

r291 Mendigar

Por mucho que hiera a su orgullo norteño, si usted está empobrecido, puede usted mendigar en un pueblo, castillo, o templo. Tire un dado y consulte la tabla siguiente (agregue 1 si usted está mendigando en un templo):

Dado	Resultado
1	Usted tiene un careo con el policía local (e050). Usted tiene un modificador de +1 a la tirada del dado, a menos que usted sea un hombre "querido" aquí.
2	Nadie tiene piedad de usted, y su día es infructuoso**.**
3	Usted encuentra 1 pieza de oro en el canal.
4	Usted consigue amontonar monedas pequeñas de la gente, sumando en total 1 pieza oro.
5	Usted tiene un día bueno, y consigue el valor de 2 piezas de oro en monedas.
6	Un hombre rico se compadece de usted y le da piezas de oro que igualan a código de riqueza 4 (r226).

---

r300 Sorprender

Su grupo sorprende a los personajes encontrados en el combate (r220).

---

r301 Sorprender

Tire un dado, si su ingenio y astucia es igual o excede a la tirada del dado, su grupo sorprende a los personajes encontrados, en caso contrario usted

golpea primero en el combate (r220).

---

r302 Sorprender

Tire un dado, si su ingenio y astucia excede a la tirada del dado, su grupo sorprende a los personajes encontrados, en caso contrario usted golpea primero en el combate (r220).

---

r303 Sorprender

Tire un dado, si el número de personajes en su grupo es menor que la tirada del dado, su grupo sorprende a los personajes encontrados; en caso contrario usted golpea primero en el combate (r220).

---

r304 Atacar

Su grupo golpea primero en el combate (r220) contra los personajes.

---

r305 Atacar

Tire un dado, si su ingenio y astucia es igual o excede a la tirada del dado, usted golpea primero en el combate (r220); en caso contrario, los personajes encontrados golpean primero.

---

r306 Ser atacados

Tire un dado, si su ingenio y astucia excede a la tirada del dado, usted golpea primero en el combate (r220); en caso contrario, los personajes encontrados golpean primero.

---

r307 Ser atacados

Los personajes encontrados golpean primero en el combate (r220) contra su grupo.

---

r308 Ser sorprendido

Tire un dado, si su ingenio y astucia es igual o excede de la tirada del dado, usted se da cuenta del peligro, los personajes encontrados golpean primero contra su grupo en el combate (r220); en caso contrario, no se da cuenta del peligro, ellos sorprenden a su grupo.

---

r309 Ser sorprendido

Tire un dado, si su ingenio y astucia excede la tirada del dado, usted se da cuenta del peligro, los personajes encontraron golpean primero contra su grupo en el combate (r220); en caso contrario, no se da cuenta del peligro y ellos sorprenden a su grupo.

---

r310 Ser sorprendido

Los personajes encontrados sorprenden a su grupo y ocasionan un combate (r220).

---

r311 Huida

Su grupo escapa a un hex adyacente (r218).

---

r312 Huida Montada

Usted se va: si su grupo entero tiene monturas, usted puede escapar a un hex adyacente (r218); si alguno de su grupo no tiene montura, pueden ser abandonados para permitir al resto escapar, o su grupo entero es incapaz de escapar, vea r330.

---

r313 Huida Aérea

Usted puede volar lejos; si su grupo entero tiene monturas aladas o si ha podido volar, usted puede escapar a un hex adyacente (r218); si alguno de su grupo es incapaz de volar, ellos pueden ser abandonados para permitir al resto escapar, o su grupo entero no escapará, vea r330.

---

r314 Huida

Ellos no parecen demasiado brillantes, usted intenta conversar para confundirles. Tire un dado, si su ingenio y astucia es igual o excede a la tirada del dado, su grupo escapa a un hex adyacente (r218); en caso contrario, vuelva a la sección del evento anterior y seleccione otra opción.

---

r315 Huida

Con unas palabras bien escogidas usted podría quitárselos de encima, merece la pena intentarlo.
Tire un dado, si su ingenio y astucia exceden a la tirada del dado su grupo escapa a un hex adyacente (r218); en caso contrario, vuelva a la sección del evento anterior y seleccione otra opción.

---

r316 Esconderse

Su grupo se esconde en este hex (r218).

---

r317 Esconderse

Usted piensa rápidamente e intenta esconderse. ¡Tire un dado, si su ingenio y astucia son igual o excede a la tirada del dado, su grupo se esconde en este hex (el r218); en caso contrario, vuelva a la sección anterior y seleccione otra opción - usted no ha podido pensar en un buen escondite que sea seguro!

