

В ЗЕМЛЯХ ЭРКӨВ

ПО МОТИВАМ

IN DEN TIEFEN DES ERKLANDES TORSTENA LUKASA



Перевод: Златолюб
Верстка: Александр 1
Версия 1.0

Специально для сайта



<http://quest-book.ru/>



Данное приключение использует стандартные правила Fighting Fantasy, но с некоторыми дополнениями, призванными напомнить, что оригинал был запрограммированным (довольно коряво — 71 параграф!) приключением ролевой игры DSA3.

Во-первых, поскольку ваш герой «опытный» (5–8 уровень), то при набрасывании Мастерства (1D+6) и Выносливости (2D+12) все «1» и «2» считаются «3». То есть, минимальные показатели будут Мастерство 9 и Выносливость 18. Удача набрасывается как обычно (1D+6) — с таким оригинальным приключением иного он не заслуживает!

Во-вторых, благодаря умелым действиям героя, он может получать в бою право первого удара (или же, если все пойдет наперекосяк, такое право получит его противник). Право первого удара означает, что противник в первом раунде боя может только парировать, то есть если у наносящего первый удар сила атаки больше, он ранит противника как обычно. Если сила атаки выше у противника, тот всего лишь не получает ранений, но сам ранить не может.

Дополнительные правила, которые еще тестировать и тестировать...

В-третьих, (дополнительное правило) ваш герой может набираться опыта, чтобы улучшать свои атрибуты (Мастерство и Выносливость) или получать дополнительные попытки (т.е. в случае гибели считается, что все приключение ему просто привиделось, или это была лишь одна из легенд, сложенных о нем, а сам герой начинает приключение сначала с восстановленными атрибутами, но при этом «божественным образом» зная о некоторых подстерегающих его впереди опасностях или

развилках пути). Точной формулы у меня нет, но ориентировочно предлагаю следующее:

За прохождение приключения до конца, не важно, достигнута основная цель или нет (скажем, герой сломал ногу и дальше идти не может, но через пару месяцев весело и бодро на поиск нового приключения), герой получает одну попытку.

За каждую проверку Мастерства герой получает 5 очков приключения (AP), если она была неудачной (на ошибках учатся) и 10 AP, если удалось добиться успеха.

За каждый раунд боя, независимо от силы и количества противников, герой получает по 5 AP.

Каждые 100 AP можно в любой момент обменять на одну попытку. То есть, если раунд боя или неудачная проверка Мастерства заканчивается гибелью героя, но у него уже есть 95 AP, он получает за этот раунд или проверку свои законные 5 AP — и все приключение оказывается лишь дурным сном!

Также можно покупать попытки и после окончания приключения — на будущее!

Кроме того, AP используются для повышения Мастерства и Выносливости: к текущему показателю атрибута (если герой ранен, то к начальному на момент начала приключения) прибавляется 1, сумма умножается на 10 — столько AP нужно, чтобы повысить атрибут на 1. Повышать атрибуты можно только в перерывах между приключениями, и только один атрибут на одно очко.



ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Вы находитесь в лесу возле гор Дубового Леса, на границе с Оркландом. Вот уже два дня вы шагаете, не зная покоя, позволяя себе лишь краткий отдых. Уже можно увидеть гору, которая является вашей целью. Если хотите достичь ее подножия до наступления темноты, вам нужно поторопиться. Осмотрев волдыри и мозоли на ногах, в очередной раз спрашиваете себя: «Оно мне надо? Я точно рехнулся!» Хочется еще хоть капельку отдохнуть, но у вас есть важное задание, а время поджимает. И вообще, вы всего лишь хотели переночевать в небольшой деревушке возле Андергаста. Но этот купец был так настойчив и пообещал такую щедрую награду, что вы согласились отыскать его похищенную дочь. Густые деревья не позволяют узнать это наверняка, но диск Прайоса явно уже клонится к горизонту. А теперь ходу! Вы же хотите достичь горы, прежде чем стемнеет, верно? Тогда живо на параграф [10](#).

1

Итак, вы вламываетесь в лагерь. Орки, как и ожидалось, совершенно растеряны, что, однако, не мешает им быстро схватить оружие.

Перед вами стоят 5 черношкурых. Поскольку вы застали орков врасплох, то первый удар за вами, хотя сражаться вам все равно придется одновременно со всеми:

ОРКИ (5):

МАСТЕРСТВО 6 ВЫНОСЛИВОСТЬ 6

Когда разделаетесь с тремя орками, или же потеряете половину Выносливости — смотря, что произойдет раньше, отправляйтесь на параграф [12](#).

