

Выполни задание и получи награду!

Оригинал статьи: [SC: Stock One Off Quests](#) на сайте [Strolen's Citadel](#)

Автор: • [Scrasamax](#) •

Перевод: Ольга "R2R" Мыльникова для сайта [Roleplaying News Russian](#) (2021 [CC BY SA](#))

От автора: *Источником вдохновения для этого списка послужили случайные квесты из Fallout 4 - ведь большинство заданий, которые группа приключенцев получит во время игры, должны быть не настолько грандиозными, как "Спасите вселенную", "Убейте божество" и тому подобные эпичные свершения.*

От переводчика: Сегодня мы нашли для вас практически универсальный набор квестов. Изначально он написан с уклоном в фэнтези, но после небольшой доработки вы можете сделать из него задания для практически любого жанра и сеттинга приключенческих НРИ, от космооперы до киберпанка, от мира маленьких пони до сурового постапокалипсиса. Если у вас случился внезапный кризис идей, вам нужно провести игру экспромтом или ваши игроки отправились в совершенно неожиданном направлении и пытаются найти там нанимателя, чтобы подзаработать, просто пробегитесь по этому списку, и вы непременно найдёте в нём одну-две зацепки для приключения или подходящее задание для своих приключенцев. В крайнем случае, кидайте кубик (но вам понадобится d30, список довольно большой).

Итак, местная Гильдия приключенцев (или другая организация по вашему выбору) приглашает смельчаков выполнить работу и обещает достойное вознаграждение.

1. Все на защиту!

Такое задание гильдия выдаёт, когда нужно защитить определённую локацию - обычно это поселение, но порой может оказаться шахта, мельница или даже крепость, оборону которой нужно усилить. Обычно это не прямые военные действия против чужой армии, а защита от бандитов, гоблинов или других агрессивных монстров, в таком духе. Как правило, это не слишком популярное задание, поскольку может потребоваться провести много времени на одном месте, вызывая недовольство местного населения (конечно, не в те моменты, когда вы непосредственно защищаете их от набега), и вас могут попутно втянуть в какие-то местные раздоры.

2. Зачистка территории

Зачищать территорию вас обычно зовут, когда собираются основать новое поселение. Как правило, заказчиком бывает большой город, гильдия или какая-то влиятельная персона. Вы должны провести разведку в указанной местности и изгнать оттуда или уничтожить все, что враждебно или представляет опасность. Такое задание - традиционный сюжет в крестьянских сказках про охоту на гоблинов или выманивание троллей из логова.

3. Раскрыть самозванца

Возникло подозрение, что некая важная персона - не тот, за кого себя выдает. Чаще всего это значит, что его место занял доппельгангер или мимик. Иногда случается, что виновник - просто самозванец, использующий хитрость, обаяние или магию, чтобы изобразить кого-то, кем на самом деле не является. Как правило, подменяют важную шишку: вряд ли кто-то будет притворяться обычным крестьянином. Задание может оказаться довольно сложным, если двойник глубоко внедрился и всерьёз подготовился к попыткам его разоблачить. Одержимость духами также попадает в эту категорию.

4. Охота на бандитов

Местные власти обнаружили убежище пиратов, бандитов и прочих головорезов, и платят вам за то, чтобы вы отправились туда и учинили над ними расправу. Чаще всего нанявшие вас власти не заинтересованы в том, чтобы вы брали разбойников в плен для допроса или суда, так что можете смело их убивать.

5. Заказное убийство

От охоты на бандитов это задание отличается тем, что цель сравнима с вами по способностям и навыкам. Разбойники и пираты - это слабые, но многочисленные противники, чьи умения весьма ограничены. А ваша нынешняя цель - искусный воин, маг, повелитель животных и так далее; это враг, опасный даже в одиночку, хотя с ним вполне может оказаться его банда или группа последователей.

6. Охрана поселенцев

Следующий этап после зачистки территории - задание, где вам нужно охранять группу мирных жителей, отправляющихся заселять новые места. Ваша задача - оборонять их, пока они строят здания и укрепления, охотиться на чудовищ и хищников, угрожающих стадам, и помогать поселенцам с обустройством, если вы умеете. Может быть, вы сможете обеспечить их едой, добыть и наколоть дров или помочь с другим мирным занятием, если вы в нём искусны. Обычно это задание длится целый сезон (весну, лето, осень или зиму).

