

УБИТЬ ЧУДОВИЩЕ!

Виктор Ченг

(Kill the beast by Victor Cheng)

Перевод: *Harald* donchanin_ya@inbox.ru

специально для <http://forum.myquest.ru>

PDF: *Jumangee*

В этом приключении вы – обычный сельский житель, не искушённый ни в боях, ни в магии, ни в каких ещё либо навыках, которые помогают выживать приключенцам. Поэтому, чтобы узнать уровень ваших навыков, сделайте следующее.

Чтобы узнать уровень своего *Мастерства* киньте один кубик d6, разделите выпавшее значение и прибавьте 4 пункта.

Выносливость и *Удача* определяются следующим образом. Киньте кубик d6 и прибавьте 6.

История

Много лет ваша деревня жила в относительном мире, вдалеке от больших трактов и неприятностей. Редкие нападения бандитов и диких зверей только обогащали размеренный образ жизни, ведь срубить новый дом или подправить изгородь не так уж и сложно. Но беда накатилась неожиданно, горели дома, стоптаны были посеы, а крики беспомощных жителей, уносимых чудовищем, до сих пор стоят в ваших ушах. Жители деревни, схватившись за мотыги и топоры, пытались прогнать мерзкую тварь, но удары отлетали от его шкуры, как молот от наковальни. Бросившись на монстра, вы успели несколько раз ударить его, но потом огромная лапа бросила вас на стену дома, и вы потеряли сознание.

Очнувшись, вы увидели страшную картину разорения. Среди разрушенных домов бродили редкие люди, стеная и окликаая своих родных. Рядом прошла женщина, заливаясь слезами, она звала своего пропавшего сына.

Этой же ночью старейшие мужи деревни собрались на совет. Решив строить укрепления для защиты посёлка от новой напасти, они также сказали, что кто-то должен идти в соседний город за помощью. Три храбреца выступили вперёд, вызываясь на опасный путь. Это были: травник, пахарь и кузнец. Старейшины указали на вас, но кто вы из этих троих смельчаков?

Чтобы узнать это, перейдите на 17 параграф.

1

Запишите в ваш лист персонажа то, что для вас собрали жители деревни.

Факел

Нож

Еда: 5 ед.

Монеты: 30 шт.

Вас провожали всей деревней, благословляя и говоря напутственные слова. Надеюсь, что чудовище не достигнет вас, вы удалялись от деревни, пока она не превратилась в точку на горизонте. Пробираясь сквозь кукурузные поля, вы выходите на дорогу, разветвляющуюся через какое-то время. Северная тропа уводит в лес, северо-западная ведёт через торфяники. **Если вы пахарь, идите на 25 параграф.** В противном случае:

На север, 29 параграф.

На северо-запад, 11 параграф.

2

Этот час, проведённый в пещере, был самым ужаснейшим из всех, что вы могли припомнить. Шарахаясь от каждого шума, вы дрожите от усиленного эхом рёва монстра.

Наутро, оглядываясь и оступаясь на дрожащих ногах, вы выходите из пещеры. Увидев тележную колею, вы идёте по направлению к городу.

Идите на 9 параграф.

3

Ваше сердце радостно трепещет, когда вы видите нанятого спасителя. Распыляясь в словах благодарности, вы прибавляете 1 пункт к своей Удаче. Теперь со спокойной душой вы направляетесь в деревню.

Пойдёте через торфяники, 39 параграф.

Или через лес, 16 параграф.

4

Отвратительное щупальце обхватывает вашу ногу и вы бьёте по нему ножом. Нож отскакивает от шкуры монстра и ломается.

Если у вас нет другого оружия, то вычтите 1 пункт от своего Мастерства, пока не найдёте замену. Чудовище бьёт вас лапой, потеряйте 1 пункт Выносливости.

Потеряв нож пуститесь в бегство, 7 параграф.

Или будете стоять до конца, 37 параграф.

5

Вы устроились на привал неподалёку от логова дикого зверя! Уловив запах пищи, он вышел на вас и теперь придётся браться за нож.

