

# Редактор персонажей для игры «Звездный Луч» (Realms Of Arkania II)

*Создано Дэвидом Мелансон (David Melanson) на основе редактора UGE 1.0 Джека Хартмана (Jack Hartman)*

*В архив входят:*

- **UGE.exe** – универсальный редактор игр; именно этот файл и нужно запускать
- **StarTr1.mdl** – модуль для редактирования трех первых персонажей отряда
- **StarTr1.lst** – список переменных для трех первых персонажей отряда
- **StarTr12.mdl** – модуль для редактирования трех последних персонажей отряда
- **StarTr12.lst** – список переменных для трех последних персонажей отряда
- **ReadMe.pdf** – инструкция, которую Вы сейчас читаете

«Сказы об Аркании» имеют самую сложную RPG систему, которую когда-либо использовали в компьютерной игре. «Звездный Луч» – это вторая игра из серии «Realms of Arkania», представляющая собой массивный квест, целью которого является добыча волшебного объекта, обладающего огромной силой – Саламандрова Камня. В нем также есть квест, связанный с заполучением легендарного метательного топора «Звездный Луч». К сожалению, второй квест на деле оказывается лишь легендой. Этот топор попросту не существует, так что если Вы все еще его ищите, можете спокойно сдать. Почему игру назвали в честь оружия, которое вовсе не существует? Кто знает... Возможно, просто захотели поиздеваться.

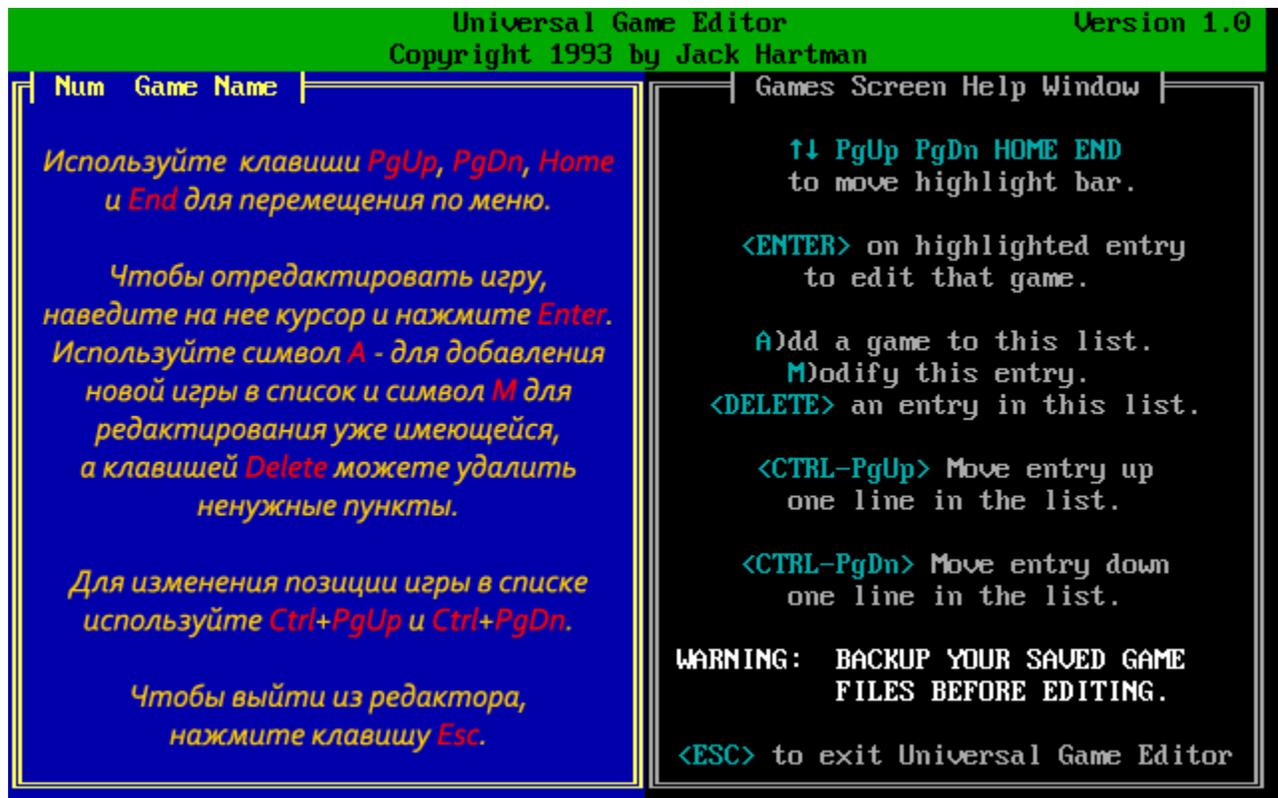
Как бы там ни было, каждый когда-либо игравший в эту игру прекрасно знает, насколько там все запутано. Особенно это касается названий ядов, растений и заклинаний. Например, заклинание «Молния» предназначено лишь для ослепления противника, а не подразумевает сам удар молнией. Но еще хуже режим эксперта, где каждому герою нужно улучшать сотни навыков и знаний заклинаний... АРРГХ! Это под силу разве что матерым игрокам настольной версии игры, которым нравится следить за восемью миллиардами показателей, а среднестатистическому игроку это делать будет лень. Режим новичка не требует тотального контроля всех навыков и заклинаний, но в процессе игры бывает обломно выяснить, что персонаж не знает необходимое заклинание, поэтому так или иначе приходится во всем разбираться. Поэтому... с помощью универсального редактора игр Джека Хартмана Дэвид пробрался в файлы сохраненных игр (\*.gam, а не в chars1.dat), чтобы избавить обычных игроков от этих забот.

## Инструкции:

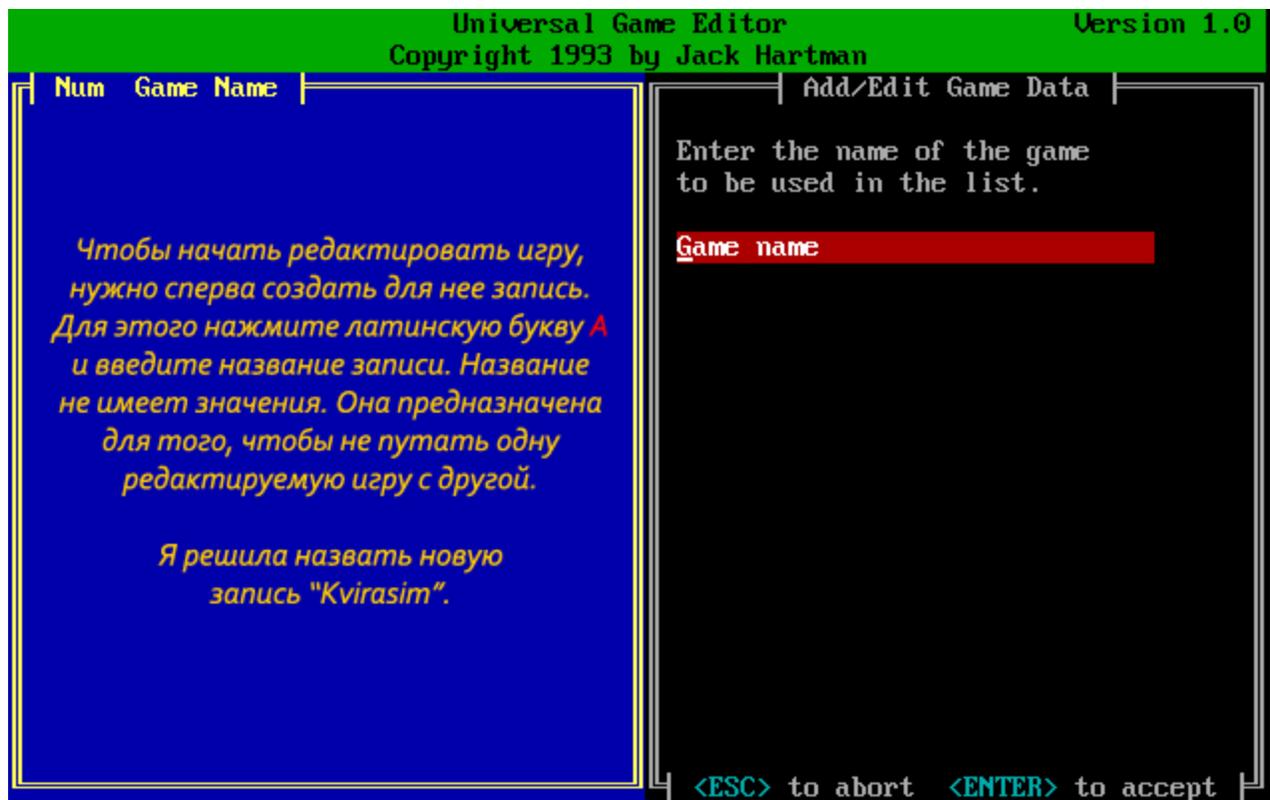
1. Распакуйте архив в любой директории на том же драйве, на котором установлена игра.
2. Запустите файл **UGE.EXE** (лучше это делать с эмулятором DOSBox), после просмотра приветственного экрана нажмите «ENTER».

