

quest\_example

# Заколдованный вокзал

книга-игра



*Версия текста: 1*

*КвестБук: книги-игры и сторигеймы*

<https://quest-book.ru>

# Лист персонажа

Начальные значения параметров:

## Тайное

Время: \_\_\_\_

Увидел цветок: \_\_\_\_

Чемодан: \_\_\_\_

Пробило 12: \_\_\_\_

Нашёл каморку: \_\_\_\_

Полил цветок: \_\_\_\_


Нашёл ключ: \_\_\_\_

Арка чемодана: \_\_\_\_

# Дополнительные условия

---

В зависимости от текущей ситуации на любом из параграфов могут быть доступны следующие действия:

Если выполнено условие: «Тайное/Время» > 7 И «Тайное/Пробило 12» != 1:  
**Прислушаться**,  «Пробило 12» = 1 — (7)

## 1

---

Ты открываешь глаза. Что это вокруг? Кажется, пустой вокзал: ты стоишь в большом зале и видишь на стенах указатели в сторону касс и путей.

Что будешь делать?

**Осмотреться** — (6)

## 2

---

Выходишь к второму пути. Подъезжает поезд до станции Перегон. Сядешь на него?

**Да** — (18)


**Нет** — (15)

## 3

---

Звон нарастает и нарастает, пока окончательно не оглушает тебя. Ты бежишь не зная куда — то ли к нему, то ли от него. Когда часы, наконец, замолкают, ты оказываешься в узком и тесном помещении. Где ты — неизвестно.

Что будешь делать?

 «Нашёл каморку» = 1

**Выйти наружу** — (10)

**Подождать и прислушаться** — (12)

## 4

---

Приезжает новый поезд — в деревню Питоново. Сядешь?

**Да** — (18)

Нет — (15)


## 5

---

Что? Ах да, у тебя же с собой чемодан. К сожалению, он не открывается, что с ним ни делать. Наверное, заело молнию.

Ты садишься на него и думаешь о вечном. Проходит время. Луна затягивается облаками.

Ничего не происходит. Пожалуй, ничего интересного здесь не произойдёт.

 «Время» +5, «Чемодан» = 1

Вернуться назад — (6)

## 6

---

Ты смотришь по сторонам. Людей по-прежнему нет. Ты ходишь по залу и пробуешь открыть двери, но почти все они тёмные и закрытые. Окошко с надписью «Касса» заколочено.

На другом конце зала ты замечаешь висящее табло и две двери, которые, кажется, открыты.

 «Время» +1

Посмотреть на табло — (23)

Подойти к дверям — (9)

## 7

---

Что это там вдалеке?

Ты слышишь глухой мерный звон издали: бом, бом, бом. Что это такое?

Кажется, похоже на часы. С колоколом.

Побежать на звук — (3)

## 8

---

Выходишь на 1 путь. Приезжает поезд, идущий в Пункт 1. Поедешь?

Да — (18)

Нет — (4)

## 9

---

Ты подходишь к дверям. Почти все из них заколочены, но есть две открытые. На них есть таблички с надписями: «Зал ожидания» и «К путям».

Куда пойдёшь?

 «Время» +1

- В зал ожидания — (17)
- К путям — (29)
- Назад — (6)

## 10

---

Ты выходишь наружу и оказываешься в главном зале. Оборачиваешься — а двери-то за тобой и нет! Исчезла, как будто её и не было.

Что будешь делать?

- Посмотрю на табло — (19)
- Пойду к путям — (22)
- Пойду в зал ожидания — (31)

## 11

---

Ты открываешь ключом чемодан и роешься в нём. Вещи какие-то незнакомые. А твои ли это вещи вообще? Или это чужой чемодан?

Посреди свитеров, шарфов и джинсов находишь папку с бумагами. Какие-то научные работы... Ни слова не понятно! Всё какие-то трансцендентальные аппарации, да ещё сложные формулы вокруг.

Чешешь в голове, переворачиваешь бумагу и видишь наконец что-то понятное: билет на поезд. Так, это что-то полезное!

На билете, увы, поверх даты, времени, номера поезда и прочей важной информации чёрным фломастером написаны новые формулы. Но что-то полезное ты узнаешь: в графе «Пункт назначения» указано **«Пункт 2»**.

