

Магистр Таро

Каменная книга

книга-игра



Версия текста: 1

Книги-игры и интерактивные рассказы

<https://quest-book.ru>

Лист персонажа

Начальные значения параметров:

Случайные события

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

ГЕРОЙ

Выносливость: 30

Сытость: 30

Статус: 10

Навык охоты: 10

Меткость: 10

КС

попрошайка

ПРЕДМЕТЫ

кремни: 1

клыки: 1

ракушки: 1

дротики: 1

дубина: 1

теплая шкура: 1

ожерелья из ракушек:

ожерелья из клыков:

1



Твои родители назвали тебя Ури. Тебе нравилось это имя. В его звуке чувствовалась сила и ум.

Твое племя Большой Медведицы насчитывало около пятидесяти человек. Когда-то вас было больше, но пришли враги и была кровавая стычка. Половина ваших мужчин погибла или умерла от ран. Враги были изгнаны с вашей охотничьей территории.

Жизнь снова потекла размеренным ритмом.

Далее — (9)

2



Чем займешься?

Если в наличии 1 «ГЕРОЙ/Выносливость», в наличии 1 «ГЕРОЙ/Сытость»: **Идти на охоту**, ✎ «Выносливость» -2, «Сытость» -2 — **(5)**

Если в наличии 1 «ГЕРОЙ/Выносливость», в наличии 1 «ГЕРОЙ/Сытость»: **Искать на берегу реки кремни и ракушки**, ✎ «Выносливость» -3, «Сытость» -2 — **(25)**

Если в наличии 1 «ГЕРОЙ/Выносливость», в наличии 1 «ГЕРОЙ/Сытость»:

Общаться с соплеменниками, ✎ «Сытость» -2 — (27)

○ Если в наличии 1 «ГЕРОЙ/Выносливость», в наличии 1 «ГЕРОЙ/Сытость»: **Поговорить с вождем,** ✎ «Сытость» -2 — (19)

○ Если в наличии 1 «ГЕРОЙ/Выносливость», в наличии 1 «ГЕРОЙ/Сытость»: **Поговорить с шаманом,** ✎ «Сытость» -2 — (4)

○ Если в наличии 1 «ГЕРОЙ/Выносливость», в наличии 1 «ГЕРОЙ/Сытость»: **Поговорить с охотником Зоркий Глаз,** ✎ «Сытость» -2 — (17)

○ Если в наличии 1 «ГЕРОЙ/Выносливость», в наличии 1 «ГЕРОЙ/Сытость»: **Поспать,** ✎ «Сытость» -2 — (20)

○ Если в наличии 1 «ГЕРОЙ/Выносливость», в наличии 1 «ГЕРОЙ/Сытость»: **Клянчить еду у соплеменников** — (22)

○ Если в наличии 1 «ГЕРОЙ/Выносливость», в наличии 1 «ГЕРОЙ/Сытость», в наличии 1 «ПРЕДМЕТЫ/кремни»: **Сядешь делать оружие (нужно иметь кремни),** ✎ «Сытость» -3 — (15)

○ Если в наличии 1 «ГЕРОЙ/Выносливость», в наличии 1 «ГЕРОЙ/Сытость»: **Обменяешь свои предметы у соплеменников,** ✎ «Сытость» -3 — (6)

○ Если в наличии 5 «ПРЕДМЕТЫ/ракушки», в наличии 1 «ГЕРОЙ/Выносливость», в наличии 1 «ГЕРОЙ/Сытость»: **Сядешь делать ожерелье из ракушек (нужно иметь 5 ракушек),** ✎ «Сытость» -3, «ракушки» -5 — (32)

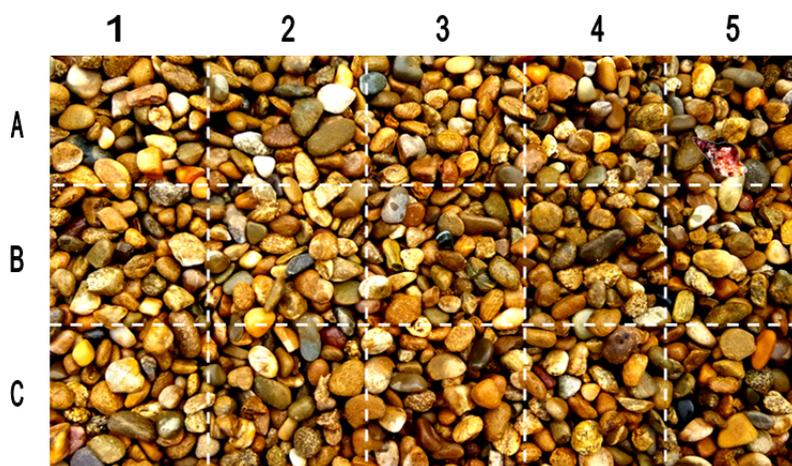
○ Если отсутствует 1 «ГЕРОЙ/Выносливость»: **Вы умерли от потери сил** — (29)