Перед Вами откроется интерфейс редактора, в левой половине которого будет список редактируемых игр, а справа – подсказки для использования редактора:

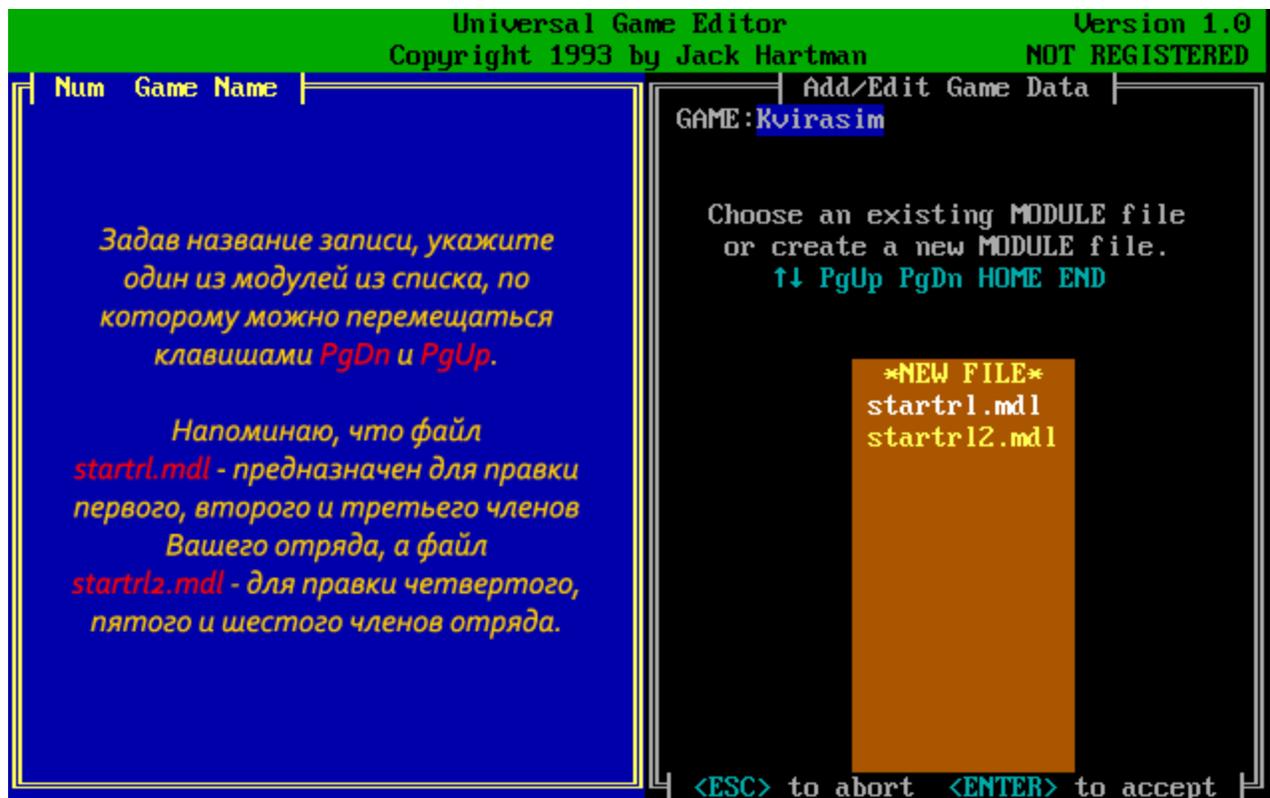
- **PageUp, PageDown, Home, End** – передвижение по списку
- **Enter** – для выбора редактируемой игры
- **A** – добавление игры в список
- **M** – редактирование уже добавленной игры
- **Del** – удаление уже добавленной игры
- **Ctrl+PgUp** – подвинуть запись на пункт выше
- **Ctrl+PgDn** – подвинуть запись на пункт ниже
- **Esc** - выйти из редактора



3. Создайте в меню опции для модулей **STARTRL.MDL** и **STARTRL2.MDL**. Для этого нажмите латинскую букву «A» на клавиатуре.

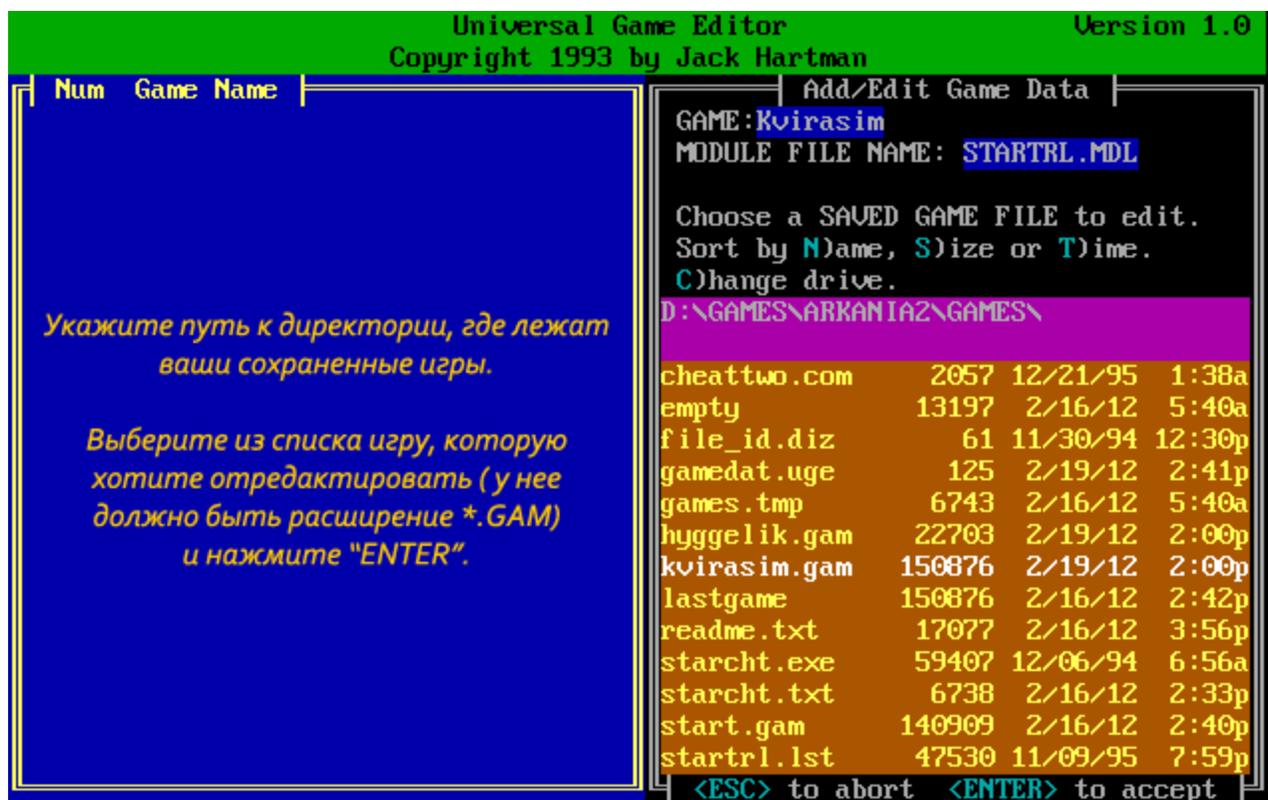


4. Задайте название для пункта меню, под которым будет идти редактируемая игра в списке. Это название не имеет значения, но лучше делать его понятным, чтобы позже отличить от других.

