

Дмитрий Дударь

Арена Славы

книга-игра



Версия текста: 2

КвестБук: книги-игры и сторигеймы

<https://quest-book.ru>

Лист персонажа

Начальные значения параметров:

Герой

Выносливость: 24

Зелья: 3

Бросок

d6: 1

d6max: 6

вын: 24

Враг

Выносливость:


1

АРЕНА СЛАВЫ

Отважный искатель приключений решает принять участие в кровавых состязаниях на Арене Славы.

Говорят, что победителей здесь ждут несметные богатства, а участь проигравшего - лишь бесславная смерть под крики разочарованной толпы.

И вот ворота перед героем со скрипом открываются. Так рождается новая легенда...

 «Зелья» = 3

Начать игру — (6)

2

На арену приземляется огромный грифон, яростно щелкая острым клювом.

Начать битву! — (20)

3

Концовка 2: Сундук с фениксом.

Герой чувствует, что превращается в огромного дракона. Теперь все сокровища арены принадлежат только ему! А всех приходящих он будет встречать огнем из пасти. Но это уже другая история...

4

На арену выбегает маленький злобный зеленокожий гоблин:

- Я уничтожу тебя, человек!

Начать битву! — (11)

5

Тяжелые шаги и звон цепей. Орк медленно приближается, покачивая своим огромным топором. Красные глаза внимательно следят за каждым движением героя.

Начать битву! — (15)

6

ПРАВИЛА АРЕНЫ

Каждый раунд герой бросает кубик,

если 1: враг наносит урон 2

если 2: герой уклоняется от атаки


если 3,4: герой наносит урон 2

если 5,6: герой наносит урон 3

Зелья полностью излечивают.

Цель: продержаться пять боев

и победить финального босса.

Вступить на Арену Славы,  «d6» = 7, «Выносливость» = 12 — (4)

7

Концовка 4: Сундук с телескопом.

Внутри сундука герой находит

волшебный амулет, надев который, он получает магические способности! Сила магии искрится в глазах героя. Теперь он - могучий волшебник!

Щелкнув пальцами, герой мгновенно

переносится в далекие земли.

Но это уже другая история...

8

Герой приближается всё ближе к сокровищам арены. Осталась лишь последняя преграда - гигантский огнедышащий дракон. Прячась за колоннами от огненных шаров, герой пытается выгадать время для атаки.

Начать битву — (19)

9

Концовка 6: Сундук с солнцем.

В сундуке герой находит

старинные песочные часы. Как только он их переворачивает, всю арену потрясает страшное землетрясение. На стене появляется древняя карта, указывающая путь к городу, где, по легендам, хранятся таинственные Пески Времени. Вскоре герой отправится в долгий путь на Восток, но это уже совсем другая история...

10

Концовка 5: Сундук с розой.

Из открытого сундука вылетает

летучая мышь и кусает героя.

Вскоре герой начинает понимать,

что постепенно становится вампиром, у него вырастают клыки и исчезает отражение в зеркале. Теперь герой

путешествует только ночью

в поисках исцеления от вампиризма.

Но это уже другая история...

11

Если в наличии ровно 7 «Бросок/d6»: Раунд 1: Гоблин

Выносливость 12

Особенности: нет

Если в наличии ровно 1 «Бросок/d6»: Враг атакует и наносит урон 2.

Если в наличии ровно 2 «Бросок/d6»: Герой уклоняется от атаки.

Если в наличии ровно 3 «Бросок/d6» или в наличии ровно 4 «Бросок/d6»: Герой наносит урон 2.

Если в наличии ровно 5 «Бросок/d6» или в наличии ровно 6 «Бросок/d6»: Герой наносит урон 3.

Если отсутствует 1 «Враг/Выносливость»: Герой побеждает в сражении!

Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: Герой падает без сил...

Если в наличии ровно 8 «Бросок/d6»: Герой полностью излечивается.