Дикий зверь:

Мастерство 6

Выносливость 5

Зверь бросается на вас, убежать нет возможности.

В случае победы идите на параграф, номер которого вы записали.

6

Вскоре, на горизонте, показались знакомые места и вы ускоряете шаг.

Как же вы удивились и разозлились, когда у вас на пути, в двух шагах от родного села, появился бандит, требующий 5 монет за проход!

Если отдадите бандиту 5 монет, то идите на 35 параграф.

Если не хотите ему потакать или у вас нет таких денег, то придётся драться.

Бандит:

Мастерство 7

Выносливость 6

Если вы его убиваете, то идите на 35 параграф.

Если же он вас убивает, то перед смертью одна мысль пронесётся у вас в голове: «Но всё-таки я спас свою деревню!»

7

Чудовище преследует вас, но скоро отстаёт. Вы бежите, пока есть силы, но от пережитого страха дышать становится всё труднее и приходится восстановить дыхание.

Если вы Травник, то можете найти растения, с помощью которых восстановите все пункты Мастерства, если вы их потеряли.

Если вы Кузнец и вы без ножа, то можете не отнимать 1 пункт Мастерства.

Если вы Пахарь, то вы находите съедобные клубни, которые восстанавливают 2 пункта Выносливости.

Вы шли по лесу, 40 параграф.

Или шли через торфяники, 8 параграф.

8

Вы продолжаете путь через равнину и, постепенно, отклоняетесь от русла реки. Вскоре вы видите след проехавшей телеги, который ведёт в город. По нему вы и идёте.

Идите на 9 параграф.

9

Находясь в городе, вы можете сходить на рынок, если нужны некоторые товары.

Нож: 3 монеты.

1 ед. еды: 1 монета.

На площади вы видите нескольких человек, которые нанимаются для свершения геройских поступков. Рассказав свою проблему, вы обращаете на себя внимание трёх героев.

Воин, его услуги стоят 20 монет, идите на 12 параграф.

Маг, его услуги стоят 15 монет, идите на 33 параграф.

Рыцарь, он просит символическую плату в 5 монет, ведь он стяжает славу!, идите на 26 параграф.

Если вас не устраивают эти герои или у вас нет денег, то вы уходите сами, 34 параграф.

10

Раненный и потрепанный наёмник вернулся без победы. Он рассказал, что чудище было громадно и непобедимо.

Если вы хотите, чтобы он ещё раз попытался одолеть монстра, то заплатите ему 5 монет.

Тогда идите на 20 параграф.

Если хотите испытать кого-то ещё из героев, то идите на 9 параграф.

11

Открытая местность всегда более опасна. Минуя холмы, вы выходите на равнину, которую пересекает река. Присмотрев удобное место, вы устраиваете привал, чтобы подкрепиться. Съешьте 2 ед. еды.

Запишите число параграфа – 30.

Бросьте кубик 1d6.

Если выпало 1-2, перейдите на 36 параграф.

Если 3-4, 5 параграф.

Если 5, 27 параграф.

Если 6, 18 параграф.

12

Воин носит простую тунуку и тяжёлый топор висит на его поясе. Он говорит, что он настолько силён, что может враз победить сам-три таких чудовища и вам нечего теперь страшиться!

Воин:

Мастерство 12

Выносливость 15

Удача 7

Вы рассказываете ему, где последний раз видели чудище и он с хладнокровным лицом уверяет, что всё будет хорошо.

Теперь вы будете управлять действиями Воина.

Идите на 20 параграф.

13

Все попытки тщетны! Вы не можете нанести никакого вреда этой твари! Вы пытаетесь вырваться из захвата, это стоит вам 4 пунктов Выносливости и 1 пункта Мастерства.

Если вы выжили после этого, бегите на 7 параграф.

14

Освещая факелом путь, вы пробираетесь меж деревьев. Хруст веток заставляет вас присесть за стволом большого дуба. В полной тишине вы пытаетесь рассмотреть что-нибудь в густой листве. Вдруг громогласный рёв раздаётся прямо сзади и вы падаете от испуга. Чудовищных размеров пасть обнажает длинные клыки, а щупальца, покрытые грязью, уже тянутся к вам! *Ударите ножом, 4 параграф.*

Попытайтесь убежать, 7 параграф.

