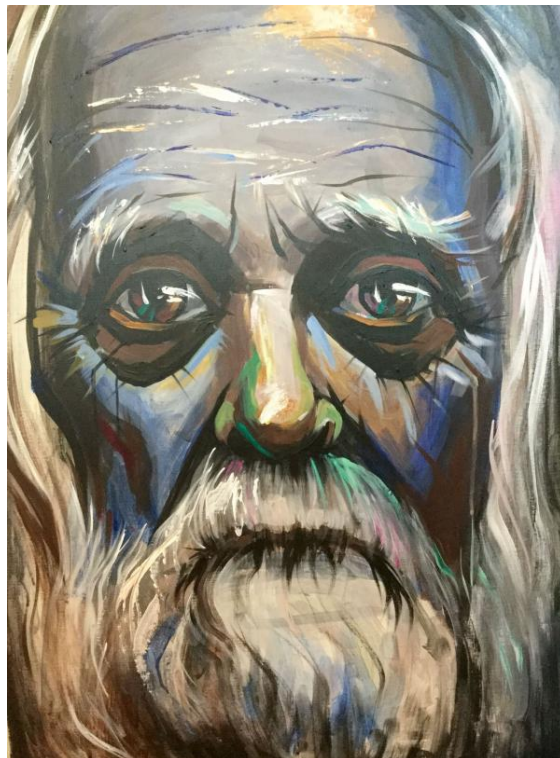


merckeeper

Портрет

книга-игра



Версия текста: 1

КвестБук: книги-игры и сторигеймы

<https://quest-book.ru>

Лист персонажа

Начальные значения параметров:

Статы

Здоровье: 100

Выносливость: 100

Враги

Избушка: 2

Снаряжение

Патроны в патронташе: ____

Зажигательные бомбы: ____

Патроны в дробовике: ____

1


От ныне покойного дядюшки, вам остался в наследство старый, острый и пыльный портрет. На нём изображён печальный старец. Вряд ли эту картину можно назвать величайшим творением искусства, так что много денег за неё не выручишь. Решив, что портрету лучше не пылиться на чердаке, вы решили повесить его в коридоре.

Но вот незадача, стоило часам пробить двенадцать, как портрет начал издавать странное бормотание и сиять. Чтобы разобраться с этой суетой, вам пришла в голову идея подойти к портрету...

- Далее** — (17)

2

Вы делаете рывок и отбегаете от склянки, которая летела вам в ноги. У вас выдаётся момент для атаки!

- Выстрелить в ведьму** — (25)
- Бросить зажигательную бомбу в избушку**,  «Избушка» --1 — (6)

3

Перед вами предстаёт высокий и статный мужчина, он широк в плечах и обладает неким зверским взглядом. Он явно предпочитает отдых на дикой природе, подумали вы, глядя на его заросшую бороду. На нём изредка поблёскивают пластинчатые элементы доспехов, но в основном он одет в кожаную броню, его шея обвита шкурой волка. Но больше всего вас волнует блестящий арбалет в его руках и нож на поясе. — Не страшись, я здесь не для того, чтобы тебе вредить. Однако, тебе лучше покинуть эти земли, здесь отнюдь не безопасно.

- Пока он отвлётся, я смогу ловко обезвредить этого браконьера и заполучить его снаряжение! Мне же нужно чем-то защищаться.... *Напасть*** — (16)
- *Рассказать свою умопомрачительную историю*** — (26)

4

Это было в конце концов логично, какие ещё представления в двенадцать часов ночи?! Просидев на кухне до первых лучей солнца, игнорируя недовольные восклицания из коридора, вы спокойно подошли к портрету, сняли его, заприметив злобную гримасу старика, и выбросили на ближайшей свалке.

К чёрту все эти приключения! Лучше размеренная и тихая жизнь!