○ Если в наличии 1 «Враг/Выносливость», в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **Атаковать**, $f(x)$ «d6», (Если в наличии ровно 1 «Бросок/d6»: «Выносливость» -2), (Если в наличии ровно 4 «Бросок/d6» или в наличии ровно 3 «Бросок/d6»: «Выносливость» -2), (Если в наличии ровно 5 «Бросок/d6» или в наличии ровно 6

«Бросок/d6»: «Выносливость» -3) — (11)

○ Если отсутствует 1 «Враг/Выносливость»: **Следующий раунд**, $\text{«d6»} = 7$, «Выносливость» = 16 — (2)

○ Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: **Начать заново**, «d6» приравнять «Выносливость» к «вын», «Выносливость» = 0 — (1)

○ Если в наличии 1 «Герой/Зелья», в наличии 1 «Герой/Выносливость», в наличии 1 «Враг/Выносливость»: **Выпить зелье**, $\text{«Зелья»} -1$, приравнять «Выносливость» к «вын», $\text{«d6»} = 8$ — (11)

12

Трибуны приветствуют победителя!

Герой подходит к сокровищнице
и видит перед собой шесть сундуков.

По правилам можно открыть
только один из них.

Здесь уже нет никаких кубиков!

Герой внимательно рассматривает
рисунки на сундуках
и, наконец, выбирает свою судьбу!

- **Сундук с единорогом** — (16)
- **Сундук с фениксом** — (3)
- **Сундук со змеей** — (18)
- **Сундук с телескопом** — (7)
- **Сундук с розой** — (10)
- **Сундук с солнцем** — (9)

13

Если в наличии ровно 7 «Бросок/d6»: Раунд 4: Скорпион

Выносливость 14

Особенности: броня

(урон по врагу снижается на 1)

Если в наличии ровно 1 «Бросок/d6»: Враг атакует и наносит урон 2.

Если в наличии ровно 2 «Бросок/d6»: Герой уклоняется от атаки.

Если в наличии ровно 3 «Бросок/d6» или в наличии ровно 4 «Бросок/d6»: Герой наносит урон 1.

Если в наличии ровно 5 «Бросок/d6» или в наличии ровно 6 «Бросок/d6»: Герой наносит урон 2.

Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: Герой падает без сил...

Если отсутствует 1 «Враг/Выносливость»: Герой побеждает в сражении!

Если в наличии ровно 8 «Бросок/d6»: Герой полностью излечивается.

○ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость», в наличии 1 «Враг/Выносливость»: **Атаковать**, $f(x)$ «d6», (Если в наличии ровно 1 «Бросок/d6»: «Выносливость» -2), (Если в наличии ровно 3 «Бросок/d6» или в наличии ровно 4 «Бросок/d6»: «Выносливость» -1), (Если в наличии ровно 5 «Бросок/d6» или в наличии ровно 6 «Бросок/d6»: «Выносливость» -2) — **(13)**

○ Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: **Начать заново**, $f(x)$ приравнять «Выносливость» к «вын», «Выносливость» = 0 — **(1)**

○ Если отсутствует 1 «Враг/Выносливость»: **Следующий раунд**, $f(x)$ «d6» = 7, «Выносливость» = 18 — **(17)**

○ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость», в наличии 1 «Герой/Зелья», в наличии 1 «Враг/Выносливость»: **Выпить зелье**, $f(x)$ «plus» — **(13)**

14

Раненый орк пытается отступить и тут же перекусывается пополам клешнями чудовищного скорпиона. Хитиновые пластины на панцире надежно защищают монстра от ударов.

○ **Начать битву!** — **(13)**

15

Если в наличии ровно 7 «Бросок/d6»: Раунд 3: Орк

Выносливость 20

Особенности: сильный

(атаки врага наносят урон 3)

Если в наличии ровно 1 «Бросок/d6»: Враг атакует и наносит урон 3.

Если в наличии ровно 2 «Бросок/d6»: Герой уклоняется от атаки.