2

Подкрадываетесь к лагерю на расстояние нескольких шагов и укрываетесь за могучим дубом. Теперь вы можете точно опознать темные силуэты. Вокруг костра сидят 5 орков. Двое спорщиков, похоже, не поделили какую-то еду, хотя вы и не можете разглядеть, что именно. Вдруг вы замечаете сидящую на камне связанную девушку. «Это, должно быть, и есть купеческая дочка», — проносится у вас в голове.

И как вы собираетесь поступить? Вломитесь прямо в лагерь, пользуясь моментом внезапности, чтобы ошеломить 5 орков (1)? Или подкрадетесь к пленнице и незаметно освободите ее (19)? Или подождете еще немного дальнейших событий (15)?

3

Не забыв оружие, отправляетесь в ту сторону, откуда доносятся голоса. Через несколько сотен шагов обнаруживаете небольшой лагерь, разбитый на невысоком холме, с сидящими вокруг костра темными силуэтами. Двое из них, похоже, чего-то не поделили. Хотите подкрасться поближе, чтобы увидеть, кто это, и послушать, что они говорят (9)? Или предпочитаете вернуться в свой лагерь и уснуть (7)?

4

Остаться незамеченным не получается — с громким хрустом наступаете на ветку. Вас, само собой, замечают, и устремляются к вам. Бой неизбежен.

Вас молниеносно окружают 3 орка. Поскольку они в большинстве, то и атакуют первыми. Сражайтесь с ними одновременно.

ОРКИ (3):**МАСТЕРСТВО 6; ВЫНОСЛИВОСТЬ 6**

Разделавшись с двумя орками, отправляйтесь на параграф 5. Если же в бою вы теряете половину Выносливости, тогда прочтите параграф 12.

5

Вы не забыли, что всего орков было пятеро? Из темноты сзади на вашу голову обрушивается тяжелый удар (теряете 4 Выносливости), и вы без чувств падаете на землю. Если вы еще живы — параграф 16.

6

Находите несколько следов. Нет сомнений, что они принадлежат оркам. Но сколько их было, сказать не можете. Следы приводят вас к лагерю на параграфе 13.

7

Усталость и перенесенные трудности делают ваш сон глубоким и освежающим — восстанавливаете 2 Выносливости.

Следующее утро обещает чудесный день. Собрав свои вещи, продолжаете путь. Через несколько сотен шагов выходите к небольшому холму с покинутым лагерем. Зола в костре все еще теплая. Кто бы ни ночевал здесь, вряд ли он ушел далеко. Это вполне могли быть похитители с девушкой.

Хотите поискать следы (11) или не станете терять время и пойдете дальше (17)?

8

Жизнь медленно покидает ваше тело, и вы погружаетесь в объятия Борона, в которых и отправляетесь в Царство Мертвых...

9

Хотите подкрасться незамеченным, верно? Отлично! Тогда выполните проверку Мастерства. В случае успеха вам на параграф 2, при неудаче — параграф 4.

10

Спустя еще несколько часов безжалостного форсированного марша (теряете 2 Выносливости), вы, наконец, оказываетесь у подножия горы. Там вы находите гостеприимную полянку, на которой и решаете разбить лагерь. Наскоро перекусив, оправляетесь спать, чтобы продолжить поиски похищенной девушки на следующий день. «Она не может быть слишком далеко», — думаете про себя, засыпая.

Глубокой ночью вы просыпаетесь. Слышите вдалеке громкие голоса, похожие на спор. Хотите отправиться на шум и выяснить, кому они принадлежат (3)? Или проигнорируете их и продолжите спать (7)?

11

Проверьте ваше Мастерство. В случае успеха — параграф 6, при неудаче — параграф 18.

12

Кто-то из орков проскальзывает вам за спину и на вашу голову обрушивается тяжелый удар. Потеряв 4 Выносливости, без чувств падаете на землю. Если вы еще живы — параграф 16.

13

Внимательно осмотрев лагерь, находите на земле ведущие в горы следы (в том числе и чего-то протасченного по земле), и лежащий возле кострища документ. Пробежав его глазами, понимаете, что он написан похищенной девушкой. Торопливым почерком в нем написано: «Отец. Меня похитили орки. Я не знаю, как они намерены поступить со мной, ни куда мы направляемся. Надеюсь, ты пошлешь помощь, отец!»! Теперь вы точно уверены, что это были орки, и что вы на верном пути.

Подбираете письмо и идете на параграф 17.