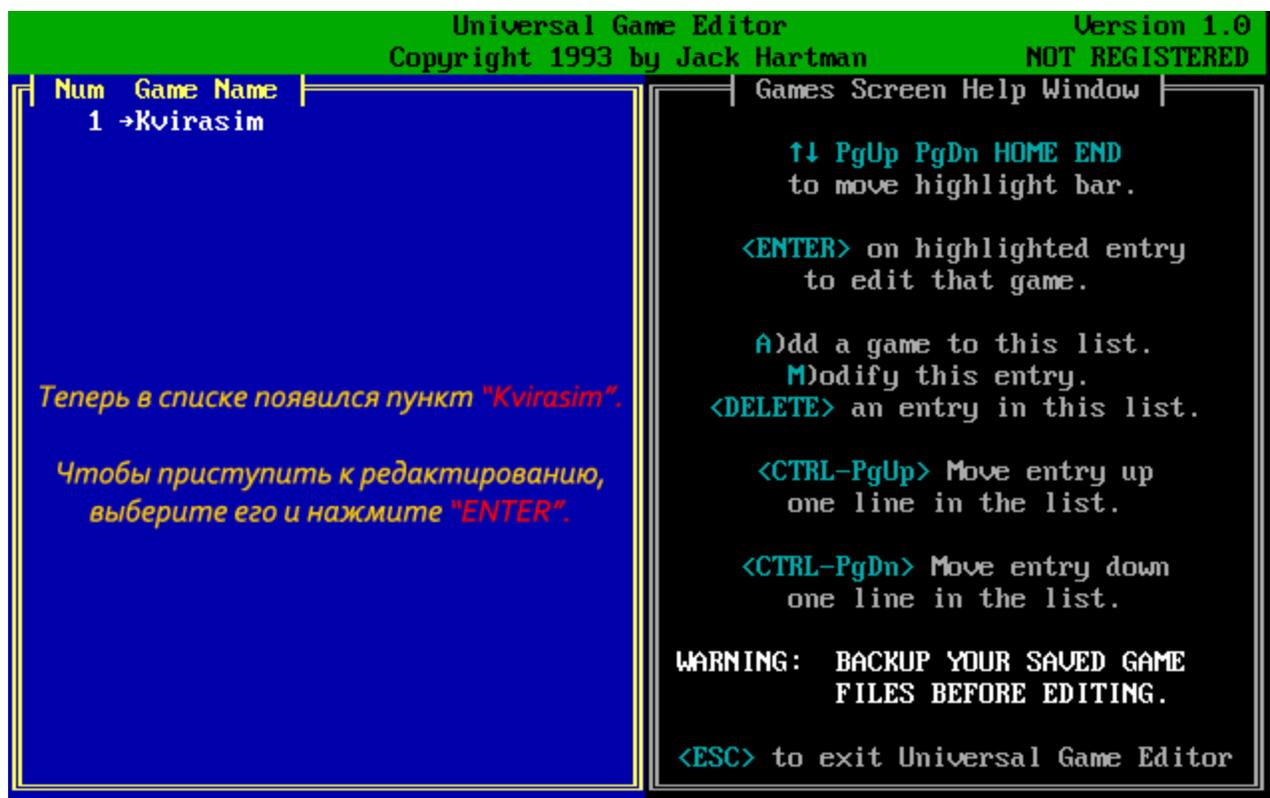


5. Укажите файл для модуля. Новый создавать не надо!

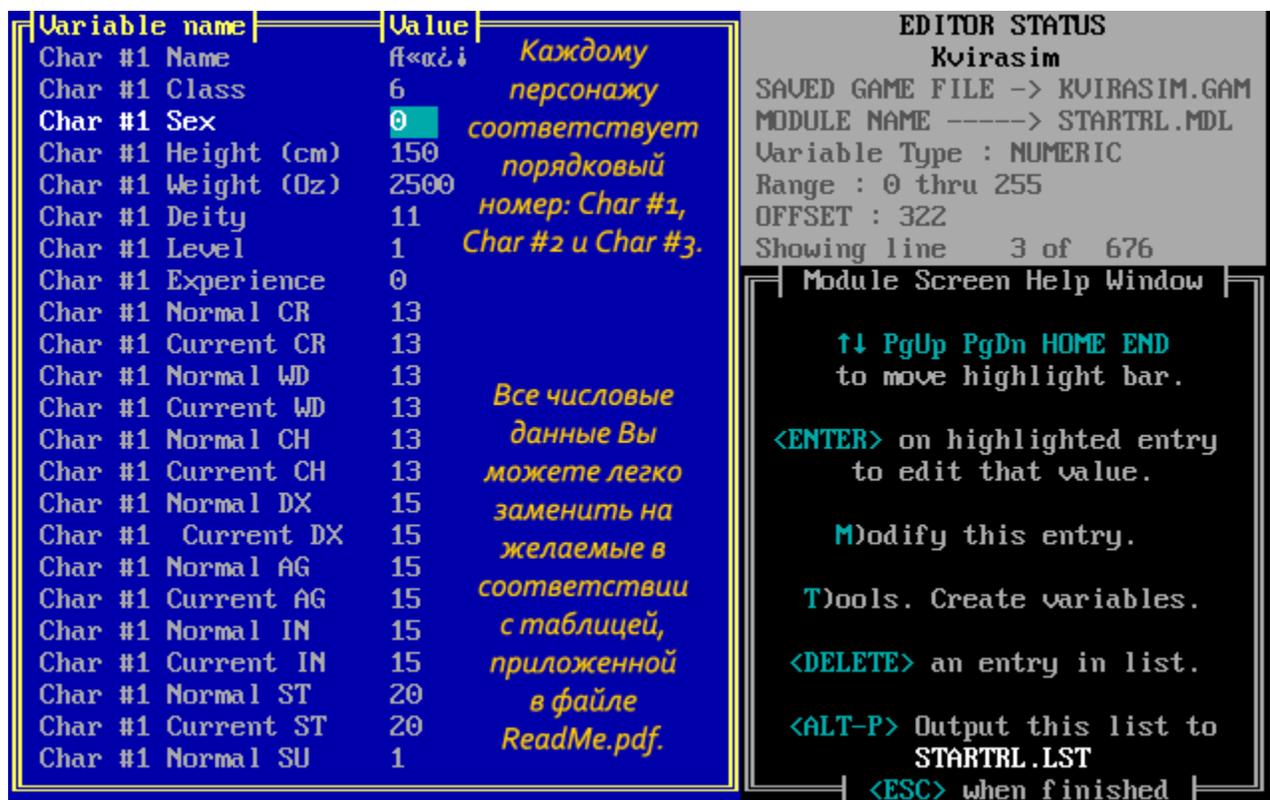
Первый из них предназначен для редактирования первого, второго и третьего персонажей из Вашего отряда, а второй – для редактирования четвертого, пятого и шестого членов отряда.



6. Укажите папку, где у вас лежит игра «Звездный Луч» и зайдите в директорию Games, в которой лежат все сохраненные игры с расширением «\*.GAM». Среди них выберите файл, который Вы хотите отредактировать. Сами редактируемые файлы должны носить расширение «.GAM». Если Вы хотите редактировать игру, которую сохраняли в последний раз (LASTGAME), то после редактирования потребуется перезапустить игру, чтобы увидеть изменения.



7. Когда в левой части редактора появится Ваша запись, нажмите «ENTER», чтобы приступить к редактированию.