7. Освобождение похищенного

Если в регионе орудуют бандиты, они могут брать путешественников в плен ради выкупа и целенаправленно похищать тех, чья семья готова заплатить, чтобы близких вернули живыми. Это менее жестокий способ отъёма денег у городов и деревень, чем грабежи и налеты. Как говорится, остричь овцу можно много раз, а зарезать - лишь однажды. Итак, ваше задание - найти и спасти похищенного человека, а заодно разобраться с разбойниками, виновными в похищении. Может быть, эта история начинается с пропажи кого-то высокопоставленного, тогда вашу группу сначала отправляют на поиски.

8. Зеленокожие

“Зеленокожие” - обидное название для орков и гоблинов, даже если их кожа на самом деле другого цвета. Банда “зеленокожих” терроризирует поселение, и нужно справиться с угрозой. Ваша задача - убедить их убраться восвояси или отправиться в другие земли, а если не согласятся - то перебить их всех и оставить тела на корм воронам.

9. Ходячие мертвяки

Все избегают произносить слово на букву З. Их называют ходоками, мертвяками, гулями, нежитью, вурдалаками, но не зомби. На поселение нападают неупокоенные, и гильдия нанимает вас, чтобы вы избавились от ходячих мертвецов. Может быть, задание не такое уж скучное, и вас ждёт встреча с высшей нежитью или призраками, а также проблемы с местным населением, если вы забрали с упокоенных вами мертвяков всё ценное, но оказалось, что это прощальные дары, которые безутешная семья положила в могилу. И теперь хочет получить их обратно!

10. К оружию!

В отличие от задания “Все на защиту!”, в этот раз гильдия избрала наступательную тактику. Вы по-прежнему должны справиться с угрозой, но теперь не ждёте, пока на вас нападут, а активно выслеживаете врагов и уничтожаете их. Врагами могут быть орки и гоблины, разбойники, нежить, а могут и переселенцы из других народов, которых ваш наниматель хочет изгнать.

11. Поиск реликвий

За века своего существования цивилизация создала немало шедевров магии, ремесла или искусства. Многие из них были утрачены, оказались в заброшенных замках, в руинах забытых поселений, которые давно поглотил лес, в подземельях и так далее. Вас нанимают, чтобы вы отправились на поиски этих бесценных реликвий: волшебного оружия, зачарованных вещей, чудесных артефактов наподобие наковальни, на которой куют волшебные предметы. Или вам могут поручить поиски вещей, которые просто кому-то дороги.

12. Зельеварение

Гильдия приключенцев постоянно нуждается в зельях - и больше всего, как правило, в исцеляющих и восстанавливающих магию. Вернувшись с вылазки, вы можете получить неплохую награду, если принесете сами зелья (в том числе изготовленные собственноручно) или ингредиенты для них, чтобы штатный алхимик мог сварить всё необходимое.

13. Заботы гильдии

Ваша Гильдия Приключенцев-Которые-Возвращаются-Из-Приключений держится на плаву за счёт того, что она - единственное подобное заведение в округе. Но могут найтись и другие организации, которые нанимают предприимчивых и решительных

храбрецов для выполнения опасных заданий за достойную награду. Разумеется, Гильдию не устраивает конкуренция, и вам поручают устранить проблему. По большей части вы сталкиваетесь с теми, кого называли бы “монстрами” - это гоблины-наёмники, бандиты, которым кто-то платит за разбой или похищения, наёмные убийцы, приспешники злодеев, набеги диких племён и тому подобное. Случается и так, что вы не можете назвать их злодеями или врагами - не исключено, что именно вы выступаете на стороне агрессора.

15. Запасы гильдии

Гильдия устраивает собственные хранилища, запасая в них ценные предметы и материалы: обычно это расходные материалы наподобие зелий и свитков, а также книги и магические предметы. Для потрепанной группы приключенцев такой вовремя найденный склад может быть настоящим спасением - они немедленно получают зелья лечения, плащи, усиливающие защиту, свитки укрытия или телепортации. Поручения по поддержанию этих запасов могут включать в себя создание нового хранилища, эвакуацию припасов со склада, находящегося под угрозой, проверку их состояния или расследование, когда кто-то, не состоящий в гильдии, начинает их опустошать.