---

318 Esconderse

Usted decide intentar esconderse. Tire un dado, si su ingenio y astucia excede la tirada del dado, su grupo se esconde en este hex (r218); en caso contrario, usted no puede pensar lo bastante rápido, puede volver a la sección anterior y puede seleccionar otra opción.

---

r319 Esconderse

Usted echa una mirada alrededor para ver si hay suficiente cobertura para esconder a su grupo.
Tire un dado; si el número de personajes en su grupo es igual o menor de la tirada del dado, usted puede esconderse (r218) en este hex; en caso contrario, vuelva a la sección anterior y seleccione otra opción. ¡Usted no puede abandonar a miembros de su grupo para permitir al resto esconderse - aquéllos que son abandonados revelarán su escondite!

---

r320 Esconderse

Usted echa una mirada alrededor para ver si hay suficiente cobertura para esconder a su grupo.
Tire un dado; si el número de personajes en su grupo es menor de la tirada del dado, usted puede esconderse (r218) en este hex; en caso contrario, vuelva a la sección anterior y seleccione otra opción. ¡Usted no puede abandonar a miembros de su grupo para permitir al resto esconderse - aquéllos que son abandonados revelarán su escondite!

---

r321 Soborno para pasar (cantidad)

Si usted paga la cantidad de oro indicada, los personajes encontrados le permitirán pasar y finaliza el encuentro. En caso contrario, ellos se ponen hostiles e intentan detenerlo, vea r330 y agregue uno (+1) a su tirada de dados allí.

---

r322 Soborno para pasar (cantidad)

Los personajes encontrados tienen una mirada sucia, pero si usted paga la cantidad de oro indicada ellos dejarán pasar a su grupo y el evento acabará. En caso contrario, vaya a r330 y prepárese para luchar.

---

r323 Soborno para pasar (cantidad)

Los personajes encontrados parecen insípidos, usted no sabe qué esperar, sólo que si usted paga la cantidad de oro exigida usted puede pasar y acaba el evento. En caso contrario hay riesgo de emboscada y sorpresa, vaya a r330 y reste uno (-1) a su tirada de los dados allí.

---

r324 Soborno para pasar (cantidad)

Los personajes encontrados tienen las armas en las manos, poniéndolo en desventaja. Usted o puede pagar la cantidad de oro que ellos exigen y acabar este evento, o usted puede permitirles atacar y golpear primero en el combate (r220).

---

r325 Pasar

Los personajes pierden el interés en su grupo, el encuentro y el evento acaban ahora.

---

r326 Pasar

Usted piensa que usted puede calmar sus sospechas. Tire un dado, si su ingenio y astucia es igual o excede a la tirada, los personajes encontrados permiten a su grupo pasar, y acaba el evento. En caso contrario, vea r330 y agregue uno (+1) a su tirada de dados allí.

---

r327 Pasar

Los personajes encontrados tienen la mirada sucia, pero lentos en de captación - usted intentará hablarles para poder pasar. Tire un dado, si su ingenio y astucia es igual o excede a la tirada, los personajes permiten a su grupo pasar, y acaba el evento. En caso contrario, vaya a r330.

---

r328 Pasar

Los personajes encontrados son de mirada fiera, pero usted intenta hablarles para evitar la lucha. Tire un dado, si su ingenio y astucia exceden a la tirada, ellos permiten a su grupo pasar y acaba el evento; en caso contrario, vea r330.

---

r329 Pasar

Los personajes encontrados tienen un destello desagradable en sus ojos. Usted intenta crear una impresión favorable sin embargo. Tire un dado, si su ingenio y astucia exceden la tirada ellos permiten a su grupo pasar, y acaba el evento; en caso contrario, vaya a r330 y reste uno (-1) de su tirada de los dados allí.

