

Кусочек интроверта

# Подводное приключение

книга-игра



*Версия текста: 1*

*КвестБук: книги-игры и сторигеймы*

<https://quest-book.ru>

# Лист персонажа

Начальные значения параметров:

## Ключевые слова

- Бортовой журнал
- Сигнал SOS
- Сухой паёк
- Краб
- Рация

## Виды напитков для окончания

- Рация + SOS -> мартини
- Рация - SOS -> ликёр
- Рация + SOS -> мохито
- Рация - SOS -> портвейн

# 1

---

Утро, 9:00. Ваш будильник срабатывает, показывая на голубом экране надпись «внести записи в бортовой журнал».

«Без происшествий» - пишете вы. – «Аппаратура в норме».

Вы плывёте на одиночной подводной лодке вот уже четвёртый день. Всё пытаетесь найти на морском дне признаки жизни. Нет, кораллы и морские ежи вас не интересуют: вы ищете нечто более интересное – город, затерянный в морской глубине.

Ваше снаряжение – запас еды на несколько дней, лёгкий гидрокостюм, ласты, два баллона с кислородом.

За окном вот уже четвёртые сутки сплошное однообразие – серый ил и редкие рыбки, некоторые из них присасываются к стеклу иллюминатора.

**Далее — (10)**

# 2

---

Вы наконец-то разбираете рацию и высушиваете детали. Оказывается, что она ещё в рабочем состоянии. Вы даже слышите изнутри звуки помех, когда находите способ зарядить её.

Если отмечено «Ключевые слова/Сигнал SOS»: **Далее — (30)**

Если отсутствует «Ключевые слова/Сигнал SOS»: **Далее — (19)**

# 3

---

Вы бережно берёте крабика в руки. Сначала он явно недоволен, но потом ему становится интересно, и он даже разрешает вам себя погладить.

**Далее — (45)**

## 4

---

Вы открываете ладони. Оттуда на регистратора смотрит ваш крохотный друг. Глаза регистратора блестят от умиления.

- Это как раз то, что она хотела!

Он снова переходит на шёпот:

- Если отдадите его, я пропущу вас в город.

Кажется, регистратор вас не обманывает. Вы кладёте краба на стойку. Он оглядывается на вас, а потом поворачивается к регистратору, щёлкая клешнями.

- Добро пожаловать! – улыбается регистратор, пропуская вас в город. - И спасибо! – говорит он шёпотом, подмигивая.

**Далее — (33)**

## 5

---

Вы вылезаете. Вокруг морской пейзаж, но никаких признаков подводного города или его обитателей. Скалы идут коридором, и вы идёте по нему.

**Далее — (18)**

## 6

---

Вы просите регистратора помочь вам добраться домой, и для безопасного перемещения с вами снаряжают целый отряд. Вскоре вы добираетесь до скал и находите пологий подъём к поверхности, где прощаетесь с местными жителями.

На мели вас подхватывает рыбак, который и довозит вас до суши. Пока он рассказывает вам разные байки из своей жизни, вы скромно улыбаетесь, думая о том, стоит ли говорить кому-то о городе под водой. Пока вы решаете не рассказывать о нём никому, за исключением, может быть, самых близких друзей.

**Далее — (34)**

## 7

---

Как бы вам ни нравился подводный город и как бы много вы ни хотели о нём узнать, вас не покидает мысль о возвращении домой. Самое время решить этот вопрос.


Если отмечено «Ключевые слова/Рация»: **Далее — (2)**


Если отсутствует «Ключевые слова/Рация»: **Далее — (8)**

## 8

---

Пока вы не представляете, кто бы мог вам помочь.