Все операции по редактированию заняли целых два модуля, поскольку под каждого персонажа отведено целых 225 ячеек хранения данных! При редактировании четвертого, пятого и шестого члена отряда через STARTRL2.MDL Вы также можете заметить, что персонажи пронумерованы как «Char #1, 2 и 3», а не «Char #4, 5 и 6». Дело в том, что во втором модуле под первым номером идет четвертый персонаж отряда, под вторым – пятый, а под третьим – шестой. Извините, что так получилось, но у UGE есть некоторые ограничения редактирования, и мне было в лом перезаполнять 675 ячеек лишь в целях удобства.

Итак, приступим к процессу редактирования. В левой части редактора список с данными персонажей Char #1, Char #2 и Char#3. У каждого из них есть характеристики:

- **Name** – имя
- **Class** – класс
- **Sex** – пол
- **Height (cm)** – рост в сантиметрах
- **Weight (Oz)** – вес в унциях
- **Deity** – бог, под знаком которого родился персонаж
- **Level** – уровень мастерства персонажа
- **Experience** – набранные очки опыта
- **Normal AT** – нормальное значение какой-либо характеристики
- **Current AT** – текущее значение какой-либо характеристики
- **Head Cover** – место для шлема
- **Arm Armor** – место для доспех для рук
- **Right Wrist** – правое запястье
- **Right Hand** – правая рука
- **Rt.Hand Ring** – палец для кольца на правой руке
- **Pants** – место для штанов
- **Leg Armor** – место для доспех для ног
- **Necklace** – шея для украшений
- **Coats** – спина для плащей
- **Body Armor** – торс для кольчуг
- **Belt** – поясница
- **Left Wrist** – левое запястье
- **Left Hand** – левая рука
- **Left Ring** – левый палец для кольца
- **Footwear** – место для обуви
- **Slot 1-16** – ячейка для поклажи (всего 16 ячеек)
- **Slot 1-16 #** – количество предметов, находящихся в конкретной ячейке, например, 20 стрел, или 5 лопухов, или 2 сухих пайка и т.п.

## Объяснения ячеек:

**Name** (имя персонажа) – вполне понятно. Для русских версий игры вместо имен персонажей будет абракадабра, поэтому лучше запомнить очередность, в которой персонажи выстроены в Вашем отряде. Изменять имя персонажа через редактор нет смысла, поскольку Вы можете в любой момент сделать это и в игре. Класс, пол и религию можете менять соответственно этим значениям:

**Sex** (пол):

- 0 – мужской пол
- 1 – женский пол

**Height** (рост) – в сантиметрах; указывается просто числом

**Weight** (вес) – в унциях; чем больше вес персонажа, тем больше он может унести

**Class** (класс персонажа):

1. Шут (Jester)
2. Охотник (Hunter)
3. Воин (Warrior)
4. Вор (Rogue)
5. Торvaleц (Thorwalian)
6. Гном (Dwarf)
7. Колдун\Ведьма (Witch)
8. Друид (Druid)
9. Волшебник (Magician)
10. Лесной эльф (Green Elf)
11. Северный эльф (Ice Elf)
12. Степной эльф (Silvan Elf)

**Deity** (персонаж родился под знаком):

1. Поклонт (Praios)
2. Рондра (Rondra)
3. Эфферд (Efferd)
4. Травия (Travia)
5. Борон (Boron)
6. Гесинда (Hesinde)
7. Фирун (Firun)
8. Дана (Tsa)
9. Фекс (Phex)
10. Перайна (Peraine)
11. Ингерим (Ingerimm)

12. Рагжа (Rahja)
13. Свафнир (Swafnir)
14. Ифирн (Ifirn)
15. Безымянный Бог (The Nameless God)

**Level** (уровень мастерства персонажа) и **Experience** (количество очков опыта) говорят сами за себя. Удивительно, но факт – изменение этих характеристик никак не сказывается на действиях персонажей. Поэтому для повышения «опытности» персонажа, нужно редактировать его умения.

### *Положительные и отрицательные атрибуты*

У каждого положительного и отрицательного атрибута есть значения «normal» – значение атрибута в нормальном состоянии и значение «current» – текущее значение атрибута. Не рекомендуется давать им слишком большие значения, поскольку за неимением отрицательных чисел используются крупные положительные числа. Например, число «255» в редакторе обозначает число «-1» в игре. Идеальное умение чего-либо в рамках игры имеет значение «18», поэтому рекомендую использовать его как максимальное возможное значение.

Положительные атрибуты:

- **Normal CR** – мужество в нормальном состоянии
- **Current CR** – мужество в текущем состоянии
- **Normal WD** – мудрость в нормальном состоянии
- **Current WD** – мудрость в текущем состоянии
- **Normal CH** – обаяние в нормальном состоянии
- **Current CH** – обаяние в текущем состоянии
- **Normal DX** – скорость в нормальном состоянии
- **Current DX** – скорость в текущем состоянии
- **Normal AG** – ловкость в нормальном состоянии
- **Current AG** – ловкость в текущем состоянии
- **Normal IN** – интуиция в нормальном состоянии
- **Current IN** – интуиция в текущем состоянии
- **Normal ST** – сила в нормальном состоянии
- **Current ST** – сила в текущем состоянии

Отрицательные атрибуты:

- **Normal SN** – суеверие в нормальном состоянии
- **Current SN** – суеверие в текущем состоянии
- **Normal AC** – боязнь высоты в нормальном состоянии
- **Current AC** – боязнь высоты в текущем состоянии
- **Normal CL** – клаустрофобия в нормальном состоянии
- **Current CL** – клаустрофобия в текущем состоянии
- **Normal AV** – жадность в нормальном состоянии

- **Current AV** – жадность в текущем состоянии
- **Normal NE** – некрофобия в нормальном состоянии
- **Current NE** – некрофобия в текущем состоянии
- **Normal CU** – любопытство в нормальном состоянии
- **Current CU** – любопытство в текущем состоянии
- **Normal VT** – упрямство в нормальном состоянии
- **Current VT** – упрямство в текущем состоянии

**Life points** и **astral points** – единицы жизни и волшебства, у которых тоже есть нормальное (максимальное) и текущее значение. Не рекомендуется делать их слишком большими, поскольку это спровоцирует глюк неверного отображения зеленых и красных столбиков-показателей.

**Skills** (умения) ранжируются от -19 (нет шанса на успех) до +18 (идеальное умение и стопроцентный шанс на успех). Даже если Вы зададите значения больше 18, это ничего не даст, поскольку лучше максимума уметь что-либо невозможно. А если сделать значения слишком большими, то сами себе навредите, поскольку с 237 начинаются отрицательные значения. Вы заметите, что разработчик не настроил поля на минусовые значения. Минимальное значение каждой ячейки – 0, а максимальное – 255. Разработчик не видел смысла в отрицательных значениях, поскольку ни один игрок в трезвом уме не захочет давать умениям персонажам отрицательные значения. Поэтому отрицательные значения заключены в диапазоне 237 – 255.