○ Если отсутствует 1 «ГЕРОЙ/Сытость»: **Вы умерли от голода** — (29)

○ Если в наличии 10 «ПРЕДМЕТЫ/клыки», в наличии 1 «ГЕРОЙ/Выносливость», в наличии 1 «ГЕРОЙ/Сытость»: **Сядешь делать ожерелье из клыков (нужно иметь 10 клыков),** ✎ «клыки» -10 — (18)

○ Если в наличии 100 «ГЕРОЙ/Статус», в наличии 5 «ГЕРОЙ/Выносливость», в наличии 1 «ГЕРОЙ/Сытость»: **Ваш Статус в племени очень высок. Соплеменники решили назначить вас вождем племени. Вы взяли в жены самую красивую девушку племени. Сбылась ваша потаенная мечта!** — (10)

3



В каком из секторов вы видите ценную находку?

- А-1 — (8)
- А-2 — (8)
- А-3 — (8)
- А-4 — (8)
- А-5,  «ракушки» +1 — (21)
- В-1 — (8)
- В-2 — (8)
- В-3 — (8)
- В-4 — (8)
- В-5 — (8)
- С-1 — (8)
- С-2 — (8)
- С-3 — (8)
- С-4 — (8)
- С-5 — (8)

4

- Шаман встретил вас подозрительным взглядом... — (12)

Если в наличии 1 «ПРЕДМЕТЫ/ожерелья из ракушек»: Подарите шаману ожерелье из ракушек (-1 ожерелье ракушек и +5 Статуса),  «Статус» +5, «ожерелья из ракушек» -1 — (2)

5



 снять все отметки в «Случайные события», отметить случайное ключевое

слово (1-6) в «Случайные события»

Если отмечено «Случайные события/1»: Ты целый день лазил по лесу, но ничего не нашел — (2)

Если отмечено «Случайные события/2»: Тебе удалось найти пару съедобных грибов (+1 Сытости),  «Сытость» +1 — (2)

Если отмечено «Случайные события/3» или отмечено «Случайные события/4»: Ты нашел следы оленя... — (34)

Если отмечено «Случайные события/5»: Ты лазил по лесу и упал в глубокий овраг, поранив бок (-5 Выносливости),  «Выносливость» -5 — (2)

Если отмечено «Случайные события/6»: На охоте ты столкнулся нос к носу с медведем — (24)

6



Твои соплеменники предлагают тебе +5 еды в обмен на 1 кремь,  «кремни» -1, «Сытость» +5 — (2)

Соплеменники предлагают тебе 1 кремь в обмен на 3 ракушки,  «кремни» +1, «ракушки» -3 — (2)

Соплеменники предлагают тебе +5 еды в обмен на 2 ракушки,  «ракушки» -2, «Сытость» +5 — (2)

Соплеменники предлагают тебе 1 ракушку в обмен на 1 кремь,  «ракушки» +1, «кремни» -1 — (2)

Отказаться от обмена — (2)

7



Вы нашли кремьень!

Отличная находка — (2)

8

Вы обыскали берег реки, но ничего не нашли — (2)

9



Твое племя обитало в пещере на берегу широкой реки. Вокруг бесконечные дремучие леса.

Самые важные люди твоего племени это - вождь племени Волчий хвост, шаман Воронье Перо и главный охотник Зоркий Глаз.

○ Пришло время доказать соплеменникам, что ты достоин большего. Ты в своих снах мечтал стать вождем племени... — (2)

10



КОНЕЦ ИГРЫ

11



Вы достигли высокого статуса в племени и теперь можете сидеть у костра рядом с вождем. Вы доказали, что являетесь сильным воином и удачливым охотником.