Если отмечено «Ключевые слова/Сигнал SOS»: **Далее**,  ✓ «- Рация + SOS -> мохито» — (38)

Если отсутствует «Ключевые слова/Сигнал SOS»: **Далее**,  ✓ «- Рация - SOS -> портвейн» — (26)

## 9

---

Конец

 получено достижение «Любитель джина»

## 10

---

Вдруг вашу лодку что-то врезается. Вы ощущаете сильный толчок, за стеклом мелькают ряды зубов и серая чешуя. На приборной панели загорается красная лампочка.

«Чёрт!» - вы откладываете бортовой журнал и подбегаете в панели:

### **ДВИГАТЕЛЬ ПОВРЕЖДЁН**

Мерный гул мотора затихает, и лодка начинает опускаться вниз. Через минуту она касается дна. К счастью, борта целы, но теперь вы в западне. Датчик кислорода показывает нормальные 22,5%, но вы знаете, что, если вы не поднимитесь на поверхность, в следующие несколько часов он будет неумолимо ползти вниз, пока не опустится до нуля.

**Осмотреться** — (20)

**Вылезти из подлодки в гидрокостюме** — (27)

## 11

---

Скала за вашей спиной поднимается к самой поверхности воды, как неприступная стена, покрытая водорослями. Наверх по ней не забраться. Вы проводите рукой по водорослям, и из глубины растений выползает краб. Он щёлкает клешнями, сердито смотря на вас.

**Забрать его с собой**,  ✓ «Краб» — (3)

**Поискать ещё что-нибудь** — (45)

## 12

---

– Хотя... - регистратор бросает быстрый взгляд на ваши руки, в которых вы аккуратно держите краба. - Может...

Он переходит на шёпот и просит вас наклониться.

- У вас есть краб? Моя дочь... Очень любит крабов, она просила на день рождения, а ситуация сейчас, сами понимаете... - он боязливо взглядывает на акулу за окном, – неблагоприятная. В городе, честное слово, ни в одном магазине крабов не осталось – я все лично проверил!

Отдать краба, ✎ X«Краб» — (4)

Не отдавать — (29)

## 13

---

– Что же мне делать?

- Придётся возвращаться обратно или посидеть в нашей комнате для гостей, - пожимает плечами регистратор.

Мимо стекла проплывает двухметровая акула. Вы оба провожаете её взглядом.

- Второе, я полагаю, - поджимает губы он.

Если отмечено «Ключевые слова/Краб»: Далее — (12)

Если отсутствует «Ключевые слова/Краб»: Далее — (14)

## 14

---

Вас проводят в специальную комнату. В ней уютно, есть все удобства: кровать, туалет, холодильник и даже радио. Вам предлагают поселиться здесь, пока вас не заберут или вы сами не уйдёте домой.

Если отмечено «Ключевые слова/Краб»: Ваш друг маленький краб с любопытством осматривает комнату. Его явно привлекает урчащий холодильник.

Далее — (7)

## 15

---

Конец

## 16

---

- Назовите свои имя и фамилию, пожалуйста, - говорит он. Записав всё, что нужно, регистратор требует ваши документы.

- Я учёный! – убеждает его вы.

- К сожалению, без документов я не смогу пропустить вас внутрь, - качает головой регистратор.

Если отмечено «Ключевые слова/Бортовой журнал»: **Далее — (39)**

Если отсутствует «Ключевые слова/Бортовой журнал»: **Далее — (13)**

## 17

---

Вы проводите три дня в подводном городе перед тем, как спасатели появляются на поверхности. Они приплывают ближе к вечеру.

Спасатели не замечают подводный город и его жителей – так хорошо они спрятаны под стеклянным куполом. А вот вашу лодку поднимают наружу – вы видите её через стекло.

Помехи в радиии сменяются речью, и вам удаётся связаться со спасателями. По радиии вы описываете своё местоположение.

Спасатели обнаруживают удивительный город и забирают вас на поверхность. Скоро сюда приедут учёные и туристы, и вы точно будете среди них.

**Далее — (34)**

## 18

---

Около выхода из коридора вы замечаете движение большого животного. В мутной воде не видно, какого. Оно поворачивает голову в вашу сторону.

