

Альфред Дрейк

ШАЙКА ГОБЛИНОВ

Fighting Fantasy: Alfred Drake – Warband
книга-игра

Перевод Харальд donchanin_ya@ukr.net
PDF КАСТЕТ kasmem@bk.ru

Ранним утром наш отряд вышел в поход. Холмы Лунного Камня остались позади и я могу только молиться своим Богам, чтобы вернуться в целости к моей милой Джазы Зелёной. Ведь я больше всего на свете люблю мою жену. Когда я вернусь с похода богатым я куплю ей наконец-то ту шкуру скальной жабы. Она ей так к лицу. Нас ведёт молодой командир Грышнаг Матёрый. Он обещал всем воинам солидный куш и добровольцев набралось немало. Завтра мы подойдём к передовому оплоту людей – деревне Три ключа. Если успеть всё быстро проверить, то может из города и не подоспеет подкрепление. «Ей, гоблины!!! Подъём!!!», - это кричит офицер нашего десятка. Заканчиваю писать, пора собирать лагерь.

1

Вы спускаетесь со своим отрядом с холма. Перед вами расстилается равнина, вот он, первый укреплённый пункт людей. Ваш отряд передвигается ночью, чтобы патрули людей не обнаружили вас.

Хотите послать гоблина-разведчика вперёд (иди на 17) или не будете понапрасну тратить время на осторожность (иди на 34)?

2

Наверное, это было мудро. Вы приказываете своим бойцам красться в густой траве и дожидаться ночи... И вот выждав момент ваша группа издав боевой клич бросается к главным воротам мирно спящей деревни. Иди на 39.

3

Перегруппировавшись ваш отряд становится в фалангу и слаженно даёт отпор. Непривычные к открытым боевым действиям крестьяне начинают паниковать и бросив оружие они бегут. Иди на 39.

4

Вконец осмелев Чёрный удар решает воспользоваться законом гоблинов и вызывает вас на поединок за право командования шайкой. Вы решаете покончить с этим наглецом и пресечь на корню все последующие размолвки в отряде.

Вот каждый выбрал себе оружие и под громогласные крики бой начался.

Киньте кубик: если выпало 1-3, то иди на 19, если 4-6 иди на 11.

5

Рыцари слишком сильны для ваших утомленных войск после ночи борьбы. Ваши воины падают вокруг, пока Вы не остаётесь один. Раненный и взятый в плен, на следующий день вы будете публично повешены...

6

Возможно, это был не лучший вариант. Сельские жители были бы ценной добычей как рабы. Однако, сгоревшие стропила сарая уже упали на гору пепла и вы отправляетесь на 10.

7

Ворота закрыты и их охраняют воины деревенского ополчения. Они кидают камни и копья на головы ваших гоблинов.

Киньте кубик: если выпадет 1-2 иди на 23. Если выпадет 3-6 иди на 16.

8

Ваши бойцы бьются не жалея ни себя ни врагов. Кровавые потери с обеих сторон ужасают. Исход боя всё ещё не ясен.

Киньте кубик: если выпадет 1-2 иди на 21. Если выпадет 3-4 иди на 13, если выпадет 5-6 иди на 26.

9

И снова ваш полководческий гений не дал вам проиграть. Ваши суровые ветераны войны дали достойный отпор пришедшим врагам и победа опять за вами. Иди на 27.

10

Ранний рассвет прибывает с холодным бризом с востока. Ваши воины бездельничают. Видно как догорела фронтальная башня, как рухнул вниз с гулким шумом донжон.

Если вы позволили убежать сельским жителям иди на 35.

Если вы сначала разрушили речные суда иди на 27.

11

Чёрный удар - очень хитрый и лукавый гоблин. Он обманном движением уводит все оружие в сторону и сталь его кривого клинка встречается с вашим горлом. С округлившимися глазами вы медленно оседаете на землю. Чёрный удар узурпировал вашу власть и с этого момента он поведёт отряд гоблинов на новые подвиги.