- **Unarmed** – рукопашный бой
- **Edged** – обращение с рубящим оружием
- **Pointed** – обращение с колющим оружием
- **Swords** – обращение с мечами
- **Axes** – обращение с топорами
- **Polearms** – обращение с простым оружием
- **2-Handed** – обращение с двуручным оружием
- **Missile** – умение стрелять
- **Thrown** – обращение с метательным оружием
- **Acrobatics** – акробатика для заработка в тавернах
- **Climb** – умение карабкаться
- **Phys.Ctrl** – умение обращения с телом
- **Ride** – верховая езда
- **Stealth** – умение оставаться незамеченным
- **Swim** - плавание
- **Self Ctrl** – самоконтроль (бесстрашие)
- **Dance** – умение танцевать для заработка в тавернах
- **Hide** – умение прятаться
- **Carouse** – устойчивость к алкоголю
- **Convert** – умение убеждать
- **Seduce** – умение соблазнять
- **Haggle** – умение торговаться

- **Streetwise** – хорошая ориентация в городе
- **Lie** – умение врать
- **Human Nature** – умение понимать чувства людей и предсказывать их реакции
- **Evaluate** – оценивание
- **Tracking** – преследование добычи
- **Bind** – знание узлов
- **Orientation** – ориентация на дикой местности
- **Herb Lore** – знание трав
- **Animal Lore** – знание животных
- **Survival** – выживание в диких условиях
- **Alchemy** – алхимия
- **Anc.Tongues** – знание древних языков
- **Geography** – география
- **History** – история
- **Ritual** – знание религиозных обычаев и фольклора
- **Tactics** – поведение персонажа в автоматическом бою
- **Read/write** – грамотность
- **Arcane Lore** – знания о магии
- **Tongues** – знание иностранных языков
- **Train Animal** – дрессировка животных
- **Drive** – управление повозками и телегами
- **Cheat** – умение разводить толпу на деньги в таверне
- **Treat Psn.** – нейтрализация ядов
- **Treat Dis.** – лечение болезней
- **Treat Wnds.** – обработка ран
- **Instrument** – игра на музыкальных инструментах
- **Locks** – взлом замков
- **Pickpocket** – воровство
- **Danger Sense** – чувство опасности
- **Perception** – предчувствие

**Spells** (заклинания) присутствуют у всех персонажей отряда вне зависимости от того, владеет ли персонаж магией. Персонажам, не владеющим магией, знания заклинаний тоже можно изменить, однако в игре это ничего не изменит. Все персонажи, владеющие магией, могут выполнить любое заклинание при следующих условиях:

- а) у него достаточно волшебных единиц;
- б) его знание конкретного заклинания больше минус пяти (-5);
- в) конкретное заклинание входит в диапазон используемых заклинаний его классом.

Да, к сожалению, некоторые заклинания могут быть использованы лишь одним определенным классом персонажей, поэтому даже максимальное знание заклинания не поможет. Например, заклинание «Witch's Knot» может использоваться исключительно ведьмами и колдунами. Даже если волшебники, эльфы и друиды будут знать это заклинание на 18, они все равно не смогут его использовать. Некоторые заклинания не может использовать вообще никто, например, «Mutabili».

- **Domination** – господство
- **Destruction** – разрушение
- **Guardian** – охрана
- **Illusion** – иллюзия
- **Transform.** – превращение
- **Ball&Chain** – шар на цепи
- **Bambalabam** – бамбалабам
- **Evil Eye** – сглаз
- **Great Need** – большая нужда
- **Confusion** – кофузия
- **Master Anim.** – хозяин животных
- **Horriphobus** – черный страх
- **Astral Theft** – волшебная кража
- **Respondami** – ответ
- **Meekness** – кротость
- **Somnigravis** – усыпление
- **Dance!** – танцуй!
- **Blood&Furror** – кровь и ужас
- **Banish Spir.** – изгнание духов
- **Conj.Spir.** – вызов духа
- **Heptagon** – семиугольник
- **Summon Crows** – призыв ворон
- **Skeletarius** – призыв покойников
- **Conj.Elem.** – вызов стихий
- **Nihilato** – невесомость
- **Solidrid** – застывание
- **Acceleratus** – ускорение
- **Foramen** – отворись!
- **Morticus** – левитация
- **W/Out Trace** – без следа
- **Transvers.** – телепортация
- **Walk On Ice** – ходить по льду
- **Balm Roond** – бальзам богов
- **Witch Spit** – плевков ведьмы
- **Pure&Clear** – очищение от яда
- **Rest Body** – отдых тела
- **Heal Animal** – лечение зверя
- **Eagle Eye** – глаз орла
- **Analyze** – анализ
- **Attributes** – свойства

- **Exposami** – выявление жизни
- **Odem Arcanum** – видеть магию
- **Penetrating** – проникновение
- **Sensible** – чтение мыслей
- **Chameleony** – хамелиониум
- **Duplication** – раздвоение
- **Camouflage** – камуфляж
- **Witch's Knot** – узы ведьмы
- **Lightning** – молния
- **Dark Power** – мощь мрака
- **Iron Rust** – ржа на железо
- **Fulminictus** – удар громом
- **Ignifaxus** – блуждающий огонь
- **Plumbumbarum** – тяжесть свинца
- **Terror Broom** – метла ужаса
- **Terr.Power** – силы тьмы
- **Accurate Eye** – точный глаз
- **Witch's Eye** – глаз ведьмы
- **Necrophia** – некропатия
- **Eagle/Wolf** – орел-волк
- **Arcano** - аркано
- **Magic Armor** – волшебная броня
- **Increase CH** – увеличить обаяние
- **Fire's Bane** – смерть огня
- **Increase DX** – увеличить скорость
- **Increase AG** – увеличить ловкость
- **Increase IN** – увеличить интуицию
- **Increase ST** – увеличить силу
- **Increase WD** – увеличить мудрость
- **Increase CR** – увеличить мужество
- **Mutabili** – мутации
- **Paralyze** – паралич
- **Salother** – стань другим
- **Ocean Floor** – дно океана
- **Visibili** – обман зрения
- **Abvenenum** – убить яд
- **Aeolitus** – ветер
- **Burn!** – гори
- **Claudibus** – волшебная печать
- **Darkness** – тьма

- **Freeze Soft** – затвердевание
- **Fiat Lux** – мягкий свет
- **Melt Solid** – плавить твердь
- **Silentum** – тишина
- **Calm Storm** – безветрие

**Inventory Slots** (ячейки поклажи) есть как на теле персонажа, так и отдельно. Если Вы хорошо помните игру, некоторые вещи персонаж может надеть на себя (шлем, пояс, обувь), а остальное нести в поклаже. На теле персонажа всего 15 ячеек:

- **Head Cover** – место для шлема
- **Arm Armor** – место для доспех для рук
- **Right Wrist** – правое запястье
- **Right Hand** – правая рука
- **Rt.Hand Ring** – палец для кольца на правой руке
- **Pants** – место для штанов
- **Leg Armor** – место для доспех для ног
- **Necklace** – шея для украшений
- **Coats** – спина для плащей
- **Body Armor** – торс для кольчуг
- **Belt** – поясица
- **Left Wrist** – левое запястье
- **Left Hand** – левая рука
- **Left Ring** – левый палец для кольца
- **Footwear** – место для обуви

И еще 16 ячеек отводятся под его багаж.

Каждому предмету в игре соответствует порядковый номер. Чтобы положить нужный предмет в поклажу, нужно вписать его номер в свободную ячейку. Таблица всех доступных предметов с номерами указана ниже. Наиболее востребованными являются предметы под номерами 184 и 185. Это волшебная хлебная сумка и волшебный бурдюк. Просто имея их в поклаже, никто из Вашего отряда не будет чувствовать голод и жажду!

*Таблица предметов:*

№		Английский и немецкий	Русский	Свойства
1		sword Schwert	меч	
2		cudgel Knüppel	дубина	
3		sabre Säbel	сабля	
4		knife Messer	нож	
5		spear Speer	копье	
6		short sword Kurzschwert	короткий меч	
7		shield Schild	щит	
8		hatchet Kriegsbeil	топорик	
9		short bow Kurzbogen	короткий лук	
10#		arrows Pfeile	стрелы	
11		war axe Streitaxt	боевой топор	
12		crossbow Armbrust	арбалет	
13#		crossbow bolts Bolzen	арбалетные стрелы	
14		dagger Dolch	кинжал	
15		iron shield Eisenschild	железный щит	
16		francesca Wurfbeil	франческа	
17#		throwing star / shurikan Wurfstern	метательная звезда	
18		2-handed sword Zweihänder	двуручный меч	
19		long bow Langbogen	длинный лук	
20		morning star Morgensstern	утренняя звезда	

