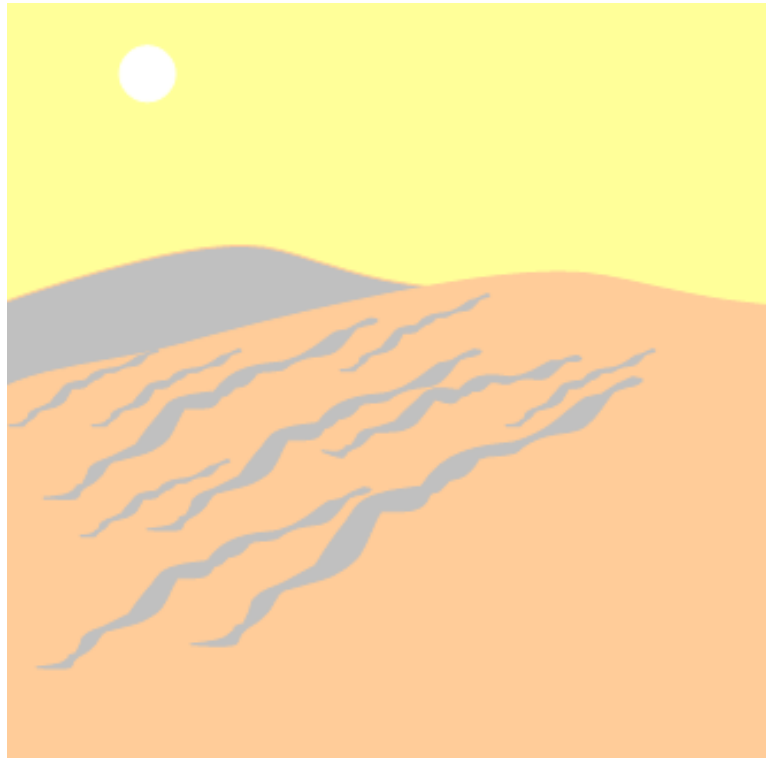


Магистр Таро

# Пески Магриба (квест)

книга-игра



*Версия текста: 1*

*КвестБук: книги-игры и сторигеймы*

<https://quest-book.ru>

# Лист персонажа

Начальные значения параметров:

## Вы нашли карты квеста

- караванщик
- верблюд
- колодец

## Какие карты вы сейчас открыли

- Разбойник (Сила=5)
- Разбойник (Сила = 7)
- Вор (вы теряете 10 монет)
- Зыбучие пески (вас засосало в пески)
- Кобра (вы отравлены (на каждом ходу теряете -1 Жизнь)
- Лампа джина (артефакт)
- Сундук с монетами
- Колодец (вам +1 Жизнь)
- Караванщик
- Верблюд
- Оазис
- Карта местности (получите +1 Ход)
- Пустыня
- Событие (песчаная буря - квест сначала)
- Разбойник (Сила=1 и вам +5 монет)
- Мираж

## Экипировка Героя

- лук со стрелами
- противоядие
- снадобье
- убежать

## Номера карточек

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14
- 15
- 16

## ХОДЫ Героя

Осталось ходов: 10  
Предметов:     

## ГЕРОЙ

Жизнь: 10  
Монеты: 5  
Слава: 1

# 1



Вы бедный путешественник по пустынным районам Магриба.

В караван сарае вы узнали от купцов, что на их собрата Махмуда Али-бея напали разбойники.

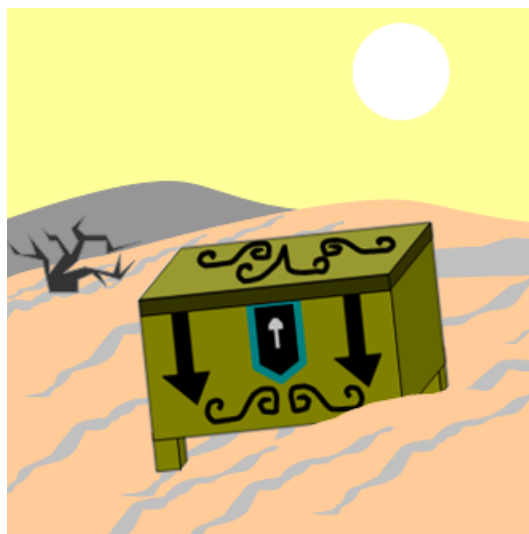
Погонщики и верблюды разбежались по пустыне. Один из слуг рассказал, что Махмуд ранен в ногу стрелой и остался в пустыне.