---

r330 Referencias de las batallas

Le obligan a que luche con los personajes encontrados, tire dos dados y vaya a la sección apropiada:

2(o menos)-r310; **3**-r309; **4**-r308; **5**-r307; **6**-r306; **7**-r305; 8-r304; **9**-r303; **10**-r302; **11**- r301; **12**(o más)- r300

---

r331 Soborno para unirse al grupo (cantidad)

Los personajes encontrados están buscando dinero fácil. Ellos se unirán a su grupo si usted paga el oro pedido. Si usted no paga, tire un dado:

1,2,3-los personajes lo ignoran y acaba el evento; **4**-r321; **5**-r322; **6**-r323

Si les paga y ellos se le unen, ellos permanecerán hasta que usted no les da una porción igual de cualquier nuevo oro adquirido (la porción igual es por lo menos tanta como la que usted consigue), o hasta que cualquier miembro de su grupo es abandonado o muerto. ¡Si ambas cosas pasan, aun cuando se esté en medio del combate, estos mercenarios inestables abandonarán su grupo inmediatamente y desaparecerán!

---

r332 Soborno para contratar (cantidad)

Los personales se contratarán como secuaces por 2 oro por día, si usted les paga la cantidad extra en oro que ellos piden. La paga se da al comienzo del día. Los personajes permanecerán en su grupo mientras que se les pague, o hasta que usted los abandone. Si más de un personaje se encuentra, usted debe contratar a todos o a ninguno como un grupo. La paga "extra" se paga en conjunto al grupo. Si usted abandona a uno del

grupo, todos saldrán, ellos sólo trabajan como un grupo.

Si usted no los contrata, tire un dado:

1,2- los personajes lo ignoran y acaba el evento; **3**-r321; **4**- r322; **5**-r323; **6**-r324.

---

r333 Mercenarios

¡Los personajes encontrados necesitan trabajo! Ellos se contratarán para unirse a su grupo a 2 oro por día, con tal de que usted paga los sueldos de hoy ahora mismo. Ellos permanecerán con su grupo mientras se les pague todos los días durante la comida de la tarde (r215). Si hay más de uno, usted puede contratar algunos o a todos, como desee.
Si usted no contrata a ninguno de ellos, tire un dado:

1,2,3,4-r325; **5**-r326; **6**-r327

---

r334 Aliados

Usted deja que los personajes sepan sobre su demanda para recobrar su trono, y ellos también tienen allí un rencor personal contra los usurpadores. Ellos se unirán a su grupo como sus seguidores, y permanecerán con usted a ningún costo (aparte de la comida y el alojamiento).

---

r335 Fugitivos

Los personajes encontrados están huyendo de alguien. Ellos se unirán a

su grupo si usted lo permite, y a ningún costo (salvo la comida y el alojamiento), pero desaparecerán siempre que usted entre en cualquier hex de pueblo, castillo o templo.

---

r336 Suplique a sus Camaradas

Usted intenta convencer al personaje(s) para que se una(n) a su grupo, puesto que parecen simpáticos e interesados. Tire un dado, si su ingenio y astucia es igual o excede a la tirada, ellos se unirán como seguidores; en caso contrario, ellos se van y acaba el evento.

---

r337 Suplique a sus Camaradas

Personaje(s) encontrado(s) son de mirada insípida, pero deseosos de hablar - usted intenta convencerles para que se unan a su grupo. Tire un dado, si su ingenio y astucia excede la tirada, ellos se unen como sus seguidores. En caso contrario, tire un dado:

1-r325; **2**-r330; **3**-r340; **4,5**- r341; **6**-r342

---

r338 Convenza a los Secuaces

Los personaje(s) encontrados le parecen a usted de mirada dudosa, pero usted intenta convencerles para que se unan a su grupo como los secuaces. Tire un dado; si su ingenio y astucia es igual o excede a la tirada del dado, ellos se unirán a su grupo como sus secuaces.

Usted debe pagarles una pieza de oro por día si su ingenio y astucia exceden a la tirada del dado, o por 2 piezas de oro por día si su ingenio y

astucia iguala a la tirada del dado. La paga de hoy debe darse inmediatamente a cada uno. Si se encuentra a más de uno, usted puede contratar a algunos en lugar de a todos si usted lo desea. Aquéllos que no son contratados, o si usted no los convence para unirse se irán, y acaba el evento.

---

r339 Convenza a los Secuaces

Los personaje(s) encontrado(s) le miran de reojo a usted, y pasarán de largo (el evento acaba) a menos que usted los detenga para hablar.
Si usted se detiene para hablar, usted decide que usted debe convencerles para que se unan a su grupo como sus secuaces. Tire un dado; si su ingenio y astucia excede la tirada del dado, ellos se unirán por 2 piezas de oro por día, con la paga de hoy entregada ahora mismo. Usted puede contratar a algunos en lugar de a todos si usted lo desea.
Si usted se detuviera para hablar, pero no les convence para unirse a sueldo, tire un dado para determinar su actitud:

1,2,3-r325; **4,5,6**-r330

---

r340 Saqueadores

Los Personaje(s) encontrado(s) se nota que están con necesidad de dinero. Usted puede permitirles pasar (fin del encuentro) o intenta convencerles para que se le unan.