12

Деревянные здания быстро вспыхивают и за считанные минуты деревня будет охвачена огнём. Однако вы с тревогой наблюдаете за тем, что многие жители бегут со своим имуществом на кораблях вниз по течению. К сожалению этого уже не остановить. Иди на 33.

13

Ваши войска разбиты и вы с жалкими остатками бежите назад к Холмам Лунного Камня к убежищу в ваших подземных пещерах. Поражение не добавило вам уважения, а только гнев ваших воинов. Скоро Вы будете убиты отравленным лезвием и заменены более способным руководителем ...

14

Гоблины безжалостно убивают всех сельских жителей, которых находят на берегу реки и жгут все речные суда. Ваша оперативность в принятии решений и быстрота их исполнения, возможно, предотвратили большую беду. Вы возвращаетесь к грабежу. Иди на 33.

15

Все ваши усилия и потери не оплачены с лихвой. Сельчане были не слишком богаты и улов не радует глаз даже рядового гоблина. Возможно, было бы лучше захватить больше рабов, но момент упущен. Иди на 28.

16

В гневе вы отступаете с потерями. Вы поднимаете боевой дух воинов боевым кличем и опять бросаетесь в атаку.

Киньте кубик: если выпало 1-3, то иди на 23.

Если выпало 4-6, то иди на 36.

17

К счастью для Вас, ваш передовой дозор обнаруживает колонну солдат Короля на дороге, семь миль к юго-востоку от вашей цели. Вы приказываете, чтобы ваши бойцы спрятались в длинной траве, пока они не прошли мимо вас. Иди на 29.

18

Ваше войско издаёт боевой клич чувствуя в вас своего лидера. Сельские жители приведены в готовность шумом. Они строятся на стенах и уже готовы дать отпор.

Будете пробовать ударить по фронтальной башне (иди на 7) или попытаетесь разрушить деревянный частокол (иди на 32)?

19

Мощным ударом копья в шею вы повергаете бунтовщика на землю. Никто теперь не посмеет выйти и бросить вам вызов после этого. Вы даете вашим воинам разрешение, чтобы грабить, убивать и жечь, что они и начинают нетерпеливо исполнять. Иди на 12.

20

Оставшись на месте, вы продолжаете прогуливаться по разрушенной деревне. Вдруг вы видите как несколько гоблинов поджигают большой деревянный сарай в который согнаны пойманные жители деревни.

Хотите предотвратить сожжение (иди на 37) или позволите им сделать это и насладитесь зрелищем сами (иди на 6)?

21

Сражение выходит кровопролитным и яростным. Ваш отряд слаженно работает и быстро расклинивает ряды противника, нанося огромные потери. После победы гоблины подкрепляются телами поверженных врагов и вы отправляетесь дальше на 29.

22

Ваши войска отступают в смятении и беспорядке. Ободренное деревенское ополчение открывает ворота и устремляется в погоню, чтобы дать решающий бой.

Киньте кубик: если выпадет 1-2 иди на 3. Если выпадет 3-6 иди на 26.

23

Как острый клинок ваш отряд с вами во главе проходит по рядам противника. Хруст костей и треск ломаемых щитов оглашает округу. Никого не щадя ваши воины крушат шлемы людей. Иди на 39.

24

Громкие завывания разочаровавшихся гоблинов ясно свидетельствуют о протесте, но Вы настаиваете на своём. Главный нарушитель спокойствия гоблин по имени Чёрный удар бросает вызов вашему авторитету. Он заявил о том, что они будут делать что хотят и никто им в этом не будет помехой. Некоторые гоблины начинают соглашаться с ним.

Прикажете его убить из-за неповиновения (иди на 38) или отступите и дадите им свободу выбора (иди на 4)?

25

Закованных в броню рыцарей трудно достать, но гоблины понимают, то послабление атаки будет означать смерть и с удвоенной яростью они налегают на людей.

Киньте кубик: если выпадет 1-2 иди на 31, если выпадет 3-6 иди на 5.

26

Крепкий натиск врага не ослабевает. Вы видите как вокруг вас падают один за другим ваши боевые товарищи. Опуская оружие на врага ещё и ещё раз вы не замечаете, как вам в живот вонзается оголовок стального копья!!!