Купцы попросили вас найти бедолагу.

Вам заплатили за эту работу авансом 5 монет.

Начать игру — (11)

# 2



Вы находите в пустыне брошенный караванчиком тяжелый сундук.




Вы достаете из него 50 монет.

Далее,  «Монеты» +50 — (6)

### 3



На вас нападает Разбойник (Сила=5)

- Если отмечено «Экипировка Героя/лук со стрелами»: **Вы убиваете разбойника из лука — (6)**
- Если в наличии 6 «ГЕРОЙ/Жизнь»: **Вы убиваете разбойника в рукопашной, но и сами получаете ущерб,  «Жизнь» -5 — (6)**
- Если отмечено «Экипировка Героя/убежать»: **Убежать,  X«убежать» — (6)**
- Если отсутствуют 6 «ГЕРОЙ/Жизнь» или «Экипировка Героя/убежать» или «Экипировка Героя/лук со стрелами»: **Вы погибли,  «Жизнь» -5 — (6)**

### 4



Пустыня... Никого не видно

- Назад — (6)**

## 5

Вы потеряли лампу и из нее со свистом и воем вырвался клуб дыма.

Из клубящегося дыма показалась фигура недовольного Джина.

- Кто потревожил мой столетний сон!? - прогремел над пустыней громоподобный голос.

- Я хочу, чтобы ты выполнил одно из моих желаний! - крикнули вы.

- Вот как? Ну для этого ты должен отгадать мою загадку. **Кто на свете всех милее, всех румяней и белее?**

Молодая рабыня из далеких северных стран — (21)

Яблоко белого налива из сада султана — (27)

Снег на вершине гор — (21)

## 6

Сделайте выбор!

Если отсутствует 1 «ХОДЫ Героя/Осталось ходов»: **КВЕСТ ПРОВАЛЕН (кончились Очки Действия) — (10)**

Если отмечено «Вы нашли карты квеста/караванщик», отмечено «Вы нашли карты квеста/верблюд», отмечено «Вы нашли карты квеста/колодец»: **КВЕСТ ВЫПОЛНЕН — (18)**

Если в наличии 1 «ХОДЫ Героя/Осталось ходов», но отсутствует «Номера карточек/1»: ??, ✎ ✓«1», «Осталось ходов» -1 — (3)

Если в наличии 1 «ХОДЫ Героя/Осталось ходов»: ??, ✎ «Осталось ходов» -1 — (4)

Если в наличии 1 «ХОДЫ Героя/Осталось ходов»: ??, ✎ «Осталось ходов» -1 — (24)

Если в наличии 1 «ХОДЫ Героя/Осталось ходов», но отсутствует «Номера карточек/4»: ??, ✎ ✓«4», «Осталось ходов» -1 — (2)

Если в наличии 1 «ХОДЫ Героя/Осталось ходов», но отсутствует «Номера карточек/5»: ??, ✎ ✓«5», «Осталось ходов» -1 — (16)

Если в наличии 1 «ХОДЫ Героя/Осталось ходов»: ??, ✎ «Осталось ходов» -1 — (20)

Если в наличии 1 «ХОДЫ Героя/Осталось ходов», но отсутствует «Номера карточек/7»: ??, ✎ ✓«7», «Осталось ходов» -1 — (9)

Если в наличии 1 «ХОДЫ Героя/Осталось ходов»: ??, ✎ «Осталось ходов» -1 — (19)

Если в наличии 1 «ХОДЫ Героя/Осталось ходов», но отсутствует «Номера карточек/9»: ??, ✎ ✓«9», ✓«верблюд», «Осталось ходов» -1 — (23)

Если в наличии 1 «ХОДЫ Героя/Осталось ходов»: ??, ✎ «Осталось ходов» -1 — (26)