**Затаиться, прижавшись к скале — (31)**

**Идти дальше — (40)**

## 19

---

Перед отплытием вы обещали вернуться через неделю, поэтому спасатели будут искать вас только через три дня.


**Ждать спасателей — (17)**

**Не ждать — (6)**

## 20

---

Вы находитесь в достаточно просторном помещении с множеством инструкций на стенах. За иллюминатором оседает серый ил, поднятый вашей лодкой, так что пока изнутри не удаётся ничего разглядеть. Сигнальная лампа на стене дублирует оповещение лампы с приборной панели. Рядом с приборной панелью лежит бортовой журнал, на скамейке – гидрокостюм и баллоны.

- Попытаться включить мотор — (41)
- Подать сигнал бедствия,  ✓ «Сигнал SOS» — (36)

## 21

---

Через три дня, к вечеру, появляются спасатели, но они не замечают город и его жителей – так хорошо они спрятаны под стеклянным куполом. А вот вашу лодку поднимают наружу – вы видите её через стекло. Похоже, ждать дальше мало смысла.

- Далее — (6)

## 22

---

Вас ничто не держит в подводном городе, но вы так полюбили его, что решили остаться в нём подольше. Вы поселились там, нашли друзей. Вы изучаете особенности жизни на глубине и всё подробно записываете, а вечерами попиваете чай с джином.


Если отмечено «Ключевые слова/Краб»: Маленький крабик живёт у вас - он в вас просто души не чаёт. Вы рады, что у вас появился такой замечательный друг.

- Далее — (9)

## 23

---

Конец

 получено достижение «Любитель рома»

## 24

---

Вы выходите из-за скал и видите нечто необычное. Что-то впереди будто сверкает на солнце у самой поверхности воды.



- Подойти ближе — (28)
- Осмотреть скалу — (11)

## 25

---

К вечеру вы сидите на берегу моря и попиваете чай с ромом, любуясь на закат. Вы немного сожалеете о лодке, которую пришлось сдать в металлолом, и продолжаете мечтать о подводном городе.

Если отмечено «Ключевые слова/Краб»: Зато ваш новый приятель, маленький краб, очень рад знакомству. Он сидит на вашем столике и наслаждается морским ветром и солнышком. Вы рады, что теперь у вас появился такой хороший друг.

 получено достижение «»

- Далее — (23)

## 26

---

Перед отплытием вы обещали вернуться через неделю, и поэтому спасатели будут искать вас только через три дня.

- Ждать спасателей — (21)
- Не ждать — (6)

## 27

---

Вы осматриваете лодку в поисках вещей, которые вы могли забыть. Возле приборной панели остаётся одиноко лежать бортовой журнал.

- Взять,  ✓ «Бортовой журнал» — (37)
- Не брать — (5)

## 28

---

Скоро вы набредаете на большой стеклянный купол. В куполе стоят... люди! Мощные двери пропускают вас в маленькую комнатку, из которой через минуту спускают воду. Вы снимаете капюшон и очки и проходите к окошку, в котором вас ждёт регистратор.

- Далее — (16)

## 29

---

– Я не могу его отдать, – пожимаете плечами вы.

- Ладно, – говорит регистратор. – Пройдите, пожалуйста, в помещение для гостей нашего города.

**Далее** — (14)

## 30

---

Ближе к вечеру на ваш сигнал SOS приходят спасатели, но они не замечают город и его жителей – так хорошо они спрятаны под стеклянным куполом. А вот вашу лодку поднимают наружу – вы видите её через стекло.

Помехи в радиии сменяются речью, и вам удаётся связаться со спасателями. По радиии вы описываете своё местоположение.

Спасатели обнаруживают удивительный город и забирают вас на поверхность. Скоро сюда приедут учёные и туристы, и вы точно будете среди них.