Si usted intenta convencerlos, tire un dado. Si su ingenio y astucia es igual o excede a la tirada del dado, ellos se unirán a su grupo. Ellos permanecerán mientras que ellos reciban una porción igual a cualquier nuevo oro que usted adquiere (es decir, cada uno recibe tanto como usted). Si usted les niega su porción, es como si usted no les convenciera para unírselos, vea debajo.

Si usted no les convence (o después les niega una porción igual en oro) ellos pueden ponerse hostiles, tire un dado:

1,2	Ellos lo atacan personalmente a usted en combate (r220), y tienen el primer golpe.
3,4	Ellos atacan a su grupo en combate (r220); vea r330 para la situación.
5,6	Ellos se van enfadados, pero sin luchar, fin del evento.

---

r341 Conversación

En un período extenso de hablar, usted descubre los intereses y actitudes del personaje(s) gradualmente que usted encontró. Esto toma un buen rato, usted no puede viajar más hoy, y cualquier otra acción diaria inacabada no puede completarse. Para los resultados de la charla, tire dos dados:

2	Un asesino a sueldo le sorprende en el combate (r220) y siempre le golpea a usted personalmente.
3	Bandoleros que pueden sorprenderlo vea r308.
4	Arrogante y hosco, la conversación se convierte en una discusión, r305.
5	Personaje(s) pide(n) 10 oro ahora, r331; si ellos se le unen, ellos dejarán su grupo en el próximo pueblo, castillo o templo en que usted entre.
6	Personaje(s) pide(n) 5 oro ahora y empleo, vea r332.
7	Personaje(s) se contratan como mercenarios, vea r333.
8	Personaje(s) busca(n) diversión y ganancia, vea r338.
9	Personaje(s) fugitivo(s) de la justicia local, vea r335.
10	Personaje(s) que han tenido mala suerte, están buscando un giro en la fortuna, vea r336.
11	Personaje(s) obviamente mercenarios saqueadores, vea r340.
12	Personaje(s) descubre(n) una causa común con usted; vea r334.

---

r342 Preguntas generales

Usted está inseguro de sus actitudes, y hace algunas preguntas generales para determinar lo que parece interesar a estos personajes. Tire dos dados:

2	Usted le insulta inconscientemente; vea r309.
3	Usted se ve obligado a luchar, de mala gana,; vea r330.
4	Personajes(s) interesado(s) en el botín, vea r340.
5	Personaje(s) intenta(n) atacarle a usted, vea r306.
6	Personajes) indiferente(s) en usted, vea r325.
7	Personaje(s) se descubren ellos gradualmente; usted o puede hablar más (vea r341) o les permite pasar (vea r325).
8	Personajes(s) puede(n) contratarse; vea r333.
9	Personajes(s) puede(n) contratarse; vea r339.
10	Personaje(s) puede(n) simpatizar con su causa, vea r337.
11	Personaje(s) indiferente(s), pero pueden ser contratados, vea r338.
12	Personaje(s) distante(s), pero podrían considerar unirse a usted, vea r336

---

r343 Selección de la víctima

Un personaje en su grupo es la víctima o blanco del ataque. Si su grupo es simplemente usted, entonces usted es el blanco. En caso contrario, seleccione los personajes en su grupo uno por uno, en cualquier orden que usted escoge. Cuando usted selecciona un personaje, tire un dado. Si el resultado es "6" es que ese personaje es el blanco, en caso contrario seleccione otro personaje y pruebe de nuevo. Continúe así, aunque tenga que pasar más de una vez por los personajes en su grupo si es necesario, hasta que el blanco se seleccione.

---

r231 - r280 Referencias de Eventos De viaje

Cuando la Tabla de Viaje (r207) o un evento se refiera a uno de estos números, encuentre el número apropiado en la lista, tire un dado, y mire para conseguir la sección de evento apropiada.

---

r281 Referencia Especial de Viaje

Diríjase a la Tabla de Viaje (r207) y tire un dado.

Usando la línea apropiada para el tipo de terreno que usted ocupa, mire en la columna "Referencias de Evento" para esa tirada de dado.

Esto producirá una Referencia de Evento de Viaje (r231 – r280) escrita a continuación en esta tabla.