Если в наличии 1 «ХОДЫ Героя/Осталось ходов», но отсутствует «Номера карточек/11»: ??, ✎ ✓«11», «Осталось ходов» -1 — (22)

Если в наличии 1 «ХОДЫ Героя/Осталось ходов»: ??, ✎ «Осталось ходов» -1 — (25)

Если в наличии 1 «ХОДЫ Героя/Осталось ходов», но отсутствует «Номера карточек/13»: ??, ✎ ✓«13», «Осталось ходов» -1 — (13)

Если в наличии 1 «ХОДЫ Героя/Осталось ходов»: ??, ✎ «Осталось ходов» -1 — (17)

Если в наличии 1 «ХОДЫ Героя/Осталось ходов», но отсутствует «Номера карточек/15»: ??, ✎ ✓«15», «Осталось ходов» -1 — (12)

Если в наличии 1 «ХОДЫ Героя/Осталось ходов», но отсутствует «Номера карточек/16»: ??, ✎ ✓«16», «Осталось ходов» -1 — (7)

## 7

---



Среди пустыни вы находите чей-то истлевший скелет. Рядом с ним вы видите 5 монет.

Не тревожить прах погибшего, ✎ «Монеты» +5 — (6)

Забрать монеты себе. Покойнику деньги ненужны — (15)

## 8

---

Ваш герой погиб.

Начните квест заново.

## 9

---



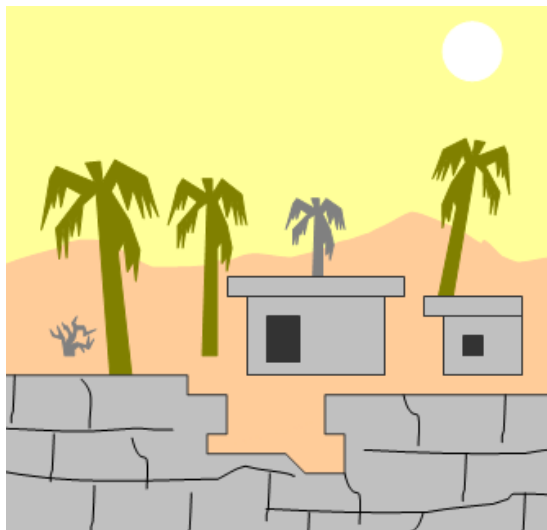
На вершине бархана вы находите занесенную песком бронзовую лампу. По легендам в таких лампах живут местные духи-Джины.

- Продадите позже лампу на базаре — (6)
- Потрете лампу — (5)

## 10

---

Квест провален!



### КВЕСТ "Спасение караванщика"

Перед вами несколько карточек Приключений ( в виде списка кнопок Выбора).

Под каждой кнопкой скрыта карточка приключения (событие).

У вас есть несколько **очков Действия**, которые вы можете потратить на поиски.

Если ваша Жизнь упадет до нуля - вы погибнете.

Если Очки Действия закончатся - миссия провалена.

Зарабатывайте деньги и Славу!


\*\*\*


**ЗАДАНИЕ** - чтобы выиграть квест, вы должны найти ТРИ карточки = **караванщик + верблюд + колодец**.


\*\*\*


Ваш Герой имеет 10 Жизни и перед началом квеста может выбрать не более 3-х навыков или предметов экипировки. Предметы и навыки одноразового использования.

Выберите предметы/навыки из списка ниже.

Если отсутствует 3 «ХОДЫ Героя/Предметов»: **Потивоядие**,  ✓ «противоядие», «Предметов» +1

Если отсутствует 3 «ХОДЫ Героя/Предметов»: **Снадобье (+3 Жизни)**,  «Жизнь» +3, «Предметов» +1

Если отсутствует 3 «ХОДЫ Героя/Предметов»: **Лук со стрелами (сразу убивает врага)**,  ✓ «лук со стрелами», «Предметов» +1

Если отсутствует 3 «ХОДЫ Героя/Предметов»: **Убежать (от врага)**,  ✓ «убежать», «Предметов» +1

**Начать приключение** — (6)



# 12



Среди барханов вы находите одинокого караванщика. Он ранен в ногу и не может идти.