21		obsidian dagger Vulkanglasdolch	обсидановый кинжал	
22		torch (lit) Fackel (an)	горящий факел	
23		beer Bier	пиво	
24		grappling hook Wurfhaken	кошка (инструмент)	
25		lantern Lanterne	лампа	
26		crowbar Brecheisen	лом	
27		hammer Hammer	молоток	
28		fishing hook Angelhaken	удочка	
29		book Buch (leer)	книга	
30		water skin Wasserschlauch	бурдюк с водой	
31		glass flask Glasflasche	стеклянная бутылка	
32		rope ladder Strickleiter	веревочная лестница	
33		throwing axe Wurfaxt	томагавк	
34		brass mirror Messingspiegel	латунное зеркало	
35		lockpicks Dietriche	отмычки	
36		writing utensils Schreibzeug	перо и чернила	
37		harp Harfe	арфа	
38		drinking horn Trinkhorn	рог для питья	
39		silver jewelry Silberschmuck	серебряное украшение	
40#		pitons Kletterhaken	альпинистские клинки	

41		oil Öl	масло	
42		bronze flask Bronzeflasche	бронзовая бутылка	
43		iron helmet Eisenhelm	железный шлем	
44		pike Pike	пика	
45#		ration package Proviandrationspaket	еда	
46		flute Flöte	флейта	
47		alchemy set Alchimieset	набор алхимика	
48		shirt Hemd	рубашка	
49		pants Hose	штаны	
50		shoes Schuhe	ботинки	
51		boots Stiefel	сапоги	
52		snowshoes Schneeschuhe	снегоступы	
53		leather harness Lederharnisch	кожаная роба	
54		scale armor Schuppenpanzer	чешуйчатые латы	
55		shurin bulb poison Shurinknollengift	горьколуковичный яд	
56		arax poison Araxgift	аракосовый яд	
57		fear poison Angstgift	яд ужаса	
58		sleeping poison Schlafgift	усыпляющий яд	
59		golden glue Goldleim	золотой студень	
60#		4-leaf loneberry Einbeere	лечебника	

61#		whirlweed Wirselkraut	лопух	
62#		festering toadstool Krötenschemel	гнилая поганка	
63#		gulmond leaf Gulmond	лесной цветок	
64#		tarnele Tarnele	дремляника	
65		torch (unlit) Fackel	незажженный факел	
66		mace Streitkolben	палица	
67		epee Degen	эспадрон	
68		foil Florett	шпага	
69		quarterstaff Kampfstab	палка	
70		crystal ball Kristallkugel	хрустальный шар	
71		whip Peitsche	кнут	
72		blanket Decke	одеяло	
73		shovel Schaufel	лопата	
74		gold jewelry Goldschmuck	золотое украшение	
75		green robe Robe (grün)	плащ	
76		red robe Robe (rot)	красный плащ	
77		pot helmet Topfhelm	шлем	
78		leather cap Lederhelm	кожаный шлем	
79		quilt armor Waffenrock	кожаная броня	
80		chainmail shirt Zwergengoldschlüssel	кольчуга	

81		toadskin Krötenhaut	лягушачья кожа	
82		plate armor / plate greaves Plattenzeug	латы	
83		chainmail armor Kettenzeug	кольчужная броня	
84		leather armor Lederzeug	кожаные доспехи	
85		tinderbox Zunderkästchen	огниво	
86		whetstone Schleifstein	точильный камень	
87		cutlery Essbesteck	столовый прибор	
88		tableware Essgeschirr	чайный прибор	
89#		licorish Laktritze	шоколад	
90#		bobons Bonbons	конфеты	
91		wine bottle Weinflasche	вино	
92		brandy bottle Schnapsflasche	бренди	
93		mattock Hacke	кирка	
94		Praios amulet Praiosamulett	амулет Прайоса	
95		lute Laute	лютя	
96		winter coat Wintermantel	шуба	
97		net Netz	сеть	
98		throwing knife Wurfdolch	метательный нож	
99		sickle Sichel	серп	
100		scythe Sense	коса	

101		warhammer Kriegshammer	боевой молот	
102		trident Dreizack	трезубец	
103		halberd Hellebarde	алебарда	
104		grain flail Dreschflegel	кистень	
105		double fleurs Zweililien	убиваха	
106		goupillon Ochsenherde	цепень	
107		basilisc's tongue Basiliskenzunge	язык василиска	
108		cathogre Ogerfänger	орколов	
109		mengbilar Mengbilar	потрошилка	
110		heavy dagger Dolch (schwer)	тяжелый кинжал	
111		rondracomb Rondrakamm	рондракомб	
112		cutglass Entermesser	палаш	
113		bastard sword Bastardschwert	особый меч	
114		tuzukian Tuzakmesser	костодроб	
115		bec de corbin Rabenschnabel	мозгохлест	
116		brabak bully Brabakbengel	чрепохруст	
117		rapier Rapier	рапира	
118		kunchomer Khunchomer	кунчомер	
119		double kunchomer Doppelkhunchomer	двойной кунчомер	
120		copper disk Kupferscheibe	медный диск	

121		rope Seil	веревка	
122#		shurin bulb Shurinknolle	горькая луковица	
123#		belmart leaf Belmart	подлунник	
124#		donf sprig Donf	папоротник	
125#		menchal cactus Menchalkaktus	ментальный кактус	
126#		mandrake root Alraune	ведьмень-корень	
127#		atmon blossom Atmonblüte	звездочет	
128#		ilmen leaf Ilmenblatt	ильменев лист	
129#		finage tree sprig Finagebäumchen	огнегодник	
130#		joruga root Joruga	корень моркови	
131#		thonnys blossom Thonnys	регань	
132#		lotus blossom Lotosblüte	цветок лотоса	
133		magic wand Zauberstab	волшебный посох	
134		skraja Skraja	секира	
135		hatchet Kriegsbeil	топор	повышено удобство
136		orc hook Orknase	орков крюк	
137		cutting tooth Schneidzahn	режущий зуб	
138		seal slayer Robbentöter	темный убийца	
139		wolf knife Wolfsmesser	волчий нож	
140		witch's broom Hexenbesen	метла	

141		lotus poison Lotosgift	яд лотоса	
142		kukris Kukris	кукрис	
143		bane dust Bannstaub	мертвый прах	
144		toadstool poison Krötenschemelgift	поганковый яд	
145		healing potion Heiltrank	лечебное зелье	
146		strong healing potion Stark Heiltrank	сильное лечебное зелье	
147		elixir of CR MU-Elixier	эликсир мужества	
148		elixir of WD KL-Elixier	эликсир мудрости	
149		elixir of CH CH-Elixier	эликсир обаяния	
150		elixir of DX FF-Elixier	эликсир скорости	
151		elixir of AG GE-Elixier	эликсир ловкости	
152		elixir of IN IN-Elixier	эликсир интуиции	
153		elixir of ST KK-Elixier	эликсир силы	
154		magic potion Zaubertrank	волшебное зелье	
155		strong magic potion Stark Zaubertrank	сильное волшебное зелье	
156#		olginroot Olginwurzel	мох	
157#		kairan stalk Kairanhalm	кубышки	
158		bastard sword Bastardschwert	особый меч (волшебный)	6-11\2\3
159		orc hook Orknase	орков крюк (волшебный)	атака +5
160		short sword Kurzschwert	короткий меч (волшебный)	не ломается

161		sickle Sichel	серп (волшебный)	знание трав +5
162		fire amulet / flame amulet Feuerbannamulett	амулет огня	отражает огненные заклинания
163		blue amulet Amulett (blau)	синий амулет	защита от магии +5
164		deposit receipt / bone with rune Depotschein	расписка	
165		red ring Roter Ring (dick)	красное кольцо	защита от магии +2
166		expurgicum Expurgicum	экспургикум	
167		recipe for expurgicum Rezept für Expurgicum	рецепт экспургикума	
168		vomicum Vomicum	вомикум	
169		recipe for vomicum Rezept für Vomicum	рецепт вомикума	
170		deposit receipt Depotschein	расписка	
171		silver coronet / diadema Stirnreif	серебряная корона	содержит заклинание «Волшебная Броня»
172		sabre Magisch Säbel	сабля	эффективна против нечисти
173		red amulet Amulett (rot)	красный амулет	защищает от огненных заклинаний
174		green amulet Amulett (grün)	зеленый амулет	содержит в себе заклинание «Мягкий Свет»
175		Travia amulet Travia Amulett	амулет Травии	утоляет голод и жажду
176		deposit receipt Depotschein	расписка	
177		red moon disk Rote Mondscheibe	красный лунный диск	
178		2-handed sword Magisch Zweihänder	двуручный меч	не ломается
179		asthenil knife Asthenilmesser	астениловый нож	
180		antidote Gegengift	противоядие	