14

Вам почти удается подкрасться к пленнице сзади — остается всего несколько шагов. Но прежде чем вы можете что-то предпринять, ощущаете за спиной чье-то присутствие. Обернувшись, успеваете заметить одного из орков, который в этот самый момент тюкает вас камнем по голове. Теряете не только 4 Выносливости, но и сознание. Параграф 16.

15

Тянется бесконечное ожидание. Ничего не происходит, а у вас от усталости слипаются глаза (пока не поспите, ваше Мастерство временно снижается на 1). Что будете делать? Хотите сейчас вломиться в лагерь, застав орков врасплох (1), или предпочитаете подкрасться к купеческой дочке и освободить ее (19)?

16

Снова приходите в себя, лежа на земле возле холма, на котором был лагерь орков. Подобный «отдых» отнюдь не освежает! Диск Прайоса уже достиг высочайшей точки, а ваша голова просто раскалывается от боли. Но слава Фексу! По крайней мере, орки вас не убили. Поднимаетесь на ноги и решаете осмотреть лагерь орков поближе. Параграф 13.

17

Идите по тропинке в горах, которой явно воспользовались и негодяи.

Следующие несколько километров тропинка, поначалу грунтовая, поднимается все выше, становясь все более каменистой. Оглянувшись назад, видите внизу лес. «Прекрасный пейзаж», — думаете про себя и проходите по тропинке еще немного. Перед старым туннелем присаживаетесь на камень отдохнуть. Если вам не удалось отдохнуть этой ночью, то сейчас самое время восстановить 2 Выносливости.

Через какое-то время слышите что-то вроде хлопанья крыльев. Вскрикиваете и осматриваетесь. Поглядев вверх, обнаруживаете гарпию, с воплями летящую в вашу сторону. Обнажаете оружие и готовитесь к бою с явно неласковой птичкой.

Гарпия быстро приближается. Похоже, вы достаточно взвинчены, поэтому можете атаковать первым.

ГАРПИЯ: МАСТЕРСТВО 7; ВЫНОСЛИВОСТЬ 6

Удалось ли вам одолеть гарпию (33), или вы оказались слишком слабым (8)?

18

Ничего особенного найти не удастся, и потому вам ничего не остается, как идти дальше на параграф 17.

19

Проверьте ваше Мастерство. В случае успеха — параграф 14, при неудаче — параграф 4.

20

Бог воров Фекс решил сжалиться над вами. В стущающихся сумерках раздаётся неспешный грохот телеги. Подкравшись к ней поближе, видите, что она загружена бочками. Надо полагать, вино или пиво. Незаметно цепляетесь под днище повозки и вот так въезжаете в лагерь орков. Когда телега останавливается, отцепляетесь и заползаете за какие-то ящики, стоящие под навесом возле телеги. Отдохните немного.

Вход в башню охраняется двумя орками. Вы бросаете в кусты возле них небольшой камешек. Поскольку оркам быть умными необязательно, они покупаются на этот старый трюк и бросаются обшаривать кусты, где упал камень. Воспользовавшись тем, что вход остается без охраны, вбегаете в башню. А там быстро (Фекс пока еще с вами) находите путь в подвал —

вырезанную в массивной скале сырую винтовую лестницу. Внизу попадаете в коридор, куда выходит множество тюремных дверей. Сейчас поглядим, где же купеческая дочка!

Стучите в каждую дверь. По темнице разносятся ужасные завывания. В одной из камер сидит изможденное и тощее существо, явно нечеловеческого происхождения. Наконец отыскиваете темницу с девицей.

— Наконец-то! Наконец я спасена! — Не может сдержать слез девушка, услышав, что вы посланы отцом для ее спасения.

Вам остается всего лишь выломать дверь с помощью грубой силы. Но хватит ли вам Выносливости? Если ваша Выносливость 12 и выше — параграф 36. Если же у вас осталось 11 или меньше Выносливости — параграф 37.

21

— Разве это не обычная галька? — Рывкаете кобольду. Тот топает маленькими ножками по полу и противно визжит: — Это мое сокровище! А вовсе не какая-то там галька! Дальше 22.

22

Кобольд выхватывает палочку из черного дерева и бормочет вам свое проклятие. Вскоре после этого вас охватывает темнота. Вы больше не знаете, где вы, и что вы здесь делаете. Через несколько дней блужданий в туннелях вы умираете от голода. Это конец вашего приключения...

23

Хватаете кобольда за бороду и поднимаете на пару шагов над землей. Болтающийся на весу кобольд умоляет вас:

— Пожалуйста! Отпусти меня! Я сделаю все, что захочешь, Дылда! Я даже покажу тебе дорогу наружу!