Вокруг валяются обрывки рогож и разбитая глиняная посуда. Разбойники взяли все самое ценное и бросили караванщика тут умирать.

**Вы спасли караванщика!**, ✎ ✓«караванщик», «Слава» +1 — (6)

# 13



В пустыне вы находите девочку. Она заблудилась.


**Поможете ей отыскать дом (вам -2 Очка Действия)**, ✎ «Осталось ходов» -2, «Слава» +1 — (6)


**Пойдете дальше** — (6)


## 14

---

Разбойник нападает на вас!!

Если отмечено «Экипировка Героя/лук со стрелами»: **Вы убиваете разбойника из лука**,  «Монеты» +10 — (6)

Если в наличии 6 «ГЕРОЙ/Жизнь»: **Вы убиваете разбойника, но и сами получаете ущерб**,  «Жизнь» -5, «Монеты» +10 — (6)

Если отсутствует 6 «ГЕРОЙ/Жизнь»: **Вы погибли**,  «Жизнь» -5 — (6)

## 15

---



Вы подошли и подобрали монеты и тут ваши ноги провалились в глубокий песок по колено.

Зыбучие пески!

Вы попытались выбраться из ловушки, но чем больше вы дергались, тем быстрее вас засасывало...

Ваш конец был печальным.

**Вы погибли** — (8)


## 16

---



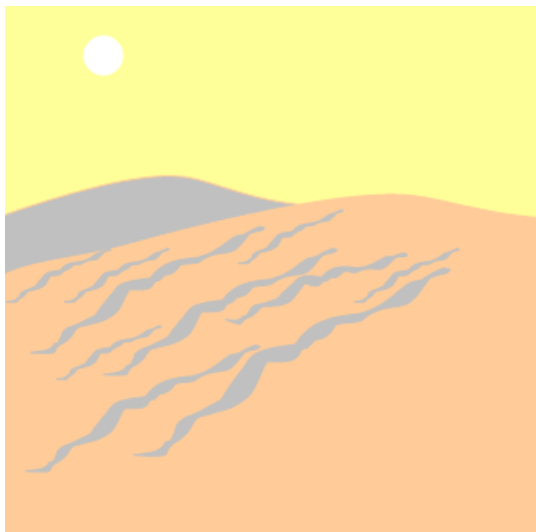
Вы находите небольшую стоянку-оазис.

Тут вы можете передохнуть и поесть (вам +2 Жизни и -5 монет).

- Если в наличии 5 «ГЕРОЙ/Монеты»: **Вы хорошо отдохнули**,  «Жизнь» +2, «Монеты» -5 — (6)
- Если отсутствует 5 «ГЕРОЙ/Монеты»: **У вас нет денег и вы идете дальше** — (6)

## 17

---



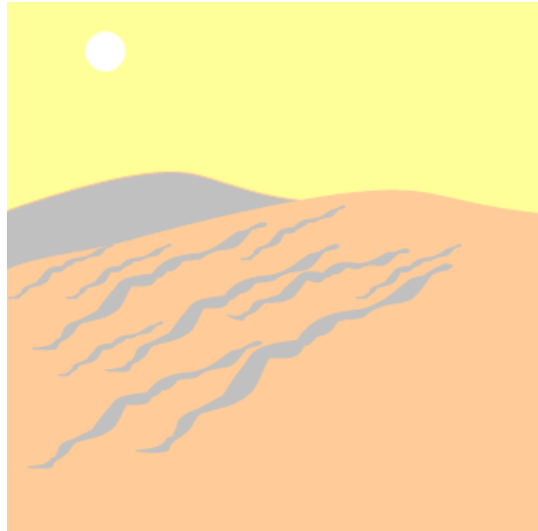
Вокруг одни барханы...

- Далее — (6)

## 18

Вы успешно выполнили задание!

## 19



Вокруг вас лишь бескрайняя пустыня.


Далее — (6)


## 20




На вас нападает разбойник на коне (Сила=7). От него невозможно убежать.

Придется драться!