○ КОНЕЦ

12



 снять все отметки в «Случайные события», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Случайные события»

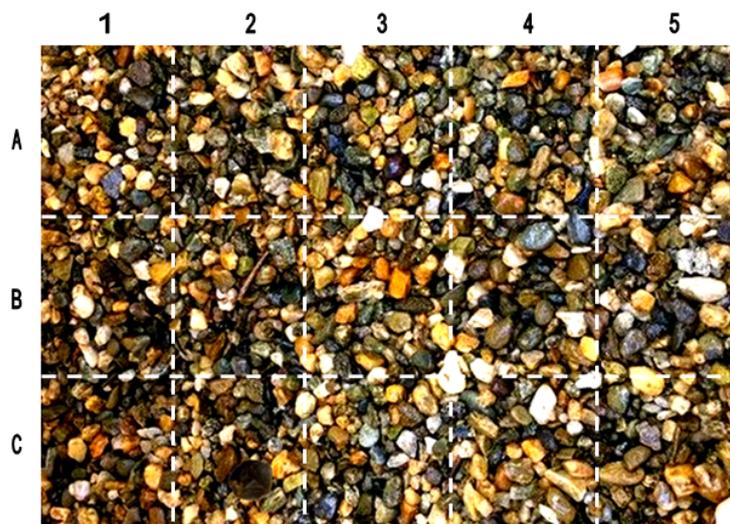
Если отмечено «Случайные события/1»: **Шаман угостил вас грибами. Вас вырвало, Голова кружится. Над вами все смеются (-5 Статуса и -2 Выносливости)**,  «Статус» -5, «Выносливость» -2 — (2)

Если отмечено «Случайные события/2»: **Шаман сказал, что ему для ритуала нужны ракушки и отобрал у вас все ракушки**,  «ракушки» -300 — (2)

Если отмечено «Случайные события/3»: **Шаман был в хорошем настроении и рассказал вам легенду про духов леса (+1 Статуса)**,  «Статус» +1 — (2)

Если отмечено «Случайные события/4» или отмечено «Случайные события/5» или отмечено «Случайные события/6»: **Шаман не хочет с вами разговаривать и прогнал прочь** — (2)

13



В каком секторе вы видите ценную находку?

- А-1 — (8)
- А-2 — (8)
- А-3 — (8)
- А-4 — (8)
- А-5,  «ракушки» +1 — (8)
- В-1 — (8)
- В-2 — (8)
- В-3 — (8)
- В-4 — (8)
- В-5 — (8)
- С-1 — (8)
- С-2,  «кремни» +1 — (7)
- С-3 — (8)
- С-4 — (8)
- С-5 — (8)

14



В каком секторе вы видите ценную находку?

- А-1 — (8)
- А-2 — (8)
- А-3 — (8)
- А-4 — (8)
- А-5,  «ракушки» +1 — (8)
- В-1 — (8)
- В-2 — (8)
- В-3 — (8)
- В-4 — (8)

- В-5,  «ракушки» +2 — (30)
- С-1 — (8)
- С-2 — (8)
- С-3 — (8)
- С-4 — (8)
- С-5 — (8)

15

 снять все отметки в «Случайные события», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Случайные события»

Если в наличии 1 «ПРЕДМЕТЫ/кремни», отмечено «Случайные события/1»: **Вы взяли кремь и начали отбивать от него тонкие пластины, стараясь придать камню форму наконечника. У вас получилось! (+1 дротик),  «кремни» -1, «дротики» +1 — (2)**

Если отмечено «Случайные события/4» или отмечено «Случайные события/5» или отмечено «Случайные события/6» или отмечено «Случайные события/3»: **Вы взяли кремь и начали отбивать от него тонкие пластины, стараясь придать камню форму наконечника. Камень раскололся на кусочки и у вас ничего не получилось! (-1 кремь и -3 Статуса),  «кремни» -1, «Статус» -3 — (2)**

Если в наличии 1 «ПРЕДМЕТЫ/кремни», отмечено «Случайные события/2»: **Вы взяли кремь и начали отбивать от него тонкие пластины, стараясь придать камню форму наконечника. У вас получилось! (+1 дротик),  «кремни» -1, «дротики» +1 — (2)**

16

Если отсутствует 50 «ГЕРОЙ/Меткость»: **Дротик пролетел мимо медведя и он заревев бросился на вас. Подмял под себя и острыми когтями разорвал на части... — (29)**

Если в наличии 50 «ГЕРОЙ/Меткость»: **Дротик попал прямо в сердце и хозяин леса рухнул на землю. Это большая удача! (вам +1 теплая шкура + 10 клыков + 10 Сытости + 30 Статуса) — (2)**