Слово дано! Требуете от кобольда показать дорогу наружу. Однако вы не выпускаете его бороды из рук. Несколько часов идете по разветвляющимся туннелям и пещерам. Вы уже сами

не верите, что кобольд действительно знает путь наружу, когда тот издает радостный крик:

— Вон там!

В конце туннеля вы и сами видите свет. Достигнув конца коридора, отпускаете кобольда и протискиваетесь в узкое отверстие в скальной стене наружу. Но кобольд вас отнюдь не простил, и на прощание сталкивает с крутого склона. Лишь ваше Мастерство поможет вам не разбиться насмерть. Его и проверьте — успех (29) или, увы, неудача (27)?

24

У входа в туннель на земле лежит старый факел. Зажигаете его, потому что без факела в туннеле будет темновато. Через пару шагов коридор уходит вниз. Со старых крепей свисает паутина. Пол покрывает толстый слой пыли, вздымающейся при каждом вашем шаге.

Глубже и глубже уходите вы в туннель. Воздух тут затхлый и дышать чем дальше, тем труднее. Из-за нехватки воздуха ваши чувства притупляются. Делаете еще несколько шагов и поскользнувшись на влажном камне (Мастерство можете даже не проверять), врезаетесь в опору. Потолок начинает дрожать, и лишь отчаянный прыжок во тьму спасает вас от обрушившейся массы камня. Теперь пути назад нет!

Несколько часов топаете вглубь горы. Надежда когда-либо выбраться из этих пещер потихоньку вас оставляет. Но тут пламя факела слегка затрепетало, как при легком сквозняке. Идете туда, откуда, по-вашему, дует ветер.

Через несколько сотен шагов оказываетесь в огромной пещере со сталактитами. В потолке есть трещина, сквозь которую льется лунный свет. На полу пещеры есть чистый пруд, в центре которого небольшой каменный островок. Перейдя на остров по пояс в воде, обнаруживаете там несколько глиняных горшков.

Осмотрев сосуды поближе, видите, что они наполнены галькой. В лунном свете камушки красиво переливаются. Но стоит вам протянуть к гальке руку, как от стены зала раздается ужасный визг. К вам, вопя, вихрем подбегает кобольд. Это забавный

человечек с коричневой бородой и взъерошенными волосенками. Из его воплей ясно, что это его «сокровище», и оно не предназначено для вас и прочих «дылды», которые вечно пытаются его украсть. Что будете делать? Скажите ему, что это всего лишь обычная галька (21)? Или скажете, что вовсе не собирались воровать его сокровище (25)? Или хотите над ним позабавиться и ухватите его за бороду (23)?

25

Пытаетесь объяснить кобольду, что вы не покушаетесь на его сокровища и просто шли мимо. Но он начинает неистово и яростно вопить:

— Не верю ни единому слову! Все дылды всегда хотят мое сокровище!

Дальше 22.

26

Увы, вы не успели спасти похищенную девушку до того, как она оказалась в подземельях башни волшебника под охраной целой армии его слуг. Возможности же незаметно туда прокрасться также не представилось, поэтому вам остается лишь повернуть назад. Какая участь ждет несчастную пленницу, мы, вероятно, никогда не узнаем...

27

Фекс определенно сегодня не на вашей стороне. Падаете со склона и ударяетесь головой о камень. Вскоре после этого жизнь покидает ваше тело, и вы отправляетесь в Царство Бороны...

28

Подкрепившись, устраиваетесь на ночлег под поваленным деревом. Сон восстанавливает ваши силы (получите 2 Выносливости), и даже нога уже не так болит, хотя о беге и быстрой

ходьбе придется забыть до конца приключения. Но если все-таки сложится так, что вам придется бежать — то стиснув зубы и преодолевая боль (то есть, потеряв 1 Выносливость), вы сможете сделать небольшой рывок. А теперь, прихрамывая, отправляйтесь на параграф [30](#).

29

Сгруппировавшись, вам как-то удастся избежать самого худшего. Тем не менее, совсем без травм не обошлось. Теряете 4 Выносливости и 1 Мастерство. Пытаетесь встать, но ногу простреливает острой болью. Похоже, вы вывихнули лодыжку.

Разводите костер и подкрепляетесь из своих припасов. Зачем вас вообще понесло в этот проклятый туннель? Вы же должны были спасти девушку! Вряд ли вы сейчас сможете продолжать это приключение. Или? Вы отважно исследовали туннели, сумели справиться с кобольдом, да и Мастерства вам хватило, чтобы не разбиться, падая со скалы! Так неужели же вам не хватит Удачи, чтобы вывих оказался всего лишь растяжением? (Проверьте вашу Удачу). Если вам и впрямь не повезло — что ж, это конец вашего приключения. Если же обошлось без вывиха — вам на параграф [28](#).