Если в наличии 8 «ГЕРОЙ/Жизнь»: **В тяжелом поединке вы убиваете разбойника,**   
«Жизнь» -7, «Слава» +1 — (6)

Если отсутствует 8 «ГЕРОЙ/Жизнь»: **В неравном бою вы погибаете**,   
«Жизнь» -7 — (8)


Если отмечено «Экипировка Героя/лук со стрелами»: **Вы метким выстрелом убиваете всадника из лука**,  X«лук со стрелами», «Слава» +1 — (6)

## 21


Ответ неверный!

Буа-ха-хааа!!!

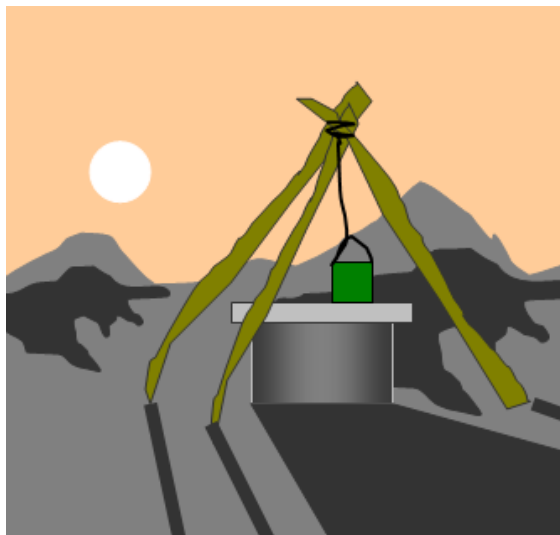
За то что потревожил меня несчастный, - я тебя накажу.

**Джин наслал на вас хромоту (вам -4 Очков Действия)**,  «Осталось ходов» -4,  
X«убежать» — (6)

Если в наличии 4 «ГЕРОЙ/Жизнь»: **Джин отобрал у вас 3 Жизни**,  «Жизнь» -3 — (6)

Если отсутствует 4 «ГЕРОЙ/Жизнь»: **Джин высосал из вашего тела всю Жизнь**,   
«Жизнь» -3 — (8)

## 22



В пустыне вы находите старый колодец и утолили жажду (+1 Жизнь).

**Теперь вы знаете где колодец и это хорошо**,  «Жизнь» +1, ✓«колодец» — (6)

23



Среди барханов вы находите верблюда, который отбилсЯ от каравана.

**Вы забираете верблюда себе,** ✓ «верблюд», «Осталось ходов» +2 — (6)

24



Кобра!!!

Вас кусает кобра.

Яд змеи медленно проникает в вашу кровь.

Если отмечено «Экипировка Героя/противоядие»: **Применить противоядие,** X«противоядие» — (6)

Если отсутствует «Экипировка Героя/противоядие»: **Вы теряете (-1 Жизнь и -5 Очков Действия),** «Жизнь» -1, «Осталось ходов» -5 — (6)

## 25



На вас нападает разбойник (Сила=7).

На его поясе вы замечаете тугой кошель. Если вы убьете этого мерзавца, то еще и разбогатеете.

Разбойник прежде чем атаковать вас предлагает от него откупиться и требует 10 монет.

Если в наличии 10 «ГЕРОЙ/Монеты»: **Вы решаете откупиться от разбойника, хоть это и позорно для вас**, ✎ «Монеты» -10, «Слава» -1 — (6)

**Вы решаете сражаться!** — (14)

Если отмечено «Экипировка Героя/убежать»: **Убежать**, ✎ X«убежать» — (6)

## 26





Наступила ночь.


Вы прилегли у костра и заснули...

**На утро вы обнаружили на песке чьи-то следы. Тут побывал вор и обокрал вас**, ✎ «Монеты» -100 — (6)


Хм-мм... Это правильный ответ, - отозвался Джин.- Ну чего же ты от меня хочешь?

Дай мне +5 Жизни,  «Жизнь» +5 — (6)

Дай мне +5 Очков Действий,  «Осталось ходов» +5 — (6)

Если отсутствует «Экипировка Героя/лук со стрелами»: Дай мне Лук и стрелы,  
 ✓ «лук со стрелами» — (6)

Дай мне 30 монет,  «Монеты» +30 — (6)

Дай мне +5 Славы,  «Слава» +5 — (6)