Пожалуй, тебе туда.

 «Арка чемодана» = 1

- Пойти назад — (21)

## 12

---

Ты сидишь, наострив уши. Сначала не слышишь ничего, но через небольшое время за стеной раздаются незнакомые голоса. Значит, кто-то всё же есть в этом месте!

— ...и что, все прямо так и растворились?

— Как будто и не было никого. А я говорила ему! Я разве не говорила?

— Говорила, говорила... Делать-то теперь что? Он ж теперь того, не вернётся?

— Вернётся-вернётся. Посидит в тринадцатом измерении и вернётся. Может и диплом даже допишет по итогам.

— А люди?

— Что люди? Ну, память подчистим. Не бывало раньше что ли. Но чтоб я ещё раз студента к себе в лабораторию взяла...

— Да не кипишись, не кипишись. Меня-то может, это, перебросишь? Здесь теперь надолго ж такое.

— Да не очень, века на полтора. Потерпишь.

Возмущенное хмыканье.

— Ладно, ладно. Забываю вечно про вас, непосвященных... Поезд тебе организую, ты главное не опаздывай. С **третьего пути**. Запомнил?

— Запомнил-запомнил, спасибо вам великодушное, графинюшка.

За дверью некоторое время продолжается шуршание, а потом и оно затихает. Незнакомые голоса затихли и больше не появляются.

**Выйти наружу** — (10)

## 13

---

Ждёшь ещё, и ещё, и ещё. Наконец приезжает новый поезд, идущий до деревни Лихолесье. Сядешь в него?

**Да** — (18)

**Нет** — (15)

## 14

---

Ждёшь нового поезда. Подъезжает ещё один: идущий до станции Пункт 2. Сядешь в него?

**Да** — (20)

**Нет** — (24)

## 15

---

Ждёшь нового поезда, но они всё не едут и не едут... Что ж такое. Кажется, больше поездов не будет, а тебе не удалось выбраться с вокзала.


**Конец игры.**

## 16


---

Подходишь к окну и видишь цветок.

Если в наличии 1 «Тайное/Увидел цветок»: Кажется, ты видишь его не впервые. Он был очень чахлым раньше. Попробуй его полить.

 «Увидел цветок» = 1

**Отойти от окна** — (31)

Если выполнено условие: «Тайное/Увидел цветок» == 1: **Полить цветок**,   
«Полил цветок» = 1 — (27)

## 17

---

Ты открываешь дверь и попадаешь в зал ожидания.

Это огромное помещение, усеянное креслами. Они выглядят так, будто раньше были очень удобными, но поистерпались со временем. В зале пустота.

Все двери, кроме той, что у тебя за спиной, заколочены. Новых указателей нет. Очевидно, что это место никуда не ведёт — кроме стульев, здесь нет ничего интересного. Только у окна ты замечаешь чахнувший цветок.

Что будешь делать?

 «Время» +1, «Увидел цветок» = 1

**Вернуться назад** — (6)

## 18

---

Ты садишься на поезд и едешь, едешь, едешь... А он куда-нибудь приедет?

Выглядываешь в окно, а там — то темнота, то очертания знакомого тебе вокзала. Ой-ой. Кажется, этот поезд ездит по кругу. И тебе из него не выбраться!

**Конец игры.**

## 19

---

Ты подходишь к светящемуся экрану с рейсами. Ой, кажется, тут что-то есть...  
Смотришь на рейсы и видишь несколько.

1. Точка невозврата - Пункт 1 - 1 путь - отправление скоро
2. Точка невозврата - Перегон - 3 путь - отправление скоро
3. Точка невозврата - Пункт 3 - 7 путь - отправление скоро
4. Точка невозврата - Пункт 2 - 3 путь - отправление скоро
5. Точка невозврата - Питоново - 3 путь - отправление скоро
6. Точка невозврата - Пункт 2 - 7 путь - отправление скоро
7. Точка невозврата - Перегон - 2 путь - отправление скоро
8. Точка невозврата - Питоново - 1 путь - отправление скоро
9. Точка невозврата - Лихолесье - 7 путь - отправление скоро

Так, точка невозврата — это про нас. Но какой поезд тебе нужен?