○ Если отсутствуют 40 «ГЕРОЙ/Статус», 1 «ПРЕДМЕТЫ/кремни»: **Охотник считает вас неудачником и не хочет разговаривать — (2)**

○ Если в наличии 40 «ГЕРОЙ/Статус», но отсутствует 50 «ГЕРОЙ/Навык охоты»: **Охотник готов поделиться с вами секретами выслеживания дичи (+10 Навык охоты и +10 Меткости),** ✎ «Навык охоты» +10, «Меткость» +10 — (2)

○ Если в наличии 1 «ПРЕДМЕТЫ/кремни», но отсутствует 40 «ГЕРОЙ/Статус»: **Охотник забрал у вас все кремни. Он сказал, что вы все равно не умеете делать наконечники,** ✎ «кремни» -200 — (2)

○ Если в наличии 50 «ГЕРОЙ/Навык охоты»: **Охотник считает что вы стали его конкурентом. Он побил вас дубиной и прогнал (-5 Выносливости и -5 Статуса),** ✎ «Выносливость» -5, «Статус» -5 — (2)

○ Если отсутствует 1 «ПРЕДМЕТЫ/кремни»: **Охотник сидит и что-то мастерит... Вы не стали ему мешать — (2)**



○ Вы сделали из клыков ожерелье (+10 Статус),  «Статус» +10 — (2)

19



○ Если отсутствуют 60 «ГЕРОЙ/Статус», «КС/попрошайка»: **Вождь презирает тебя считая никчемным членом племени — (2)**

○ Если в наличии 60 «ГЕРОЙ/Статус»: **Вождь снизошел до общения с тобой (+5 Статуса),  «Статус» +5 — (11)**

○ Если отмечено «КС/попрошайка»: **Вождь сегодня был в плохом настроении и побил тебя (-10 Выносливости),  «Выносливость» -10 — (2)**

○ Если в наличии 1 «ПРЕДМЕТЫ/теплая шкура»: **Подарите вождю шкуру (-1 шкура и +5 Статуса),  «теплая шкура» -1, «Статус» +5 — (2)**

20



 снять все отметки в «Случайные события», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Случайные события»

Если отмечено «Случайные события/1»: **Тебе приснился кошмар. Во сне на тебя напал медведь! Ты проснулся в холодном поту,**  «Выносливость» +2 — (2)

Если отмечено «Случайные события/2»: **Тебе приснилось, что ты тонешь в реке и задыхаешься... Это ужасно!**  «Выносливость» +3 — (2)

Если отмечено «Случайные события/3»: **Тебе приснилось, что ты нашел на берегу реки много кусков кремня,**  «Выносливость» +5 — (2)

Если отмечено «Случайные события/4» или отмечено «Случайные события/5» или отмечено «Случайные события/6»: **Тебе приснилось, что ты убил на охоте оленя и все племя приветствует тебя,**  «Выносливость» +6 — (2)

21



Пригодится — (2)

22



 снять все отметки в «Случайные события», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Случайные события»

○ Если отмечено «Случайные события/1» или отмечено «Случайные события/2»: Тебе дали +5 еды, но отношение к тебе в племени ухудшилось. Тебя считают лентяем и попрошайкой, ✎ «Сытость» +5, «Статус» -5, ✓«попрошайка» — (2)

○ Если отмечено «Случайные события/3» или отмечено «Случайные события/4»: Тебе дали +5 еды, ✎ «Сытость» +5 — (2)

○ Если отмечено «Случайные события/5» или отмечено «Случайные события/6»: Тебе ничего не дали и прогнали прочь. Кто-то бросит тебе в спину камень (-5 Выносливости), ✎ «Выносливость» -5 — (2)

23

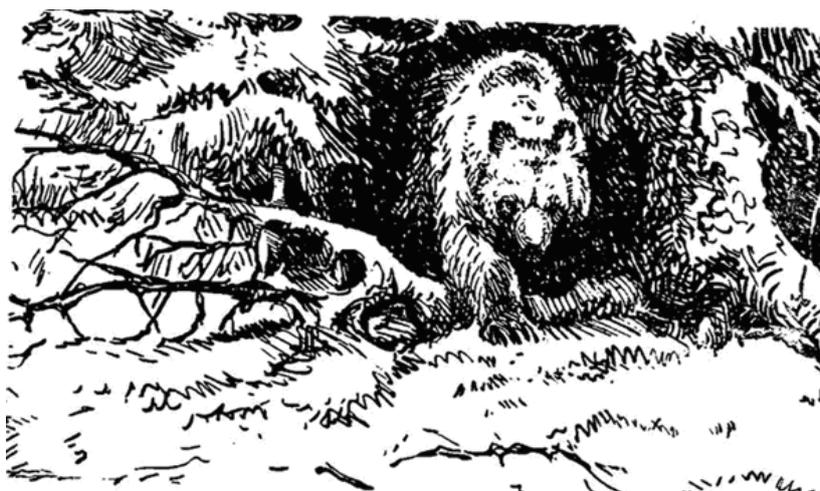
✎ снять все отметки в «Случайные события», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Случайные события»