Если в наличии ровно 3 «Бросок/d6» или в наличии ровно 4 «Бросок/d6»: Герой наносит урон 2.

Если в наличии ровно 5 «Бросок/d6» или в наличии ровно 6 «Бросок/d6»: Герой наносит урон 3.

Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: Герой падает без сил...

Если отсутствует 1 «Враг/Выносливость»: Герой побеждает в сражении.

Если в наличии ровно 8 «Бросок/d6»: Герой полностью излечивается.

○ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость», в наличии 1 «Враг/Выносливость»: **Атаковать**, $f(x)$ «d6», (Если в наличии ровно 1 «Бросок/d6»: «Выносливость» -3), (Если в наличии ровно 3 «Бросок/d6» или в наличии ровно 4 «Бросок/d6»: «Выносливость» -2), (Если в наличии ровно 5 «Бросок/d6» или в наличии ровно 6 «Бросок/d6»: «Выносливость» -3) — (15)

○ Если отсутствует 1 «Враг/Выносливость»: **Следующий раунд**, $f(x)$ «d6» = 7, «Выносливость» = 14 — (14)

○ Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: **Начать заново**, $f(x)$ приравнять «Выносливость» к «вын», «Выносливость» = 0 — (1)

○ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость», в наличии 1 «Враг/Выносливость», в наличии 1 «Герой/Зелья»: **Выпить зелье**, $f(x)$ «plus» — (15)

16

Концовка 1: Сундук с единорогом.

В сундуке лежит связанная девушка.

Она оказывается похищенной принцессой и сразу же влюбляется в героя, который ее освободил.

Теперь герою предстоит далекий

путь в соседнее королевство,

чтобы вернуть принцессу домой

и устроить свадебный пир.

Но это уже другая история...

17

Шум толпы заглушает яростный рев минотавра. Он выбегает на арену, вращая шипастой палицей с огромной скоростью.

- Ты не пройдешь, человек!

○ **Начать битву!** — (21)

18

Концовка 3: Сундук со змеей.

Когда герой открывает сундук,
из него выглядывает живой василиск.

Герой тут же превращается в камень.

Теперь в центре арены сотни лет

будет стоять статуя великого победителя, окруженная славой и легендами. И однажды проклятие спадет, но это уже будет другая история...

19

Если в наличии ровно 7 «Бросок/d6»: Босс: Дракон

Выносливость 22

Особенности:

сильный (наносит урон 3)

быстрый (2: герой не уклоняется)

летающий (6: враг уклоняется)

броня (получает урон на 1 меньше)

Если в наличии ровно 1 «Бросок/d6» или в наличии ровно 2 «Бросок/d6»: Враг атакует и наносит урон 3.

Если в наличии ровно 3 «Бросок/d6» или в наличии ровно 4 «Бросок/d6»: Герой наносит урон 1.

Если в наличии ровно 5 «Бросок/d6»: Герой наносит урон 2.

Если в наличии ровно 6 «Бросок/d6»: Враг взлетает вверх
и уклоняется от атаки.


Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: Герой падает без сил...

Если отсутствует 1 «Враг/Выносливость»: Герой побеждает в сражении!


Если в наличии ровно 8 «Бросок/d6»: Герой полностью излечивается.

○ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость», в наличии 1 «Враг/Выносливость»: **Атаковать**, $f(x)$ «d6», (Если в наличии ровно 1 «Бросок/d6» или в наличии ровно 2

«Бросок/d6»: «Выносливость» -3), (Если в наличии ровно 4 «Бросок/d6» или в наличии ровно 3 «Бросок/d6»: «Выносливость» -1), (Если в наличии ровно 5 «Бросок/d6»: «Выносливость» -2) — (19)

○ Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: **Начать заново**,  приравнять «Выносливость» к «вын», «Выносливость» = 0 — (1)

○ Если отсутствует 1 «Враг/Выносливость»: **Получить награду** — (12)

○ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость», в наличии 1 «Герой/Зелья», в наличии 1 «Враг/Выносливость»: **Выпить зелье**,  $f(x)$ «plus» — (19)

20

Если в наличии ровно 7 «Бросок/d6»: Раунд 2: Грифон

Выносливость 16

Особенности: летающий

(если 6: враг уклоняется от атаки)

Если в наличии ровно 1 «Бросок/d6»: Враг атакует и наносит урон 2.

