

Прокошев Пётр

# БОЛОТНАЯ ЛИХОРАДКА



Спасибо брату Виктору за идеи

Рисунки авторские

Верстка: Jumangee

Версия: 1.0

Книги-игры и интерактивные рассказы

<https://quest-book.ru>

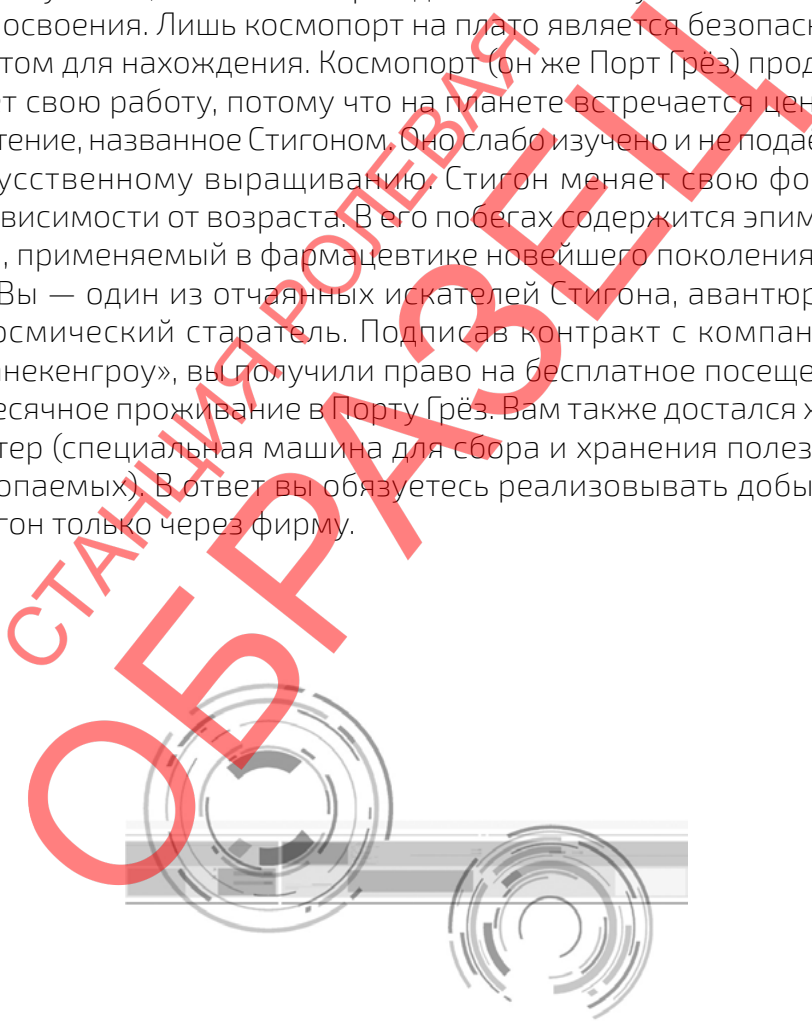
Санкт-Петербург

2017

## Пролог

Стигия — третья планета в системе Сигма Вермес. Когда-то Солнечная Конфедерация пыталась её колонизировать, но была вынуждена отступить перед враждебной средой. Свинцовая пелена, едкие испарения, засасывающие воронки, омега-излучение, опасные твари сделали планету невозможной для освоения. Лишь космопорт на плато является безопасным местом для нахождения. Космопорт (он же Порт Грëз) продолжает свою работу, потому что на планете встречается ценное растение, названное Стигоном. Оно слабо изучено и не поддаётся искусственному выращиванию. Стигон меняет свою форму в зависимости от возраста. В его побегах содержится эпиморфин, применяемый в фармацевтике новейшего поколения.

Вы — один из отчаянных искателей Стигона, авантюрист и космический старатель. Подписав контракт с компанией «Манекенгроу», вы получили право на бесплатное посещение и месячное проживание в Порту Грëз. Вам также достался харвестер (специальная машина для сбора и хранения полезных ископаемых). В ответ вы обязуетесь реализовывать добытый Стигон только через фирму.



# ПРАВИЛА

«Болотная Лихорадка» — это ролевая книга-игра, в которой вы вживаетесь в образ отважного искателя приключений. Можете погрузиться в её мир в одиночку или в компании друзей. Для прохождения понадобятся игральные кости и карандаш с бумагой. Повествование разделено на параграфы. Переход с одного параграфа на другой зависит от принятых вами решений, исхода битв, ментальных проверок и наличия меток. Основная цель игрока – заработать как можно больше денег на болотистой планете.