27

Оставив позади опасность вы прикидываете размер награбленного.

Если вы предотвратили сожжение крестьян в сарае иди на 30, если нет иди на 15.

28

Взгляд назад на смерть и разрушение, которое вы принесли, заставляет Вас улыбнуться с чувством удовлетворения и триумфа, но вы не были очень успешны. Вы потерпели неудачу как налетчик. Возможно, вы будете более удачливы в следующий раз, если ваши воины решат следовать за вами ...

29

Наконец ваш отряд прибыл к месту назначения. Приблизительно две дюжины деревянных зданий раскинулись по над рекой. Деревня окружена частоколом, который стоит на земляной насыпи, перед которой вырыта канава. Из фронтальной башни выходит перекидной мост. Уровень фортификаций вас неприятно удивляет, но есть и положительные стороны. Вас ещё не заметили и вы можете выбрать: можно воспользоваться элементом неожиданности и напасть сейчас (иди на 18) или дождаться сумерек, чтобы нанести удар в темноте (иди на 2).

30

Вы стоите на остоге сгоревшего здания и выкрикиваете приказы. Ваши воины медленно стягиваются в колонну, тяжело груженные добычей, пищей и рабами. Оставив позади сгоревшую деревню вы отправляетесь за Холмов Лунного Камня домой, оставляя дымящиеся руины. Иди на 40.

31

Вы одержали победу, но ваш отряд измождён. Воины отдыхают, сидя на телах врагов. Иди на 27.

32

Ров и земляной вал препятствуют лёгкой атаке. Деревенское ополчение сбрасывает на вас камни. Собравшись с силами вы идёте на приступ.

Киньте кубик: если выпадет 1-3 иди на 23, если выпадет 4-6 иди на 16.

33

Дикая пляска смерти, кровавая бойня и полное разрушение продолжается всю ночь напролет. Ваши клинки напились человеческой крови, а гоблины пожирают трупы павших, сидя на улицах, по которым текут реки крови. Яркое зарево пожарища освещает эту картину, когда вы осматриваете окрестности. Что делать дальше?

Можно переправиться с помощью деревянного моста на другую сторону реки (иди на 20) или хотите оставаться на этой стороне (иди на 10)?

34

Не рассылая дозоры вы совершаете марш-бросок. Однако, на главной дороге ваш отряд столкнулся с колонной рыцарей Короля. Быстро оправившись от удара, вы приказываете сменить порядок с походного на боевой. Начинается жестокая битва, где нет правых и виновных. Всё решает только меткость удара и удача.

Кинь кубик на удачу: если выпадет 1-3 иди на 21. Если выпадет 4-6 иди на 8.

35

Расслабившись вы не заметили как появляется противник. Конные рыцари быстро отреагировали на крик помощи. Наверное, вы вчера опрометчиво поступили, когда дали сбежать крестьянам. Загорается бой!

Киньте кубик: если выпадет 1-3 иди на 9, если выпадет 4-6 иди на 25.

36

Если вы приказывали напасть на фронтальную башню иди на 22, если вы рушили частокол иди на 13.

37

Это мудрое решение. Пленных рабов можно выгодно продать на востоке и пополнить вашу казну. Сельчане покорно выстраиваются в колонну и следуют за вами. Иди на 10.

38

Прежде чем самодовольный Чёрный удар пытается сказать что-то ещё вы протыкаете его живот своим копьем. Он визжит в муках и умирает. Ваши воины испуганно молчат. Продемонстрировав, кто здесь главный вы ведёте их к реке, чтобы сжечь корабли. Иди на 14.

39

В предвкушении расправы и наживы ваши воины забегают в незащищённые ворота и обезумев от лёгкой победы бегут по улицам.

Если вы будете приказывать, чтобы они сначала сожгли речные суда сельских жителей иди на 24. Если дадите им волю действия иди на 12.

40

Вы вышли победителем!!! Набег был успешен благодаря вашим тактическим и командирским навыкам. Вы привели своих гоблинов к победе с богатой добычей. В ваши ряды вольются новые рекруты и со временем с вами будут считаться даже крупные города.