	Tirada de dado					
Ref. número	1	2	3	4	5	6
r231	e018	e018	e022	e022	e023	e130
r232	e003	e004	e005	e006	e007	e008
r233	e128	e128	e128	e128	e129	e017
r234	e049	e048	e032	e081	e050	e050
r235	e078	e078	e079	e079	e009	e009
r236	e009	e009	e050	e018	e022	e023
r237	e052	e055	e057	e051	e054	e052
r238	e077	e075	e075	e075	e076	e081
r239	e044	e046	e067	e064	e068	e069
r240	e078	e078	e078	e078	e079	e079
r241	e074	e074	e073	e009	e051	e128
r242	e071	e071	e052	e082	e080	e080
r243	e083	e083	e084	e084	e076	e075
r244	e165	e166	e065	e064	e087	e087
r245	e098	e102	e023	e051	e068	e022

r246	e028	e028	e058	e070	e055	e056
r247	e076	e076	e076	e075	e128	e128
r248	e118	e052	e059	e067	e066	e064
r249	e078	e078	e078	e085	e079	e079
r250	e099	e100	e023	e068	e101	e102
r251	e028	e028	e058	e055	e052	e054
r252	e078	e078	e079	e079	e088	e065
r253	e085	e085	e086	e086	e086	e095
r254	e022	e009	e073	e051	e051	e074
r255	e034	e082	e164	e052	e057	e098
r256	e091	e091	e094	e094	e092	e092
r257	e089	e089	e089	e090	e064	e093
r258	e078	e078	e078	e095	e095	e097
r259	e022	e129	e128	e051	e023	e068
r260	e028	e082	e055	e003	e004	e028
r261	e005	e120	e120	e120	e067	e066
r262	e034	e164	e164	e091	e091	e120
r263	e064	e064	e121	e121	e121	e093
r264	e078	e078	e078	e078	e096	e096
r265	e122	e122	e122	e009	e051	e074
r266	e123	e123	e057	e057	e052	e055
r267	e094	e094	e091	e091	e075	e084
r268	e083	e076	e077	e124	e124	e124
r269	e122	e122	e122	e125	e126	e127
r270	e018	e022	e023	e073	e009	e009
r271	e050	e051	e051	e051	e003	e003
r272	e004	e004	e005	e006	e006	e008
r273	e007	e007	e057	e130	e128	e128
r274	e049	e048	e081	e128	e129	e129
r275	e078	e078	e079	e079	e128	e129
r276	e102	e102	e103	e103	e104	e104
r277	e112	e112	e112	e112	e108	e108
r278	e106	e106	e105	e105	e079	e079
r279	e107	e109	e077	e101	e110	e111
r280	e099	e098	e100	e101	e064	e065

Barbarian Prince Copyright ©1981, Heritage USA
Traducción: Felipe Santamaría
Adaptación interactiva: Yuyu Octubre 2014

Utilizar la guía y Vassal con Príncipe Bárbaro por Yuyu CC 2014

Si juegas con Vassal como soporte gráfico rellena los datos de Resistencia, Habilidad combate etc, antes de empezar. Otra cosa, el pdf lo puedes abrir el navegador web, lo que facilita el uso de pestañas.

Preparando el juego → // Botón central del ratón y abrir pestaña...

Una vez comenzado el juego se recurre constantemente a la tabla de viajes (r207) pulsa botón central o abre una pestaña para tener esta tabla a mano y poco mas el resto de acciones mas usadas se recogen a continuación:

Acciones diarias → // Muestra la Tabla de acciones diarias que puede elegir el Héroe.

Tabla de Viaje → // La mas usada, con el uso de los dados crea el evento diario.

Información y noticias → // Preguntar e interrogar a personajes.

Buscando Seguidores → // Que reglas se deben cumplir cuando suman seguidores.

Audiencias Señores Locales → // Se puede obtener benéficos inesperados o favores.

Ofrendas en Templos → // Se puede obtener benéficos inesperados o favores.

Viajes en Balsa por el río → // Útil cuando viajas en balsa por el río.

Comida → // Todos los días tu y tus seguidores deben comer.

Combate → // Reglas de combate y como se desarrollan.

Huir y Esconderse → // Cuando hay que salir por pies y escapar del peligro.

Tablas de Tesoros → // Ciertos tesoros recurren a tablas para premiar gestas.

Código de Tesoros → // Se usa al inicio y poco más.