

Кусочек интроверта

# Подводное приключение

книга-игра



*Версия текста: 2*

*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 — (4)**

# 2

---

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 — (24)**

# 3

---

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 — (41)**

## 4

---

Вдруг в вашу лодку что-то врежется. 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 — (14)
- Вылезти из подлодки в гидрокостюме — (22)

## 5

---

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

- Ждать спасателей — (34)
- Не ждать — (43)

## 6

---

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 — (17)

## 7

---

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

- Далее — (18)

## 8

---

– 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» — (28)
- Не отдавать — (19)

## 9

---

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

- Далее — (22)

## 10

---

Безрезультатно.

- Подать сигнал бедствия — (23)
- Вылезать наружу, пока что-нибудь не рвануло — (22)

## 11

---

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 — (16)

## 12

---

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 чает. Вы рады, что у вас появился такой замечательный друг.

**Далее — (37)**

## 13

---

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 рации сменяются речью, и вам удаётся связаться со спасателями. По рации 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 — (2)**

## 14

---

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 — (10)**

**Подать сигнал бедствия,  ✓ «Сигнал SOS» — (23)**

## 15

---

– 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 — (45)**

## 16

---

Конец

 получено достижение «Любитель рома»

## 17

---

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

- Я учёный! – убеждаете его вы.

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

Если отмечено «Ключевые слова/Бортовой журнал»: **Далее — (15)**

Если отсутствует «Ключевые слова/Бортовой журнал»: **Далее — (33)**

## 18

---

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

**Далее — (30)**

## 19

---

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

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

**Далее — (44)**

## 20

---


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 — (11)**

## 21

---


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

- Взять**,  ✓ «Рация» — (25)
- Оставить** — (32)

## 22

---

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

- Взять**,  ✓ «Бортовой журнал» — (7)
- Не брать** — (18)

## 23

---


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** — (9)
- Выбраться из подводной лодки** — (22)

## 24

---

Конец

 получено достижение «Любитель мартини»

## 25

---

Вы цепляете рацию на костюм, чтобы не потерять.

- Далее** — (32)




## 26

Конец

## 27

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» — (35)**
- Поискать ещё что-нибудь — (21)**

## 28

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 — (45)**

## 29

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 — (36)**
- Если отсутствует «Ключевые слова/Сигнал SOS»: **Далее — (31)**

## 30

---

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 — (3)
- Идти дальше — (42)

## 31

---

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

- Ждать спасателей — (13)
- Не ждать — (43)

## 32

---

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 — (20)
- Идти от скалы, туда, где что-то сверкает — (6)

## 33

---

– 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** — (8)
- Если отсутствует «Ключевые слова/Краб»: **Далее** — (44)

## 34

---

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** — (43)

## 35

---

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

**Далее** — (21)

## 36

---

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 радиации сменяются речью, и вам удаётся связаться со спасателями. По радиации 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** — (2)

## 37

---

Конец

 получено достижение «Любитель джина»

## 38

---

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/Радиация»: **Далее** — (29)


Если отсутствует «Ключевые слова/Рация»: **Далее** — (39)

## 39

---

Пока вы не представляете, кто бы мог вам помочь.

Если отмечено «Ключевые слова/Сигнал SOS»: **Далее**,  ✓ «- Рация + SOS -> мохито» — (40)

Если отсутствует «Ключевые слова/Сигнал SOS»: **Далее**,  ✓ «- Рация - SOS -> портвейн» — (5)

## 40

---

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** — (43)

## 41

---

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

**Подойти ближе** — (6)

**Осмотреть скалу** — (27)

## 42

---

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

**Далее** — (26)

## 43

---

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 — (2)**

## 44

---

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 — (38)**

## 45

---

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 — (38)**

**Вы хотите остаться в подводном городе — (12)**