5

Ведьма вылетает на своей метле из горящей избы с жутким хохотом, а огонь на избушке медленно начинает гаснуть. Карга делает заход и готовится бросить в вас склянку...

- Отскочить, ✎ $f(x)$ «Уворот» — (2)
- Бросить ещё одну бомбу в избу — (15)
- Выстрелить в ворожею — (25)

6

Вы кидаете бомбу, которая попадает в окно избушки. Здание начинает сильно трястись и падает плашмя. Метла ведьмы перестаёт её слушаться и она терпит крушение с высоты птичьего полёта.

- Отправиться к месту крушения — (13)

7

Вы следуете за цыганкой в глубь шатра и усаживаетесь за столик. Цыганка достаёт карты — Ты часто появляешься в моих снах, так что я обязана тебе прочесть твою судьбу. Сами духи требуют от меня этого, я не в праве отказаться. — тихим голосом говорит женщина.

Первой на стол ложиться восьмёрка червей, после неё бубновый валет, и вот на столе оказывается дама червей.

Цыганка смеётся и смотрит на вас — весь в крови несчастный валет, а над ним ужасная дама с ножом в руке! — Цыганка резко дует вам в лицо каким-то порошком.

- Вскочить — (19)

8

Вы подходите к двери, делаете глубокий вдох и бьёте по двери ногой, что есть сил. Магические чары отталкивают вас невероятной силой на 10 метров назад. Вы улетаете в болото и окунаетесь в него с головой. Благо здесь не глубоко, так что вы резко вскакиваете.


Отряхнувшись, вы видите как перед вами поднимается избушка избушка. Вы слышите, как из неё выходит громкий, сиплый смех

✎ «Выносливость» = 90, «Здоровье» -95

- Бросить бомбу в избушку, ✎ «Зажигательные бомбы» -1 — (24)
- Увернуться от возможной атаки, ✎ «Выносливость» -10 — (38)


9

Вы наскაკиваете на волка и мёртвой хваткой держите его голову. Вы чувствуете, что сил почти не осталось. Теперь вы решили...

- Если в наличии 20 «Статы/Выносливость»: **Свернуть волку шею** — (39)
- Принять свою участь**,  «Выносливость» = 0 — (42)

10

Вы пафосно шагнули в картину, словно вы делаете это каждый день. Но вот беда, вы ощущаете крепкую хватку на своей шее. Старик схватил вас за горло леденящей хваткой и злобно начинает вопить — Ты пришёл в мою обитель, ты теперь мой вечный зритель, мы немые лица спектакля одного, только фокус мой не в этом, будешь ты теперь портретом, а я житель буду дома твоего! — Стоило этим зловещим словам сорваться с его губ, как старик, ранее казавшийся вам щуплым и хилым, бросает вас от себя на дистанцию в пять метров. Оклемавшись, вы поднимаете взор на своего похитителя, который оказывается не хиленьким и немощным стариком, а двух метровым рыцарем в полном обмундировании, который шагает в картину вашего интерьера, попутно надевая шлем.

 «Здоровье» -7, «Выносливость» -10

- Стоять, бояться! *Броситься на старика*** — (14)
- *Отлежаться после "полёта" и восстановить дыхание*** — (41)

11

Вы схватили ближайший камень и уже было занесли его над головой... Но волк решил не смотреть на ваше представление и просто прыгнул на вас. Вы теряете равновесие и ощущаете, что кто-то перегрыз вам сонную артерию...

12

Сделав глубокий вдох, вы попытались через боль отбить свою ногу из пасти волка, однако его челюсть на много сильнее ваших ослабевших рук. Волку явно надоело глотать кость вашей ноги, поэтому он резко переключился на вашу шею...


13

Вы аккуратно подходите к телу старухи. —Ловко управился — говорит Хозяин леса, попутно доставая кристалл из кармана. В кристалл из тела старухи начинает исходить синий луч энергии, который со временем заставляет его излучать тёмно-синий цвет. — Ну что, возвращаю тебя?