181		lump of ore Erzklumpen	глыба руды	
182		skull girdle Totenkopfgürtel	пояс с черепом	некрофобия -4
183		girdle of might Kraftgürtel	пояс могущества	сила +5
184		magic bread bag Magisch Brotbeutel	волшебная хлебная сумка	утоляет голод отряда
185		magic waterskin Magisch Wasserschlauch	волшебный бурдюк	утоляет жажду отряда
186		recipe for healing potion Rezept für Heiltrank	рецепт лечебного зелья	
187		crude key Schlüssel (grob)	недоделанный ключ	
188		amulet Amulett	амулет	простой
189		glorifications Lobpreisungen	восхваление	
190		membership list Mitgliederliste	список членов	
191		recipe book Rezeptbuch	книга рецептов	
192		red coins Münzen (rot)	красные монеты	
193		kukris dagger Kukrisdolch	кукросивный кинжал	
194		bronze key Bronzeschlüssel	бронзовый ключ	
195		rich golden key Goldschlüssel (reich verziert)	красивый золотой ключ	
196		helmet Verflucht Lederhelm	шлем	обаяние -1
197		chainmail shirt Verflucht Kettenhemd	кольчуга	эффективна против нечисти, съедает по единице жизни в каждом раунде
198		chainmail shirt Leicht Kettenhemd	кольчуга	легкая кольчуга
199		sword Magisch Schwert	меч	эффективный против нечисти
200		kukris mengbilar Kukrismengbilar	кукросивная потрашилка	

201		rich silver key Silberschlüssel (reich verziert)	красивый серебряный ключ	
202		recipe for antidote Rezept für Gegengift	рецепт противоядия	
203		recipe for hyllianic fire Rezept für Hylailier Feuer	рецепт хиллианского огня	
204		recipe for elixir of ST Rezept für KK-Elixier	рецепт эликсира силы	
205		recipe for elixir of CR Rezept für MU-Elixier	рецепт эликсира мужества	
206		recipe for magic potion Rezept für Zaubertrank	рецепт волшебного зелья	
207		blue ring Blauer Ring (dick)	синее кольцо	
208		double bearded key Doppelbartschlüssel	ключ с двумя бородками	
209		big copper key Kupferschlüssel (groß)	большой медный ключ	
210		silver key Silberschlüssel	серебряный ключ	
211		golden key Goldschlüssel	золотой ключ	
212		arrow key Pfeilschlüssel (rot)	красный ключ-стрела	
213		silver helmet Silberhelm	серебряный шлем	может носить любой
214		silver mace Silberstreitkolben	серебряная палица	эффективна против нечисти
215		silver jewelry Silberschmuck	серебряное украшение	снижает некрофобию на 2
216		spear Magisch Speer	копье	эффективное в бою с пауками
217		blue coronet Stirnreif (blau)	синяя корона	защита от магии +2
218		throwing dagger Magisch Wurfdolch	метательный кинжал	самонаводящийся
219		bow key Bogenschlüssel (rot)	красный ключ-лук	
220		green ring Grüner Ring (dick)	зеленое кольцо	защита от огненных заклинаний

221		red jewelry Schmuck (rot)	красная драгоценность	
222		spectacled key Brillenschlüssel (golden)	очковый золотой ключ	
223		anti-disease elixir Anti-Krankheitselixier	обеззараживающий эликсир	
224		asthenil dagger Asthenildolch	астениловый кинжал	
225		charcoal Holzkohle	уголь	
226		elixir of CR MU-Elixier	эликсир МЖ	снижает мужество на 7 единиц
227		elixir of WD KL-Elixier	эликсир МД	снижает мудрость на 7 единиц
228		elixir of CH CH-Elixier	эликсир ОБ	снижает обаяние на 7 единиц
229		elixir of DX FF-Elixier	эликсир СК	снижает скорость на 7 единиц
230		elixir of AG GE-Elixier	эликсир ЛК	снижает ловкость на 7 единиц
231		elixir of IN IN-Elixier	эликсир ИН	снижает интуицию на 7 единиц
232		elixir of ST KK-Elixier	эликсир СЛ	снижает силу на 7 единиц
233		green robe Robe (grün)	роба	не создает неудобства
234		gold shield Goldener Schild	золотой щит	подходит всем
235		asthenil sword Asthenilschwert	астениловый меч	
236		miracle cure Wunderkur	чудесное лекарство	
237		sleeping potion Schlaftrunk	усыпляющее зелье	
238		miastmaticum Miastmatikum	миастматик	
239		hyllianic fire Hylailer Feuer	хиллианский огонь	
240		recipe for strong healing potion Rezept für starken Heiltrank	рецепт сильного лечебного зелья	

241		recipe for miracle cure Rezept für Wunderkur	рецепт чудесного лекарства	
242		recipe for sleeping potion Rezept für Schlaftrunk	рецепт усыпляющего зелья	
243		recipe for strong magic potion Rezept für starken Zaubertrank	рецепт сильного волшебного зелья	
244		recipe for miasthmaticum Rezept für Miasthmatikum	рецепт миастматика	
245		green coronet / green diadema Stirnreif (grün)	зеленая корона	повышает скорость на 5 единиц только во время боя
246		book Notizbuch	книга	улучшает знание заклинания «Heptagon - Семиугольник» +2
247		green jewelry Schmuck (grün)	зеленое украшение	
248		black statuette Schwarze Statuette	черная статуэтка	
249		lantern Lanterne	лампа	
250		jewels Edelsteine	самоцветы	
251		silver ring Silberner Ring	серебряное кольцо	улучшает знание заклинания «Ignifaxius – Блуждающий Огонь»
252		salamander stone Salamanderstein (echt)	Саламандров камень	настоящий
253		brooch Brosche	брошь	
254		heart key Herzschlüssel	ключ-сердце	
255		sword of Artherion Schwert des Artherion	меч Артериона	волшебный
256		bow of Artherion Bogen des Artherion	лук Артериона	волшебный
257		heavy crossbow Schwere Armbrust	тяжелый арбалет	
258		golden throwing axe Wurfaxt (golden)	золотой метательный топор	
259		skull key Schädelschlüssel	череп-ключ	
260		crystal Kristall	кристалл	

261		wand Stab	жезл	
262		green illumination wand Leuchtstab (grün)	зеленый светящийся жезл	
263		orange illumination wand Leuchtstab (orange)	оранжевый светящийся жезл	
264		crystal ball Kristallkugel	хрустальный шар	защищает от всех заклинаний господства
265		coronet /diadema Stirnband	корона	наложено заклинание «Выявление Жизни»
266		skeleton key Knochenschlüssel	ключ скелета	
267#		dried whirlweed Trockenwirselskraut	сушеный лопух	
268		clear fluid Klare Flüssigkeit	чистая жидкость	яд
269		amulet part 1 Amulettteil 1 (golden)	часть амулета 1	нужны для открытия двери на втором этаже храма Безымянного в Толмаре; нужно собрать все четыре части амулета; задача усложнена тем, что каждая из частей со временем испаряется, поэтому следует действовать быстро
270		amulet part 2 Amulettteil 2 (golden)	часть амулета 2	
271		amulet part 3 Amulettteil 3 (golden)	часть амулета 3	
272		amulet part 4 Amulettteil 4 (golden)	часть амулета 4	
273		cast iron key Gusseisenschlüssel	отлитый железный ключ	
274		orc sabre Orksäbel	оркова сабля	
275		orc jewelry Orkschmuck	орково украшение	
276		orc hatchet Orkbeil	орков топорик	
277		gruuf shark Gruufhai	страшная смерть	
278		ring armor Ringelpanzer	кольчужные латы	
279		salamander stone Salamanderstein (falsch)	Саламандров камень	подделка
280		dwarf gold key Zwergengoldschlüssel	золотой ключ гномов	