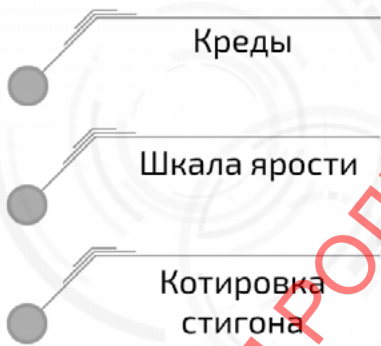
## ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Для игры необходимо вести определённые записи: количество денег («креды»), груз и улучшения («апгрейды») харвестера, шкала ярости, котировка стигона и метки. Можно использовать лишь 6 грузовых отсеков. При добыче материальных ценностей необходимо указать номер отсека (1–6) для хранения.

Метки — условия возникновения событий, закодированные числами. Они едины для всех героев. Появление меток вызывается действиями игроков. Метка с большим номером всегда имеет приоритет, т.е. при наличии нескольких меток в тексте параграфа выбирается дальнейшее событие с наибольшей активной меткой.

Котировка отражает текущую цену стигона. При продаже его кубометра (содержимое 1 грузового отсека) курс стигона падает на 5 кредитов. Некоторые события будут как понижать, так и повышать общую для всех игроков цену. Начальная котировка: 100 кредитов за 1 кубометр стигона.

# Лист персонажа



## Апгрейды

- 1  Второй двигатель
- 2  Стелс-покрытие
- 3  Радар
- 4  Циркулярная пила
- 5  Реактивный огнемет
- 6  Спаренная плазмопушка

## Метки

- |    |                          |
|----|--------------------------|
| 1  | <input type="checkbox"/> |
| 2  | <input type="checkbox"/> |
| 3  | <input type="checkbox"/> |
| 4  | <input type="checkbox"/> |
| 5  | <input type="checkbox"/> |
| 6  | <input type="checkbox"/> |
| 7  | <input type="checkbox"/> |
| 8  | <input type="checkbox"/> |
| 9  | <input type="checkbox"/> |
| 10 | <input type="checkbox"/> |
| 11 | <input type="checkbox"/> |
| 12 | <input type="checkbox"/> |
| 13 | <input type="checkbox"/> |
| 14 | <input type="checkbox"/> |
| 15 | <input type="checkbox"/> |
| 16 | <input type="checkbox"/> |
| 17 | <input type="checkbox"/> |
| 18 | <input type="checkbox"/> |
| 19 | <input type="checkbox"/> |
| 20 | <input type="checkbox"/> |
| 21 | <input type="checkbox"/> |
| 22 | <input type="checkbox"/> |
| 23 | <input type="checkbox"/> |
| 24 | <input type="checkbox"/> |
| 25 | <input type="checkbox"/> |
| 26 | <input type="checkbox"/> |
| 27 | <input type="checkbox"/> |
| 28 | <input type="checkbox"/> |
| 29 | <input type="checkbox"/> |
| 30 | <input type="checkbox"/> |

## Груз

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

## Интерактивный лист персонажа

В ходе игры некоторые параметры будут меняться, а так же вы будете получать снаряжение, ключевые слова и вести сражения. Чтобы не запутаться в этом, удобно с самого начала вести «Лист персонажа», пример которого изображен на предыдущей странице — можно его распечатать (файл можно скачать с сайта [quest-book.ru](http://quest-book.ru)) или нарисовать самому произвольным образом.

А для максимального удобства, рекомендуем вести лист персонажа в специальном приложении на устройствах с Android — совершенно бесплатно! Вам не потребуется ни карандаш, ни ластик, ни игральный кубик, а расчёты сражений происходят автоматически. Скачайте и установите приложение eCharsheet, а в списке книг-игр нажмите «QR» или выберите в списке «Болотная лихорадка». Если вы читаете с компьютера, можете кликнуть на изображение и откроется версия для браузера.



eCharsheet: интерактивные листы персонажей



# МЕНТАЛЬНАЯ ПРОВЕРКА

Иногда события зависят от особой проверки («ментальной»). Она проводится следующим образом: бросается один кубик. К выпавшему значению прибавляется уровень ярости персонажа. Конечный результат сравнивается с цифрой ментальной проверки (3/4/5). Если указанная цифра М.П. больше результата (бросок кубика +/- ярость), то игрок успешно прошёл проверку. В противном случае — провал.

## БИТВЫ

На дикой Стигии старатели нередко сражаются. Каждый поединок происходит в следующей последовательности: формирование комбинации, маневрирование, перестрелка, ближний бой.