**Далее** — (34)

## 31

---

Вы прижимаетесь к скале и стараетесь не двигаться. Вскоре вы видите знакомую пасть с рядами острых зубов и серую чешую. Похоже, что эта акула и сбила вашу лодку. Она проплывает мимо. Теперь путь свободен.

**Далее** — (24)

## 32

---

К счастью, скала оказывается не очень большой, и через пару километров вы находите хороший подъём. Вы выбираетесь к поверхности воды, где вас находят местные рыбаки, приплывшие на отмель, чтобы закинуть сети.

**Далее** — (25)

## 33

---

Вы выходите наружу и оказываетесь на шумной площади, полной людей... и не совсем. То ли это русалки, то ли другие, ещё не известные науке существа. У некоторых есть жабры и чешуя, некоторые выглядят совсем как обычные люди. Вам только предстоит выяснить, как устроена жизнь в подводном городе.

Ваша мечта наконец сбылась! Вы проводите целый день в городе, разговаривая с местными жителями и запоминая каждую минуту. Вы собираетесь при первой же возможности составить подробный рассказ об этом дне.

- Вам всё нравится, но всё же хочется вернуться домой — (7)**
- Вы хотите остаться в подводном городе — (22)**

## 34

---

К концу дня вы сидите на берегу моря и потягиваете чай с мартини, размышляя о том, сколько ещё открытий таится в морских глубинах.

Если отмечено «Ключевые слова/Краб»: Маленький крабик сидит на вашем столике и наслаждается морским ветром и солнышком. Вы рады, что теперь у вас появился такой хороший друг.

- Далее — (43)**

## 35

---

Вы цепляете рацию на костюм, чтобы не потерять.

- Далее — (44)**

## 36

---

Вы подаёте сигнал бедствия. Теперь на приборной панели мигает маленькая рыжая лампочка, повторяющая радиосигнал SOS, который вы подаёте ближайшему спутнику. Однако вы не знаете, доходит ли он до цели.

- Ждать — (42)**
- Выбраться из подводной лодки — (27)**

## 37

---

Вы заворачиваете бортовой журнал в герметичную сумку и кладёте под гидрокостюм.

Далее — (5)

## 38

---

Ближе к вечеру на ваш сигнал SOS приходят спасатели, но они не замечают город и его жителей – так хорошо они спрятаны под стеклянным куполом. А вот вашу лодку поднимают наружу – вы видите её через стекло. Тогда вы решаете просить помощи у регистратора.

Далее — (6)

## 39

---

– Точно! – под недоумённым взглядом регистратора вы достаёте из костюма слегка помявшийся бортовой журнал. Ваши записи и печать местного штаба вполне убеждают регистратора в вашей правоте, и он разрешает вам пройти в город.

Далее — (33)

## 40

---

Животное приближается, и вы узнаете знакомые черты: острые зубы и серую кожу акулы, сбившей вашу лодку.

Далее — (15)

## 41

---

Безрезультатно.

Подать сигнал бедствия — (36)

Вылезать наружу, пока что-нибудь не рвануло — (27)

## 42

---


Вы ждёте час, но на ваш зов никто не приходит. Датчик кислорода показывает 17%. Дышать становится тяжелее. Похоже, выхода нет - надо вылезать наружу.

- Далее — (27)

## 43

---

Конец

 получено достижение «Любитель мартини»

## 44

---


Вы оборачиваетесь и снова замечаете знакомый силуэт акулы. Теперь у неё в зубах что-то живое. Или нет?.. Это кусок вашей лодки! Пора уходить отсюда.

- Попытаться обойти скалу — (32)
- Идти от скалы, туда, где что-то сверкает — (28)

## 45

---

Пройдя несколько шагов вдоль стены, вы обнаруживаете лежащую на одном из уступов рацию. Она явно долго пробыла в воде.

- Взять,  ✓ «Рация» — (35)
- Оставить — (44)