**Вернуться** — (21)

## 20

---

Ты садишься на поезд, прикрываешь глаза и начинаешь дремать. Ох уж эти приключения — совсем с ног сбили. Вокруг поднимается приятный шум голосов... Подождите, что? Голосов?

Открываешь глаза и видишь: ты сидишь в поезде, наполненном людьми. В окна бьёт свет, и схема на стене знакомая. Подождите-ка: это ветка, на которой живёт твоя любимая тётя!

Ура! Заколдованный вокзал остался позади.

**Конец игры.**

## 21

---

Ты в главном зале. Что сделаешь?

**Посмотрю на табло** — (19)

**Пойду к путям** — (22)

Если отсутствует 1 «Тайное/Арка чемодана»: **Пойду в зал ожидания** — (31)



## 22

---

Ты выходишь к путям. На какой путь пойдёшь?

Осторожно: времени, кажется, осталось не так много, и вернуться ты уже не успеешь.

- Лучше сбегаю ещё в главный зал — (21)
- 1 путь — (8)
- 2 путь — (2)
- 3 путь — (28)
- 4 путь — (30)
- 5 путь — (30)
- 6 путь — (30)
- 7 путь — (25)

## 23

---

Ты подходишь к большому табло с рейсами. Оно горит — значит, работает — но активных рейсов на нём нет. Куда же исчезли все поезда?

Что сделаешь дальше?

 «Время» +1

- Вернусь назад — (6)

## 24

---

Стоишь на платформе и ждёшь ещё. Подъезжает новый поезд, до деревни Питоново. Сядешь?

- Да — (18)
- Нет — (15)

## 25

---

Выходишь к седьмому пути. Подъезжает поезд, идущий к станции Пункт 3. Сядешь в него?


- Да — (18)
- Нет — (32)

## 26

---

Ты пытаешься взломать чемодан силой, но, кажется, только делаешь хуже. Небольшой замочек, висящий на молнии, от твоих усилий деформируется в комок, в который и ключ-то вставить нельзя.

Кажется, открыть чемодан не выйдет.

 «Арка чемодана» = 1


**Вернуться назад — (21)**

## 27

---

Ты поливаешь цветок из бутылки с водой, стоящей подле него. Но когда ставишь бутылку обратно, случайно задеваешь ей что-то... Маленький блестящий предмет падает на пол с громким звоном, который эхо разносит по всей комнате. Что это такое?

Подождите-ка. Это же ключ от твоего чемодана!

 «Нашёл ключ» = 1, «Чемодан» = 1

Если в наличии 1 «Тайное/Чемодан»: **Мой чемодан! Вот чем можно его открыть! — (33)**

Если отсутствует 1 «Тайное/Чемодан»: **У меня есть чемодан? Точно, вот от чего руки-то устали... — (33)**

## 28

---

Подходишь к третьему пути. Подъезжает поезд, идущий к станции Перегон. Сядешь на него?

Да — (18)

Нет — (14)

## 29

---

Ты выходишь к путям. Там темно. Только луна и пара тусклых фонарей освещают тебе дорогу.

Ты стоишь на перроне, а перед тобой — несколько пустых путей. Ничего не происходит. Дует ветерок.

Что сделаешь?

 «Время» +1

**Вернуться назад — (6)**

Посидеть на чемодане — (5)

## 30

---

Выходишь на выбранный путь. Ждёшь, ждёшь, а поезда всё не едут... Кажется, выбраться отсюда тебе не удалось.

**Конец игры.**

## 31

---

Ты приходишь в зал ожидания.

Вся эта беготня тебе порядком надоела — можно и посидеть немного. Сядишься в кресло и задумываешься: что делать дальше?

Подойти к окну — (16)

Если в наличии 1 «Тайное/Чемодан»: **Попробовать открыть свой чемодан** — (33)

Вернуться — (21)

## 32

---

Ждёшь на платформе. Подъезжает новый поезд, идущий к станции Пункт 2. Сядешь?

Да — (18)

Нет — (13)

## 33

---

Точно. У тебя есть чемодан.

Надо попробовать его открыть.

Открыть силой — (26)

Если в наличии 1 «Тайное/Нашёл ключ»: **Открыть ключом** — (11)