○ Если отмечено «Случайные события/1» или отмечено «Случайные события/2»: Вы целый день бродили по берегу реки, но так ничего и не нашли — (2)

○ Если отмечено «Случайные события/3» или отмечено «Случайные события/4»: Вы бродили по колено в воде выискивая кремни и ракушки необычной формы. Вы нашли 1 кремль, ✎ «кремни» +1 — (2)

○ Если отмечено «Случайные события/5» или отмечено «Случайные события/6»: Вы бродили по колено в воде выискивая кремни и ракушки необычной формы. Вы нашли 5 ракушек, ✎ «ракушки» +5 — (2)

24



○ Если в наличии 1 «ПРЕДМЕТЫ/дубина»: Ты изо всей силы ударил медведя по черепу дубиной... — (31)

○ Если в наличии 1 «ПРЕДМЕТЫ/дротики»: Ты метнул в медведя дротик, метя ему в сердце, ✎ «дротики» -1 — (16)

○ Ты бросился бежать... — (29)

Ты решил быстро вскарабкаться на дерево... — (33)

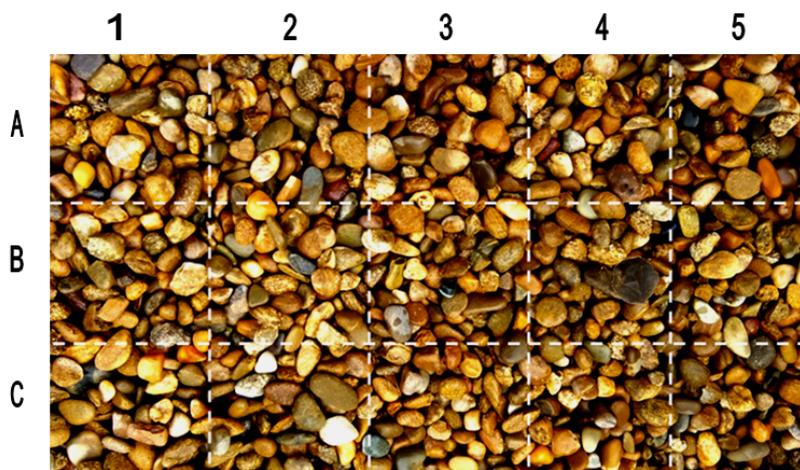
25

Вы брели по берегу реки и пытались найти на гальке ракушку или кремень.

 снять все отметки в «Случайные события», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Случайные события»

- Если отмечено «Случайные события/1»: ??? — (3)
- Если отмечено «Случайные события/2»: ??? — (28)
- Если отмечено «Случайные события/3»: ??? — (26)
- Если отмечено «Случайные события/4»: ??? — (14)
- Если отмечено «Случайные события/5» или отмечено «Случайные события/6»: ??? — (13)

26



В каком секторе вы видите ценную находку?

- A-1 — (8)
- A-2 — (8)
- A-3,  «ракушки» +1 — (8)
- A-4 — (8)
- A-5,  «ракушки» +1 — (8)
- B-1 — (8)
- B-2 — (8)
- B-3 — (8)
- B-4,  «кремни» +1 — (7)
- B-5 — (8)