15

Дорога под ногами уже почти не видна, но рассмотреть колею, оставленную колёсами телеги, вы всё же можете. Следы ведут по дороге в город, который уже виден, сверкая огнями.

Внезапно шум ломающегося кустарника доносится до вас и вы видите огромный силуэт. Это чудовище! Ужасный рёв оглашает окрестности и вы, в панике бросив факел, устремляетесь к городу!

Убежав от чудовища, вы идёте по ночному городу в поисках постоянного двора. Комната и ужин стоят по 2 монеты. Если вы выбираете только ночлег, то прибавьте 2 пункта к своей выносливости. Если и ужин, то ещё 2 пункта. Если заказывать еду не будете, то придётся съесть 1 ед. еды из своего запаса.

Отдохнув и набравшись сил, идёте на 9 параграф.

16

Окрылённый успехом, вы идёте через лес. Радостно насвистывая какой-то незамысловатый мотивчик и продираясь сквозь густые заросли, вы устаёте и решаете перекусить.

Съешьте 1 ед. еды.

Немного отдохнув вы отправились дальше, но дорогу преградили два гоблина! Придётся опять сражаться.

Первый гоблин:

Мастерство 5

Выносливость 5

Второй гоблин:

Мастерство 6

Выносливость 4

Если вы победили, то идите на 35 параграф.

Если же они вас убивают, то перед смертью одна мысль проносится у вас в голове: «Но всё-таки я спас свою деревню!»

17

Если вы травник, то среди многоцветия вашей страны вы сможете узнать и найти нужные вам растения. Они могут пригодиться для противодействия ядам, излечения ран и отпугивания животных.

Если вы пахарь, то вы знаете больше о окружающих землях, а также сведущи в культивации овощей.

Если вы кузнец, то годы работы с молотом не прошли для вас даром. Развив силу, вы добавляете 2 пункта к выносливости.

Теперь идите на 1 параграф.

18

Вы находите тело, лежащее в ближайших кустах. Большое количество ран свидетельствуют о том, что несчастный подвергся нападению бандитов. Возле его порванного рюкзака вы находите металлическую коробку, которую сможете открыть, только если вы Кузнец. В таком случае вы найдёте *Микстуру Силы*, которую выпив, восстановите все пункты выносливости.

Идите на параграф, номер которого вы записали.

19

Обыскав трупы, вы забираете себе трофеи.

Кинжал: 2 шт.

Монеты: 8 шт.

Опасаясь, что шум драки могли услышать другие разбойники, вы прячете тела и поспешно уходите.

Идите на параграф, номер которого вы записали.

20

Эта деревенщина истерично орала, что я найду эту мразь где-то между лесом и холмами. Но тут никого нет! Ещё немного проблуждав, я наткнулся на огромный завал из веток и кустов. Следы, явно принадлежащие монстру, беспорядочно вели сразу в нескольких направлениях. Уже отчаявшись, я услышал визг чудовища и пошёл ему навстречу.

А вот и оно:

Чудовище:

Мастерство 12

Выносливость 15

(Вспомните, надо ли каким-либо образом изменить параметры чудовища)

Если вы Маг, то можете использовать заклинание «Огненный шар» и лишить монстра 2 пунктов выносливости и 1 пункта мастерства, при каждом раунде, который был для вас удачен.

После двух раундов, подряд, завершившихся вашим ударом, вы можете убежать в город, только если вы не Рыцарь.

Если вы победили чудовище, то идите на 3 параграф.

Если вы отступаете в город, то 10 параграф.

Если чудовище повергло вас, то идите на 38 параграф.