15. Сопровождение

Чтобы преуспевать в своих делах, гильдия поддерживает множество связей в разных странах по всему континенту, в других гильдиях и союзах, в самых разных социальных кругах. Представители гильдии устраивают для этого встречи и переговоры, и бывает, что необходимо доставить послание контактному лицу или получить от него информацию, не привлекая большого внимания. Это задание нередко требует большой деликатности и скрытности, а не умения драться, и для его выполнения может потребоваться временный отказ от оружия и доспехов.

16. Дела библиотечные

Книги и свитки обладают большой ценностью, и чем больше их у гильдии, тем обычно лучше её дела. Неудивительно, что партию могут отправить обследовать руины, где когда-то были архивы и хранилища книг, или обчистить лаборатории и библиотеки магов, не состоящих в гильдии, или каких-то враждебных сил, а то и просто чужаков. Такое задание может быть этически сомнительным, если владелец книг не злодей сам по себе, но не хочет добровольно расстаться со своими книжными сокровищами или имеет веские мотивы не делиться с гильдией.

17. Охота за сокровищем

Как правило, это не поручение “обчистить сокровищницу дракона” или “добыть великие сокровища”, а что-то попроще: вам поручают заполучить и доставить конкретный предмет, будь то оружие, золотые монеты или драгоценные камни, компоненты для зелий, волшебные вещи. Подробности поручения могут храниться в тайне, чтобы партия не решила оставить ценности себе вместо того, чтобы получить за них награду. Обычно

платят за такие задания не очень много, но их успешное выполнение улучшает вашу репутацию.

18. Беглое создание

Это существо или магический конструкт, созданные искусственно, - может быть, волшебником или учёным-алхимиком, - и гильдия поручает вам уничтожить его, пока оно не причинило большого вреда, взбунтовавшись. По большей части достаточно прикончить его и принести какие-то части в доказательство, но иногда нужно доставить такой объект целиком, чтобы можно было его изучить. Как и с другими заданиями, вы можете столкнуться с этической дилеммой: что если создание разумно? Что если оно не причиняет зла и не творит разрушений?

19. Полевая практика

Это обучающее задание, обычно совмещённое с другим - таким как "Все на защиту!" или "К оружию!". Гильдия поручает нескольким опытным бойцам руководить новичками, помочь им набраться опыта в реальных условиях и научить тому, что они должны знать. Главная задача наставников (то есть, ваша) - обеспечить, чтобы молодёжь не поубивалась в процессе обучения. Длительность такого задания обычно невелика.

20. Ремонт башен

Маги, и состоящие в гильдии, и все прочие, используют системы башен и высоких шпилей с разными целями: для связи, наблюдения, установки защитных и предупреждающих заклинаний, барьера от нежити, блокировки телепортации. Или это могут быть башни, ведущие активную защиту местности (*прим. автора: вам в реале могли встречаться такие компьютерные игры*). Некоторые из этих башен могут быть повреждены, разрушены или им может потребоваться обновление чар, печатей и рун. Если ваша партия не может восстановить их сама, возможно, вам поручат сопровождение магов, которые этим займутся.

21. Поединок гладиаторов

Герои-приключенцы обычно хорошо сражаются, а толпа любит посмотреть на славную драку. И вот вам предлагают участвовать, - с вашего согласия, - в гладиаторских боях. Бои могут быть сравнительно безопасными - например, показательные выступления или реалистичные, но заранее срежиссированные театрализованные постановки. В менее щепетильных кругах вам могут предложить более рискованные вещи: сражаться с опасными животными, убивать преступников, а на исход стычки будут делать ставки. Бои до смерти крайне редки, кроме случаев, когда вы жульничали с заказными поединками и попались или вас кто-то заказал по политическим и личным мотивам.

22. Разобраться с должниками

Услуги гильдии, её связи, ресурсы и членство в ней обычно не бесплатны, и кто-то может просрочить уплату долгов или возврат обязательств. Те, кто берёт слишком много и не возвращает в срок, не выполняет обещанное или как-то ещё недобросовестно использует возможности, предоставляемые гильдией, могут встретиться с возмездием - в вашем лице. Как правило, гильдия не начинает вершить правосудие с убийств и увечий, так что вас могут отправить изъять какие-то товары, принадлежащие гильдии ценности или доставить нарушителя для разбирательства.