- Отправиться домой — (20)
- Остаться в мире мрачных сказок — (35)

14

Ваше желание бороться за свою жизнь вызывает исключительное уважение! Бросаться на латника с голыми руками смелое решение, но не очень обдуманное... Вы успеваете добежать до обидчика и схватить его за левую руку, но латы не очень помешали дедушке резко вывернуться и выписать вам мощный хук с левой руки, на которую была надета латная перчатка. Всё плывёт в глазах, но вы слышите, как размытая фигура перед вами резко обнажает меч. И вот, ваша голова с глухим стуком падает на землю, а через пару-тройку секунд и ваше брненное тело....


 «Здоровье» -100, «Выносливость» -100

15

Изба вспыхивает пламенем и валиться на бок, однако склянка прилетает вам прямо под ноги. Вы чувствуете, как ноги становятся невероятно тяжёлыми. Вы пытаетесь пошевелить ногами и замечаете, как вы окаменели по пояс. Через пару секунд вы превращаетесь в статую и остаётесь в этом болоте навсегда.

16

Вы резко бросаетесь на незнакомца. Лучше бить первым, если драка неизбежна, верно? Как вдруг вы напарываетесь на штык арбалета, он заходит буквально между ваших рёбер. Странник раздосадовано качает головой — Ты лишь очередной разбойник— говорит он, нажимая на спусковой крючок механизма...

 «Здоровье» -100, «Выносливость» -100

17

Приблизившись, вам сразу становится заметна хитрая улыбка на лице старика, попутно манящего вас рукою. — Заходи в мою обитель, будешь дорогой мне зритель, я тебе спектакль волшебный покажу, ну а коль не согласишься - сам в картину превратишься и начнёшь висеть, как я вишу — вещает старик своим необычайно глубоким голосом.

Что же делать?


- Я не очень хочу превратиться в потрет, так что... *шагнуть в картину* — (10)
- Не нравится мне всё это, я пожалуй пойду *Убежать на кухню* — (4)

18

Вы медленно подходите к шатру и тут же к вам выходит женщина. Видимо, эта дама явно цыганка, учитывая сколько на ней украшений, золота и просто пёстрых тряпок.

—Как насчёт отдохнуть с дороги? Твоя усталость видна даже не вооружённым глазом. Заходи, будешь моим гостем до самого утра, а до тех пор, смогу тебе кое-что поведать. — Говорит цыганка ласковым, успокаивающим голосом. Внезапно, её глаза как то странно блеснули

Она права, вам действительно хочется отдохнуть... К тому же, здесь вы внезапно почувствовали себя в безопасности.

 «Выносливость» = 20

- Остаться — (7)
- Уйти — (36)

19

Тело вас не слушается, а зрение размыто. Вы спотыкаетесь и падаете навзничь. Слышно лишь хохот приближающейся цыганки, которая что-то возносит на головой...


Последнее что вы ощущаете - укол в самое сердце.

20

Вы киваете и кристалл затягивает вас в себя... Ослепительный свет бьёт в глаза, даже закрываясь рукой, вы не можете спрятаться от света. И вот, вы дома, словно ничего и не было. На картине больше нет старика, лишь пейзаж тёмной ночи где посреди деревьев виднеется блестящее ружьё.

21

Открывая сундук, вы достаёте внушительную двустволку, которую явно не пощадило время. Рядом вы находите целый патронташ с пулями и нож. — Это снаряжение Матёрого Старого Волка. Полагаю, теперь это твоё наследство — Улыбаясь говорит арбалетчик. — Нам пора выдвигаться, коленки не трясутся?

 «Патроны в патронташе» = 49, «Патроны в дробовике» = 2

У меня? Да никогда! — (22)

22

— Отлично, давай покончим с этим. Я возьму на себя кабана и вурдалака, а ты разберись с ведьмой, возьми эти зажигательные бомбы, тебе пригодятся. Помни, лучше пропустить свою атаку, чем вражескую. — Охотник снимает с пояса переливающийся радугой камень и разбивает его об землю. Блёстки поднимаются всё выше и в какой-то миг ослепляют вас...