21

Подойдя к заводу и осмотрев первый этаж, вы не увидели ничего примечательного. Поднявшись на второй этаж и обшарив все углы, вы нашли *Золотую Брошку*. Она стоит 5 монет. Больше ничего не заметив, вы выглядываете из окна. На востоке виден огромный завал, состоящий из выкорчеванных деревьев. Наверняка это логово чудовища. Спускаясь, вы решаете, куда пойти.

На север, 29 параграф.

На северо-запад, 11 параграф.

22

К счастью, пещера пуста, вы отдыхаете этой ночью.

Съешьте 1 ед. еды.

Ближе к ночи становится прохладно и вы разводите костёр. Уже глубокой ночью вас будит ужасающий рёв и топот тяжёлых лап. Это чудовище! Моментаально проснувшись, вы вскакиваете на ноги.

Взять факел и отправиться на поиски твари, 14 параграф.

Потушить костёр и уползти вглубь пещеры, 2 параграф.

23

Вы продолжаете идти через лес, не сталкиваясь ни с какими трудностями. Постепенно лес редееет, вы выходите на утоптанную тропу, которая ведёт в город.

Внезапно шум ломающегося кустарника доносится до вас и вы видите огромный силуэт. Это чудовище! Ужасный рёв оглашает окрестности и вы, в панике бросив факел, устремляетесь к городу!

Убежав от чудовища, вы идёте по ночному городу в поисках постоянного двора. Комната и ужин стоят по 2 монеты. Если вы выбираете только ночлег, то прибавьте 2 пункта к своей выносливости. Если и ужин, то ещё 2 пункта. Если заказывать еду не будете, то придётся съесть 1 ед. еды из своего запаса.

Отдохнув и набравшись сил, идёте на 9 параграф.

24

Проверьте свою Удачу.

Если вы удачливы, идите на 7 параграф.

Если же нет, то вы заблудились в темноте. Натыкаясь на деревья, вы, вдруг, наталкиваетесь на чудовище. Оно хватает вас и отправляет к себе в пасть. На этом ваше приключение заканчивается!

25

Не так далеко отсюда есть старый заброшенный завод. Быть может, вы там найдёте что-либо ценное?

Идёте на завод? 21 параграф.

Или по дороге на север, 29 параграф.

А может на северо-запад, 11 параграф.

26

Рыцарь, облачённый в кольчугу, поигрывает тяжёлым палахом. Он говорит вам, что его плата, это не деньги, но слава и честь. А те 5 монет он потратит на пожертвование храму.

Рыцарь:

Мастерство 10

Выносливость 18

Удача 8

Теперь, управляя действиями рыцаря, идите на 20 параграф.

27

Оглядываясь, вы видите деревья со странными плодами фиолетового цвета. Если вы Травник, то, значит, вам известно об их полезных и питательных свойствах. Тогда вы можете пополнить свой запас еды на 2 ед. еды. Если вы Пахарь или Кузнец, то не станете рисковать и оставите их в покое.

Идите на параграф, номер которого вы записали.

28

Чудовище крепко вас держит и подтягивает всё ближе к своей зловонной пасти. Вы корчитесь от боли, потеряйте 2 пункта Выносливости. Под руку попадает тлеющий факел, вы хватаете его и тычете им в морду монстра. От боли он отшвыривает вас в кусты, которые смягчают падение.

Запомните, что в следующем бою и чудовища будет Мастерство и Выносливость на 1 пункт меньше. Добавьте себе 1 пункт Удачи.

Бегите на 7 параграф.

29

Тропа исчезает в густом подлеске и вы продолжаете путь, оглябая густые заросли с запада. Делая лишний крюк, вы понимаете, что путь через торфяники был бы более легок и быстр. К рассвету лес начал редеть, вы решили сделать привал. Съешьте 2 ед. еды.

Запишите число параграфа – 32.

Бросьте кубик 1d6.

Если выпало 1, перейдите на 36 параграф.

Если 2-3, 5 параграф.

Если 4- 5, 27 параграф.

Если 6, 18 параграф.

30

Вы продолжаете свой путь по равнине и через несколько часов начинает темнеть. По вашему мнению, город уже не так и далеко и может быть стоит, не устраивая ночлега, отправиться прямо к нему? Если чувствуете усталость в ногах, то впереди видна небольшая пещера, в которой можно переждать ночь.