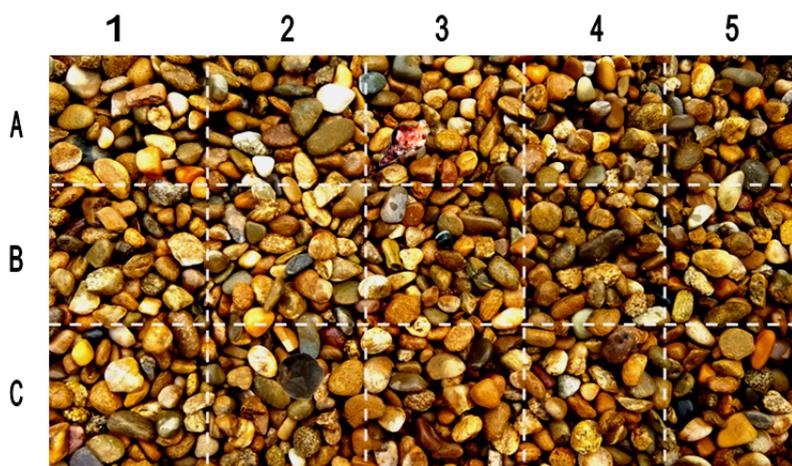
- С-1 — (8)
- С-2,  «кремни» +1 — (8)
- С-3 — (8)
- С-4 — (8)
- С-5 — (8)

27



Вы подсели к костру...

- Если отсутствует 40 «ГЕРОЙ/Статус»: **С тобой не хотят разговаривать. Тебя считают неудачником и обузой для племени — (2)**
- Если в наличии 40 «ГЕРОЙ/Статус»: **Разговоры у костра добавили тебе немного статуса в глазах соплеменников (+2 Статуса),  «Статус» +2 — (2)**
- Если отмечено «КС/попрошайка»: **Ты решил не есть несколько дней и сэкономленную еду раздать соплеменникам, чтобы задобрить их (-5 Сытости),  X«попрошайка» — (2)**



В каком секторе вы видите ценную находку?

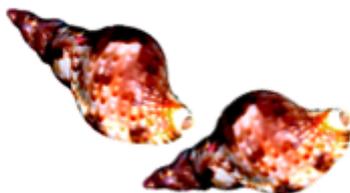
- A-1 — (8)
- A-2 — (8)
- A-3,  «ракушки» +1 — (21)
- A-4 — (8)
- A-5,  «ракушки» +1 — (8)
- B-1 — (8)
- B-2 — (8)
- B-3 — (8)
- B-4 — (8)
- B-5 — (8)
- C-1 — (8)
- C-2,  «кремни» +1 — (7)
- C-3 — (8)
- C-4 — (8)
- C-5 — (8)

29



Вы умерли ужасной смертью.

30



Нашел две ракушки!

Это хорошо — (2)

31

Если отсутствуют 60 «ГЕРОЙ/Выносливость», 30 «ГЕРОЙ/Навык охоты»: Ты изо всей силы ударил медведя по черепу дубиной. Но это не помогло. Страшный зверь разорвал тебя на части — (29)

Если в наличии 60 «ГЕРОЙ/Выносливость», в наличии 30 «ГЕРОЙ/Навык охоты»: Ты ударил медведя по черепу дубиной. Медведь рухнул замертво. Тебе повезло! Зверь был совсем старый (+1 шкура и +10 клыков и +10 Сытости и +30 Статуса), 
«клыки» +10, «теплая шкура» +1, «Сытость» +10, «Статус» +30 — (2)



- Вы сделали из ракушек ожерелье (+5 Статус),  «Статус» +5 — (2)



 снять все отметки в «Случайные события», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Случайные события»

○ Если отмечено «Случайные события/1» или отмечено «Случайные события/2» или отмечено «Случайные события/3»: **Ты взобрался на дерево. Но медведь полез за тобой. Один удар когтистой лапы и ты свалился вниз и расшибся — (29)**

○ Если отмечено «Случайные события/4» или отмечено «Случайные события/5» или отмечено «Случайные события/6»: **Ты взобрался на самую верхушку дерева. Медведь полез до половины, но затем слез на землю. Ты чудом спасся — (2)**

○ Если в наличии 1 «ПРЕДМЕТЫ/дротики», но отсутствует 30 «ГЕРОЙ/Меткость»: **Вы метнули в оленя дротик, но он лишь застрял под шкурой и олень убежал,** ✎ «дротики» -1 — (2)

○ Если в наличии 1 «ПРЕДМЕТЫ/дротики», в наличии 30 «ГЕРОЙ/Меткость»: **Вы метнули в оленя дротик и раненое животное пробежав сотню шагов рухнуло в траву (+10 Сытости и +5 Статуса и +1 Шкура),** ✎ «Сытость» +10, «Статус» +5, «теплая шкура» +1 — (2)

○ Если отсутствует 1 «ПРЕДМЕТЫ/дротики»: **У вас не было дротика, чтобы убить оленя и он убежал** — (2)