### Формирование комбинации.

1. Игрок бросает 6 игровых костей. Выпавшие значения укажут на определённые действия: «6» — Дальний Бой, харвестер стреляет из плазмопушки; «5» — Средний Бой, харвестер использует огнёт; «4» — Ближний Бой, харвестер идёт на таран; «3» — Разведка, харвестер сканирует местность для корректирования выстрела; «2» — Маскировка, харвестер укрывается от вражеского обстрела; «1» — Манёвр, харвестер выполняет комплекс мер для срыва вражеской атаки.

2. После первого броска игрок решает, какие значения он сохранит, а какие перебросит. Можно оставить или перебросить все значения. После второго броска менять выпавшие значения просто так уже нельзя!

3. «Проверка апгрейда». При наличии улучшения игрок бросает дополнительный кубик один раз. Если выпавшее значение совпало с цифрой улучшения, то оно добавляется в комбинацию (спаренная плазмопушка = 6, реактивный огнёт = 5, циркулярная пила = 4, радар = 3, стелс-покрытие = 2, второй двигатель = 1). Даже если на харвестер установили несколько апгрейдов, дополнительный кубик бросается один.

4. «Форсаж». Игрок может прибегнуть к данному рискованному действию по желанию. При использовании форсажа игрок жертвует любыми двумя значениями в комбинации, чтобы бросить ещё раз ОДИН кубик. Выпавшее значение добавляется в комбинацию. Форсаж можно повторять, учитывая то, что данное действие каждый раз уменьшает количество значений в комбинации на один.

### **Маневрирование**

У врага также имеется набор действий. Но в отличие от игрока у противника уже определена комбинация. Игрок в процессе манёвра разменивает все свои выпавшие единицы на вражеские значения «6», «5» или «4» в равном количестве (убирает свою «единицу» вместе с одной «четвёркой», «пятёркой» или «шестёркой» противника по своему усмотрению).

### **Перестрелка.**

На данном этапе игрок и оппонент сражаются на дистанции. Сначала идёт дальний бой. При наличии в комбинации значения «6» у одного участника боя (игрока/врага) и при отсутствии «6» у другого — дальний бой завершается победой обладателя «6». Если же значение «6» имеется у обеих сторон конфликта, то происходит следующая проверка: игрок и враг поочередно бросают 1 кубик, к выпавшим числам добавляется количество шестёрок в комбинации (+1 за одну «6», +2 за две и т.д.); чья сумма в итоге окажется выше, тот и считается победителем дальнего боя (при равенстве происходит переброс кубика за игрока и врага).

### **Определение попадания**

В этот момент решается, уклонился ли проигравший на дистанции от выстрела (поражения в битве). Кидается одна игральная кость. К выпавшему значению прибавляется общее количество троек в комбинации победителя (+1 за одну «3», +2 за две и т.д.) и одновременно вычитается общее количество двоек в комбинации проигравшего (-1 за одну «2», -2 за две и т.д.). Если конечный результат больше ДВУХ, то цель пора-

жена (сражение завершено). Если конечный результат меньше или равен ДВУМ, то произошёл промах (сражение продолжается, дальний бой переходит в средний, а средний в ближний).

Бой на средней дистанции происходит по правилам дальнего, только вместо «6» учитываются «5».

Ближний бой происходит по правилам дальнего/среднего, только с учётом «4», а ТАКЖЕ не требует определения попадания! Уступивший в ближнем бою сразу терпит поражение. Если на дистанции цель не поражена, а ближний бой не состоялся, то сражение оканчивается ничьей.

## ШКАЛА ЯРОСТИ

Изначально шкала ярости стоит на отметке НОЛЬ. Ряд событий меняет психическое состояние персонажа, что отражается на шкале ярости. Её максимальное значение = 2, а минимальное = -2.

Высокий уровень ярости «Берсерк» (2) увеличивает сложность ментальной проверки на 2, а также даёт бонус +2 в битве, т.е. игрок при формировании комбинации бросает 8 игровых костей (вместо 6).

Повышенный уровень ярости «Милитарист» (1) усложняет ментальную проверку на 1 и даёт бонус +1 в битве (при формировании комбинации бросается 7 кубиков).

Нейтральный/начальный уровень ярости «Путник» (0) никак не влияет на ментальную проверку и битву.

Сниженный уровень ярости «Пацифист» (-1) облегчает ментальную проверку на 1, но приносит штраф -1 в битве, т.е. на этапе формирования комбинации кидается 5 игровых костей.

Низкий уровень ярости «Монах» (-2) упрощает ментальную проверку на 2, однако получает штраф -2 в битве, т.е. при формировании комбинации игрок бросает 4 игровые кости.

## ИГРА В КОМПАНИИ

При наличии нескольких искателей приключений ход переходит от одного персонажа к другому на этапе выбора направления (при смене локации). Рекомендуемое число игроков: 3.