 «Зажигательные бомбы» = 3

Далее — (34)

23


Вы встаёте в боевую позу и готовитесь к манёвру...

Увернуться от возможного выпада,  «Выносливость» -10 — (31)

Накинуться на волка — (11)

24

Избушка вспыхивает огнём, здание неприятно трещит, но превозмогая, оно делает широкий шаг и пинает вас, словно футбольный мяч!

 «Выносливость» -15, «Здоровье» -30, «Избушка» -1

Ауч! — (5)

25

Вы прицеливаетесь и сражаете ведьму на повал одним выстрелом. Карга падает с высоты птичьего полёта в болото. Ваше лицо украшает улыбка, но вдруг вы вспоминаете про избушку, которая втаптывает вас в землю...

26

— Могу тебя поздравить, дитя — Говорит он, выслушав вас — Ты только что выпустил проклятого некроманта в свой мир. Я долго его выслеживал, но теперь это не имеет смысла, ведь он в другом измерении... Ладно, отбросим уже не нужные детали. Начнём с начала, я Хозяин леса. Это действительно моё имя, никак не статус. Твоё имя мне известно дитя, но это не имеет значения, ведь твоё нахождение здесь - банальная ошибка. Буду честен, без помощи ты здесь долго не протянешь, так что давай-ка мы с тобой договоримся. Ты поможешь мне, а я помогу тебе. Некромант нарушил правила нашего мира, если он правда вышел из него. Теперь я обязан его вернуть. Мы должны обезвредить вурдалака, кабана и ведьму, которых породил продавец масок на пару с некромантом. Забрав все эссенции, мы сможем поменять тебя местами с нашим мерзавцем. Ты окажешься в своём мире, а некромант в моём. Договорились?

- Дело в шляпе! — (28)**
- Как-то всё сложно... Я пойду пожалуй. — (27)**

27

— Если ты струсил, то я сам всё сделаю. Учти, что ты останешься в нашем мире на вечно. — разочарованно говорит Хозяин Леса и удаляется в густой лес, оставляя вас в одиночестве. Нечего тут время терять, подумали вы и отправились искать выход из дремучего леса...

- Идти куда глаза глядят — (37)**

28

—Хорошо, теперь отправимся к схрону. Твой дядя имел здесь такое имя как... Матёрый старый волк — Начал повествовать Хозяин леса, попутно начиная движение. — Он часто переходил между мирами и мы вместе с ним частенько веселились. Он рассказывал и твоём мире, но он невероятно скучный, именно поэтому он и ходил к нам. Скорее всего, некроманту просто надоело быть проводником между пространствами и он решил попробовать для себя что-то новое... Кстати, не переживай за свой мир. Некромант потерял все свои магические способности, как только перешёл завесу в виде картины. Тоже самое и с тобой, конечно, великим магом тебе не стать, но ты теперь обладаешь боевыми навыками. В прочем, у твоего дяди было снаряжение, которое тебе явно поможет. — Стоит ему договорить, как вдруг вы оказываетесь рядом величественным дубом. Легендарный охотник трижды постучал по дереву и из земли появился деревянный ящик.

Открыть сундук — (21)

29

Избушка вспыхивает огнём и начинает неприятно трещать. Ведьма внутри здания издаёт истошный вопль.

Приготовиться — (5)

30

Вы резко подбегаете к дереву, и начинаете было лезть, но волк подпрыгивает и смыкает свою пасть на вашей лодыжке.

Из-за боли и веса волка, вы отпускаете дерево и падаете на бок. Вы явно хотели встать, но волк решил поужинать вашей печенью.