23. Присмотр за животными

Люди нередко владеют животными и птицами, чаще всего это лошади, собаки и охотничьи соколы. Ценных животных нужно оберегать от воров, враждебных организаций и браконьеров. Вас могут нанять, чтобы вы забрали каких-то животных в заданном месте и доставили по назначению в целости и сохранности. Иногда доставка живности связана с транспортировкой редких, очень мелких или хрупких созданий, а иногда это огромное, но не агрессивное животное - например, ручной слон.

24. Твари извне

Иногда в нашем мире появляются кошмарные, невозможные чудовища - и при этом они не часть какой-то большей схемы или пророчества, за ними не стоят более могущественные силы. Допустим, в какой-то местности появился такой монстр - или пока лишь слухи о нём. Гильдия отправляет вас уничтожить его, пока не случилось беды. Обычно это угроза средней или высокой сложности.

25. Заманить в засаду

Иногда врагов так много, что с ними нельзя справиться прямой атакой или уйдя в глухую оборону. Тогда правильной тактикой будет заманить их в ловушку - в подготовленное место, где они будут уязвимы и на них можно будет напасть из выгодной позиции. Это позволяет устроить большую битву без апокалиптических войн и пророчеств. Такую битву можно распланировать заранее, она всё ещё будет опасной и увлекательной, но при этом у стороны, на которой сражаются хитроумные и коварные герои, будут большие преимущества.

26. Прибытие кавалерии

Этот вид заданий означает, что вас отправляют в уже разгоревшийся конфликт, и вы должны прибыть вовремя, чтобы вмешаться в события в ключевой момент или резко перевернуть их ход. Может быть, вы должны прорвать окружение, напасть на движущиеся силы противника или замедлить их во время вторжения, чтобы у обороняющейся стороны появилась возможность перегруппироваться и дать отпор. У вас нет времени на разведку, переговоры и подготовку. Всё, что от вас нужно - это ринуться в бой с оружием и щитами наизготовку.

27. Боги и налоги

Обычно гильдия старается поддерживать хорошие отношения с господствующей религией. Сама она, как правило, не религиозная организация и не связана официально с конкретным божеством или пантеоном, но может оказывать ведущей церкви услуги и платить церковную десятину. Задания, связанные с церковью и религией, могут включать в себя доставку церковного налога, услуги телохранителей и т.д. Серьёзные услуги требуют заключения постоянного контракта. Большинство героев не слишком любят такие задания, потому что не хотят связываться с требовательными святошами, непростыми вопросами морали и этики, необходимостью соблюдать религиозные ограничения. Но, может быть, вы именно те, кому это отлично подходит? Или вам просто очень нужны деньги?

28. Поддержание магического порядка

Магия - вещь переменчивая, она течёт сквозь всё мироздание, подобно воде. И так же, как вода, поток магии может быть загрязнён или осквернён. В какой-то момент маги дружно отмечают, что случилось именно это - и те, что состоят в гильдии, и маги из других гильдий и организаций, и те, кто работает независимо. Гильдия нанимает вас, чтобы расследовать причину проблем и ликвидировать её. Распространённые причины "загрязнения" - это разнообразная деятельность волшебников, воздействие нежити, вспышки и прорывы разных демонических сил, вторжения существ из других миров и планов. Работа может быть грязной и опасной, но маги хорошо за неё заплатят.

29. Чёрная Рука

Задания со значком "чёрной руки" - те, в которых замешаны гильдия воров или убийц. Такая работа редко бывает на полностью честных условиях, и приключенцев для неё обычно нанимают в качестве грубой силы. В подобных заданиях важны благоразумие и сдержанность, поскольку одна из их целей - поддерживать бесконфликтные или даже товарищеские отношения с преступными организациями. Ведь бывает, что гильдии требуется от них ответная услуга, когда какие-то проблемы выходят за пределы её компетенции.

30. Полевые испытания

Маги, оружейники и бронники постоянно создают что-то новое, и новинки нужно испытывать. Вас нанимают, чтобы вы проверили, как новая экипировка покажет себя в боевых условиях. Вам выдают снаряжение и оружие, которое может работать, а может и нет, и вы отправляетесь навстречу опасностям.

Итак, вы получили своё задание! Вперёд, приключения зовут!