281		copper key Kupferschlüssel	медный ключ	
282		crescent moon key Mondsichelamulett	амулет месяца	
283		orc-cloth armor Orktuchrüstung	оркова броня	
284		born thorn Borndorn	рожденный убивать	
285		orc-leather armor Orklederrüstung	орковы кожанные латы	
286		asthenil ring Asthenilring	астениловое кольцо	носитель увидит галлюцинации в шахте Финстеркоппена
287		green jewels Edelsteine (grün)	изумруды	
288		green coins Münzen (grün)	зеленые монеты	
289#		big fish Fisch (groß)	рыба	
290#		small fish Fisch	рыба	
291		otter pelt Otterfell	шкурка выдры	
292		black ring Ring (schwarz)	черное кольцо	
293		lynx ear Luchsohr	ухо рыси	
294		sleeping bag Schlafsack	спальный мешок	
295		copper cauldron Kupferkessel	медный котел	
296		super healing potion Super Heiltrank	супер-лечебное зелье	
297		document of the anathema Dokument des Bannstrahlordens	документ Анафемы	
298		mace Magisch Streitkolben	булава	не ломается, легка в обращении
299		runish document Runendokument	руны	
300		lynx key Luchsschlüssel	ключ рыси	

301		silver bow key Bogenschlüssel (silbern)	серебряный ключ-лук	
302		pliers key Zangenschlüssel	плоский ключ	
303		tin key Zinnschlüssel	оловянный ключ	
304		small golden key Goldener Schlüssel (klein)	маленький золотой ключик	
305		small silver key Silberschlüssel (klein)	маленький серебряный ключик	
306		iron key Eisenschlüssel	железный ключ	
307		lowangen key Lowangenschlüssel	ключ Ловангена	
308		blue key Schlüssel (blau)	синий ключ	
309#		dried loneberry Trockeneinbeere	сушеная лечебника	
310#		dried loneberry Trockeneinbeere	сушеная лечебника	испорченная
311		leather pants Lederhose	кожаные штаны	
312		leather pants Lederstiefel	кожаные сапоги	
313		leather vest Lederwams	кожаный жилет	подходит всем
314		parchments Pergamente	пергамент	
315		fire powder Feuerpulver	порох	
316		stone medallion Steinmedaillon	каменный медальон	
317		orc bow Orkbogen	орков лук	
318		demon book Dämonbuch	книга демона	
319		magistrate's document Ehrenbürgerurkunde von Lowangen	бумаги судьи	
320		jewel Edelstein	драгоценность	

321		mirror amulet Spiegelamulett	зеркальный амулет	отражает огненные заклинания назад в противника
322		wine Wein	вино	нескончаемая бутылка вина
323		red wristband Armreif (rot)	красный браслет	боязнь высоты -3
324		green wristband Armreif (grün)	зеленый браслет	обаяние +5
324		key ring Schlüsselbund	брелок	
326		swamp rantzy Sumpfrantze	болотная напыщь	
327		helmet Helm	шлем	может носить любой, броня +3
328		dragon claw Drachenklaue	драконий коготь	
329		cult document Kultdokument	документ	
330		package Päckchen	посылка	
331		document Dokument	документ	
332		document Dokument	документ	
333		swamp rantzy document Sumpfrantzendokument	документ напыщей	
334		heather Heidekraut	вереск	
335		heather Pflanze davon Heidekraut, die 18	вереск	18ый куст для снятия чар
336		noctux document Noctruх-Dokument	документ Ноктракса	
337		crystal ball Kristallkugel	хрустальный шар	
338		recipe for money crapper Rezept für Geldscheißer	рецепт денежного порошка	
339		money crapper Geldscheißer	денежный порошок	
340		sword Schwert	меч	волшебный, снижает скрытность на единицу и отнимает единицу действия

341		vial Phiole, schwarz (Gegengift)	фиал	сыворотка от паучьего яда
342		cart grease Wagenschmiere	смазочное масло	
343		crank Kurbel	рукоять	
344		chain Kette	цепь	
345		dragon head ring Drachenkopfring	кольцо «драконова голова»	
346		document Dokument	документ	
347		flame key Flammenschlüssel	пламенный ключ	
348		dragon slayer Drachentöter	драконов убийца	
349		2-handed sword Magisch Zweihänder	двуручный меч	6-16\3\4\160 персонаж носит его вечно, не отдавая никому
350		Phex's helmet Phexenhelm	шлем Фекса	подходит всем
351		Phex's shield Phexenschild	щит Фекса	подходит всем
352		ducats (#)	дукаты	

Вы можете заметить, что названия некоторых предметов совпадают. Но, несмотря на это, свойства этих предметов не одинаковы. Каждому предмету дано пояснение. Можете сами поэкспериментировать и выяснить, какой именно из предметов Вам нужен.

Рядом с некоторыми номерами проставлены также значки диезы – #. Они означают, что для конкретного предмета нужно обозначить еще и количество для одной ячейки. Например, в одной ячейке поклажи могут находиться 10 стрел, а два меча в одной ячейке находиться не могут. Именно поэтому возле меча нет знака #, а возле стрел – есть. Чтобы положить в шестую ячейку персонажа 99 сухих пайков, нужно задать следующие значения:

Variable name	Value
Char #1 Slot 1	0
Char #1 Slot 1 #	0
Char #1 Slot 2	0
Char #1 Slot 2 #	0
Char #1 Slot 3	0
Char #1 Slot 3 #	0
Char #1 Slot 4	0
Char #1 Slot 4 #	0
Char #1 Slot 5	0
Char #1 Slot 5 #	0
Char #1 Slot 6	45 ← сухие пайки (#45)
Char #1 Slot 6 #	99 ← 99 штук в ячейке
Char #1 Slot 7	0
Char #1 Slot 7 #	0
Char #1 Slot 8	0
Char #1 Slot 8 #	0
Char #1 Slot 9	0
Char #1 Slot 9 #	0
Char #1 Slot 10	0
Char #1 Slot 10 #	0
Char #1 Slot 11	0
Char #1 Slot 11 #	0
Char #1 Slot 12	0

**EDITOR STATUS**

Kvirasim

SAVED GAME FILE -> KUIRASIM.GAM

MODULE NAME -----> STARTRL.MDL

Variable Type : NUMERIC

Range : 0 thru 255

OFFSET : 1236

Showing line 204 of 676

---

**Module Screen Help Window**

↑↓ PgUp PgDn HOME END  
to move highlight bar.

<ENTER> on highlighted entry  
to edit that value.

M)odify this entry.

T)ools. Create variables.

<DELETE> an entry in list.

<ALT-P> Output this list to  
STARTRL.LST

<ESC> when finished

**Encumbrance** (вместительность) определяет общий груз поклажи в унциях. Отредактировав это значение, Вы сможете обозначить, какой вес на данный момент несет персонаж. И неважно, сколько он несет на самом деле. Другими словами, Вы можете взвалить на персонажа целую гряду металлолома, и при этом он совсем не будет ее ощущать.

**Party Money** (деньги отряда) есть только STARTRL.MDL, а во втором модуле ее уже нет. В этом поле Вы можете указать количество денег всего отряда. Обратите внимание, что измерение идет в самых малых денежных единицах – медных грошах. 10 медных грошей равны одной серебряной кроне, а 10 серебряных крон равны золотому дукату. Таким образом, если Вы впишете в поле, например, число «23,482», это значит, что фонд Вашего отряда составит 234 золотых дуката, 8 серебряных крон и 2 медных гроша.

Пока это все по поводу работы редактора. Надеюсь, он поможет в Вашей охоте за Саламндровым Камнем (черт, да теперь Вы можете его получить просто с помощью редактора). Приятного времяпрепровождения!

Если у Вас возникли вопросы, можете задать их в комментариях к редактору: <http://arkania.ucoz.ru/load/13-1-0-174>

*Кредиты:*

- Разработчик MDL листов: [David Melanson](http://www.DavidMelanson.com)
- Разработчик UGE модуля: Jack Hartman
- Переводчик и составитель инструкций: <http://www.Arkania.uCoz.ru>