31

Вы ловко отходите в сторону и волк, пытавшийся броситься на вас, пролетает мимо!

Бежать — (40)

Напасть на волка со спины,  «Выносливость» -10 — (9)

32


Избушка вспыхивает огнём и начинает неприятно трещать. Ведьма внутри здания издаёт истошный вопль. Вы взвели курок своей двустволки и приготовились к битве.

 «Избушка» -1

За дело! — (5)

33

Усталость знает своё дело, ваш темп значительно замедлился. Внезапно, ногу пронзает резкая боль и вы падаете плашмя. Резко вывернувшись, вы решили..

 «Выносливость» -20

Попытаться вырвать свою ногу и убежать — (12)

34

Вы наконец-то решаетесь открыть глаза и вот она, избушка ведьмы. Ноздри сразу пробивает затхлый запах гниения, черепа стоят здесь как предупреждение, что лучше не ошиваться рядом с этими владениями.

Метнуть зажигательную бомбу в избушку — (32)


Подойти к избушке и выбить дверь с ноги — (8)

35

Вы мотаете головой, слишком уж реальный мир ограничен и скучен. —Что же, если у тебя есть желание остаться в нашем мире, то никто не волен тебе что-либо запрещать. Как насчёт пойти разобраться с восставшим кладбищем анархистов? Вы гордо киваете и вскидываете двустволку за спину.

36

Вы решили держаться по дальше от внезапных шатров в чаще леса и продолжить свой путь. Ещё два часа бесцельных блужданий, ваши ноги ноют, желание куда-то идти явно отпало. Стоило вам только подумать об отдыхе, как сзади вы слышите рычание...

 «Выносливость» -10

Если в наличии 40 «Статы/Выносливость»: **Бежать!** — (40)

Приготовиться к бою — (23)

37

Спустя четыре-шесть часов блужданий, вы видите перед собой одинокий, красный шатёр. Он явно поблёскивает в ночной темноте, неужели он обшит золотом?

Ноги устали и болят, вам повезло не наткнуться на какого-нибудь хищника.

 «Выносливость» = 60

Подойти к шатру ближе — (18)

Идти дальше — (36)

38

Избушка резко делает широкий шаг и пытается пнуть вас куриной лапой, но вы делаете перекат, отходя на безопасное расстояние.

 «Выносливость» -10

Бросить зажигательную бомбу в избушку,  «Зажигательные бомбы» -1 — (29)

39

Вы поворачиваете голову волка до щелчка и падаете рядом с ним от изнеможения. Победа! Вы остались на вершине пищевой цепи. Но стоит вам только поднять голову, как вы видите множество глаз смотрящих на вас из темноты...

 «Выносливость» = 0

40

Вы помните, где находится шатёр! Стоило вам сделать резкий рывок, как вы услышали лай. Прикинув, вы понимаете, что до заведомой цели ещё далеко, а волк намного быстрее человека, как минимум, так было написано в интернете...

Бежать дальше — (33)


Попытаться залезть на дерево — (30)

41

Вряд ли вам удастся навредить человеку в латах, если у вас из снаряжения только голые кулаки. Старик зашёл в картину и исчез из виду вместе с сиянием.

Вместо того, чтобы поддаваться панике, вы решили оглядеться. Вокруг лишь дремучий лес, луна с явным оскалом возвышается над вашей головой. Но что это? На одном из деревьев вы видите листовку прибитую ножом "Территория Хозяина Леса", написано красной краской по тускло-жёлтому пергаменту. Интересно, что бы могло это значить...

Как вдруг, сзади издаётся низкий и тёплый голос. — Ещё одна потеряшка?

 «Здоровье» = 100, «Выносливость» = 100

Развернуться — (3)

42

Вы слишком ослабли... Волк выворачивается из вашего захвата и впивается вам в горло...

Формулы

Ре-используемые в механике последовательности изменений

f(*) **Уворот**:  «Выносливость» -10