30

Спустя час, обнаруживаете лагерь. Однако орками там и не пахнет! Это лагерь бродячего коробейника. Но что занесло его в земли орков? Подходите к коробейнику, который тут же сердечно приглашает вас разделить с ним трапезу и выпить вина.

Пока вы сидите с коробейником у костра и угощаетесь всякими вкусностями (можете восстановить 2 Выносливости), тот рассказывает вам, что занесло его в земли орков. Два дня назад он доставлял припасы темному волшебнику, выручив хорошие деньги за товары из Андергаста. Волшебник живет в старой башне на краю этого леса и командует местными орками и прочей нелицеприятностью.

На ваш вопрос, не видел ли коробейник молодую девушку, он отвечает, что повстречал на старой лесной дороге несколько орков со связанной девушкой. Орки наверняка были на службе у волшебника, потому что не тронули коробейника. Вероятно, они потащили девушку в башню волшебника.

Это она! Купеческая дочка! Тут же собираете свои вещи и отправляетесь по указанной коробейником дороге.

К вечеру достигаете башни. С безопасного расстояния наблюдаете, что творится в лагере. Орки, гоблины и прочие существа пируют у костров. Несколько орков стоят на страже. Вероятно, девушку заточили в подвал башни. Но как же туда попасть? Штурмом эту «крепость», видимо, не взять. Остается лишь положиться на Удачу. Если Удача с вами — параграф [20](#). В противном случае вам остается лишь прочесть параграф [26](#).

31

Диск Прайоса не так уж высоко на небе, и вы решаете пройти еще немного, пока совсем не стемнело.

Перевалив на ту сторону горы, оказываетесь на высоком склоне, откуда виден поднимающийся из леса неподалеку дымок. Вдруг это лагерь черношкурных? Решаете спуститься и выяснить, так ли это. Параграф [30](#).

32

Туннель старый, но, несмотря на заброшенный вид, кажется надежным. Вы действительно хотите отправиться туда, хотя вам в действительности нужно искать купеческую дочку ([24](#))? Или все-таки продолжите свой путь в горы на поиски похищенной девушки ([31](#))?

33

Чудище падает на землю и больше не двигается. Осмотревшись вокруг, замечаете за камнем, на котором сидели, гнездо, а в нем 2 яйца гарпии. Должно быть, гарпия всего лишь

хотела защитить своих детенышей. В будущем лучше быть повнимательнее, выбирая место для сидения!

Что будете делать дальше? Хотите продолжить свой путь и дальше идти в горы (31)? Или хотите ознакомиться со старым туннелем (32)?

34

Хватаете девушку за руку и, не мешкая, бросаетесь к лестнице. На первом этаже соображаете, что даже покровительство Фекса не позволит вам уйти через входную дверь. Отыскиваете коридор, ведущий в конюшню. Его охраняет всего один орк. Что ж, это не армия снаружи!

Ворвавшись в комнату без всяких затей, получаете элемент внезапности и можете атаковать черношкурого первым.

Орк:

МАСТЕРСТВО 7; ВЫНОСЛИВОСТЬ 8

Кто победил, вы (35) или орк (38)?

35

Берете лошадь и сажаете на нее купеческую дочку. Затем садитесь сами и прищпориваете лошадь. Пронеситесь через лагерь раньше, чем охрана успевает отреагировать. Теперь вы с девушкой можете беспрепятственно ускакать.

Через два дня скачки достигаете деревни, в которой живет купец. Вас чествуют как великого героя и устраивают в вашу честь большой пир. Купец переполнен радостью, что его дочь вернулась живой, и награждает вас 200 серебряными талерами. Мы же даем вам 30 AP и разрешаем восстановить 1 очко Удачи. В будущем вас еще ждут новые великие подвиги...

36

Могучим ударом вышибаете дверь — гнилое дерево и ржавые петли вам не помеха. Параграф 34.

37

Вам не хватает силы, чтобы снести дверь с петель, но она настолько старая и прогнившая, что и такого удара хватает, чтобы проломить в ней достаточную дыру — правда, вы больно ранитесь о щепку (теряете 1 Выносливость). Параграф 34.

38

Мощным хуком орк посылает вас в нокаут, а удар сабли довершает все остальное. Купеческая дочка возвращается в темницу. Что с ней станет, мы, вероятно, никогда не узнаем...

КОНЕЦ