Если в наличии ровно 2 «Бросок/d6»: Герой уклоняется от атаки.

Если в наличии ровно 3 «Бросок/d6» или в наличии ровно 4 «Бросок/d6»: Герой наносит урон 2.


Если в наличии ровно 5 «Бросок/d6»: Герой наносит урон 3.


Если в наличии ровно 6 «Бросок/d6»: Враг взлетает вверх и уклоняется от атаки.


Если отсутствует 1 «Враг/Выносливость»: Герой побеждает в сражении!


Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: Герой падает без сил...

Если в наличии ровно 8 «Бросок/d6»: Герой полностью излечивается.

○ Если в наличии 1 «Враг/Выносливость», в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **Атаковать**,  $f(x)$ «d6», (Если в наличии ровно 1 «Бросок/d6»: «Выносливость» -2), (Если в наличии ровно 3 «Бросок/d6» или в наличии ровно 4 «Бросок/d6»: «Выносливость» -2), (Если в наличии ровно 5 «Бросок/d6»: «Выносливость» -3) — (20)

○ Если отсутствует 1 «Враг/Выносливость»: **Следующий раунд**,  «d6» = 7, «Выносливость» = 20 — (5)

○ Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: **Начать заново**,  приравнять «Выносливость» к «вын», «Выносливость» = 0 — (1)

○ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость», в наличии 1 «Враг/Выносливость», в наличии 1 «Герой/Зелья»: **Выпить зелье**,  $f(x)$ «plus» — (20)

21

Если в наличии ровно 7 «Бросок/d6»: Раунд 5: Минотавр

Выносливость 18

Особенности: быстрый

(если 2: герой не уклоняется)

Если в наличии ровно 1 «Бросок/d6» или в наличии ровно 2 «Бросок/d6»: Враг атакует и наносит урон 2.

Если в наличии ровно 3 «Бросок/d6» или в наличии ровно 4 «Бросок/d6»: Герой наносит урон 2.

Если в наличии ровно 5 «Бросок/d6» или в наличии ровно 6 «Бросок/d6»: Герой наносит урон 3.

Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: Герой падает без сил...

Если отсутствует 1 «Враг/Выносливость»: Герой побеждает в сражении!

Если в наличии ровно 8 «Бросок/d6»: Герой полностью излечивается.

○ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость», в наличии 1 «Враг/Выносливость»: **Атаковать**, $f(x)$ «d6», (Если в наличии ровно 1 «Бросок/d6» или в наличии ровно 2 «Бросок/d6»: «Выносливость» -2), (Если в наличии ровно 3 «Бросок/d6» или в наличии ровно 4 «Бросок/d6»: «Выносливость» -2), (Если в наличии ровно 5 «Бросок/d6» или в наличии ровно 6 «Бросок/d6»: «Выносливость» -3) — **(21)**

○ Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: **Начать заново**, ✎ приравнять «Выносливость» к «вын», «Выносливость» = 0 — **(1)**

○ Если отсутствует 1 «Враг/Выносливость»: **Следующий раунд**, ✎ «d6» = 7, «Выносливость» = 22 — **(8)**

○ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость», в наличии 1 «Герой/Зелья», в наличии 1 «Враг/Выносливость»: **Выпить зелье**, $f(x)$ «plus» — **(21)**

Формулы

Ре-используемые в механике последовательности изменений

$f(x)$ **d6**: ✎ «d6» = 7, вычесть из «d6» случайное число от 1 до «d6max»

$f(x)$ **plus**: ✎ приравнять «Выносливость» к «вын», «Зелья» -1, «d6» = 8