Идти к городу, 15 параграф.

Заночевать в пещере, 22 параграф.

31

Съешьте 1 ед. еды.

Ближе к ночи становится прохладно и вы разводите костёр. Уже глубокой ночью вас будит ужасающий рёв и топот тяжёлых лап. Это чудовище! Моментально проснувшись, вы вскакиваете на ноги.

Взять факел и отправиться на поиски твари, 14 параграф.

Потушить костёр и убраться по быстрее отсюда, 24 параграф.

32

Ещё какое-то время вы идёте по лесу без приключений. Темнеет и вы освещаете факелом дорогу. По вашему мнению, город уже не так и далеко и может быть стоит, не устраивая ночлега, отправиться прямо к нему?

Отправиться к городу, 23 параграф.

Дождаться рассвета, устроив привал, 31 параграф.

33

Маг чопорно одёргивает свой балахон красно-жёлтого цвета и, размеренным тоном уверяет вас, что он справится с этой напастью.

Маг:

Мастерство 9

Выносливость 12

Удача 10

Теперь, управляя магом, вы идёте на 20 параграф.

34

Ваши попытки избавить свою деревню от нападений чудовища не увенчались успехом. Вернувшись в неё, вы застали ещё не осевшую пыль на руинах домов. Изуродованные тела как будто бы мостят улицы, а тяжкий смрад разносится далеко окрест. Вы не оправдали надежд своих односельчан!

35

Наконец, впереди видна ваша деревня. Жители высыпали на улицу и встречают вас восторженными криками. Обнимая и расцеловывая своего спасителя, они подхватывают вас на руки и несут в общинную избу. Ваш рассказ затягивается до утра, обильно прерываясь тостами, речами во славу избавителя и выказывание уважения вам. Позже, на холме возле деревни установят памятный камень, на котором будет выбито ваше имя!

36

Вы застигнуты врасплох парой бандитов, выскочивших внезапно из кустов! Схватив нож, придётся вступить в бой.

Первый бандит:

Мастерство 7

Выносливость 5

Второй бандит:

Мастерство 6

Выносливость 6

После двух раундов боя вы можете убежать. Тогда идите на параграф, который вы записали.

Если вы убили обоих бандитов, то идите на 19 параграф.

37

Проверьте свою удачу.

Если повезло, то 28 параграф.

Если не повезло, то 13 параграф.

38

Вы прождали ещё какое-то время, но ваш спаситель не возвращается.

Вернитесь на 9 параграф и наймите ещё кого-нибудь, если у вас остались деньги.

39

Окрылённый успехом, вы идёте по долине. Радостно насвистывая какой-то незамысловатый мотивчик и продираясь сквозь густые заросли, вы проверяете своё Мастерство.

Если оно не подводит вас, то, значит, вы заметили скрытую ловушку.

Идите на 6 параграф.

Если удача отвернулась от вас, то вы теряете 3 пункта выносливости и 1 пункт Мастерства, падая в глубокую волчью яму! С трудом вылезая вы отряхиваетесь и осматриваетесь.

Если вы Травник, то можете восстановить свои пункты Выносливости, используя растущие рядом травы.

Идите на 6 параграф.

40

Вы прокладываете путь через лес, не встречая никаких преград. Вскоре проблески дневного света становятся видны сквозь завесу листвы и вы выходите из густой чащи. Невдалеке видны стены города, наконец-то, осталось совсем немного и вы найдёте помощь!

Идите на 9 параграф.



ЛИСТ ПЕРСОНАЖА Fighting Fantasy

	Значение	Начальное
Навык		
Стойкость		
Удача		

Инвентарь:

Заметки:

--	--

Золото:

Драгоценные камни:

Зелье:

Провизия:

Битвы с противниками

Навык:

Стойкость:

Навык:

Стойкость:

Навык:

Стойкость:

Навык:

Стойкость:

Навык:

Стойкость:

Навык:

Стойкость: