

р90-25

Снайпер на свободе (1/3)

книга-игра



Версия текста: 2

КвестБук: книги-игры и сторигеймы

<https://quest-book.ru>

Лист персонажа

Начальные значения параметров:

Задания

- Побить карла
- Сделать дубинку
- Принести еду
- Добыть лопату
- Раздобыть сидр
- Забрать ключи у охраны

Снаряжение

Винтовка: ____
Патроны: ____
Деньги: 1000

Репутация

Карл: ____
"Громила": ____
Боб: ____
Генри: ____
"Пахан": ____

Рецепты

- Бита: 2 деревяшки и скотч
- Лопата: 2 деревяшки, скотч и лист металла

Статистика

Репутация: 10
Опыт: 50
Карма: ____

Еда

Сгущенка: ____
Вода: ____

1

Алексей Петрович проснулся в своей комнате, где-то на окраине Зарядовска. Он сел на кровать и схватился за голову.


- Мммм. Голова... Не надо было так много пить вчера.

Вдруг он увидел письмо на полу, около входной двери. "Что за черт?-подумал Алексей,- этого вчера не было." Он подошел к двери и взял письмо. Вернувшись на кровать он стал открывать письмо.

Открыть письмо — (30)

2

Вы сделали биту.

 **Х**«Сделать дубинку», «"Громила"» +10, «Репутация» +10, «Деньги» +100

Магазин — (23)

3

На первом ярусе никого не было. Алексей походил вдоль камер, после его отогнал коп. Петрович пошел

На второй ярус — (41)

Назад — (38)

Забрать ключи — (22)

4


светильника. Алексей взял его и зажег. Он оказался в лабиринте. За ним бежали копы, был даже СПЕЦНАЗ. Старик побежал

В стену — (11)

За угол — (34)

5


Отлично!

 «Карл» +10, «Деньги» -100

Назад — (49)

6

Вы пришли в столовую.

 добавить к «Сгущенка» случайное число от 1 до «Боб», добавить к «Вода» случайное число от 1 до «Боб», **X**«Раздобыть сидр»

Выйти — (18)

7

- Привет! Ты новенький? Хорошо! Меня зовут Карл. А тебя?

- Я- Алексей, зови Леха.

- Понял, Леха.


Есть работа? — (48)

Уйти — (41)

Если отмечено «Задания/Побить карла»: **Побить Карла** — (8)

8

Алексей избил Карла до слез и ушел

 **X**«Побить карла», «"Громила"» +10, «Карл» -10, «Деньги» +100

К себе — (24)

В "парк" — (18)

9

- Здравова! Я Генри.

- Алексей.

- Нормальное имя...

Есть работа? — (33)

Уйти — (18)

Если в наличии 100 «Репутация/Генри»: **Побег** — (16)

10

Алексей выбил окно... Только забыл про 5 этаж.

Концовка: Сопротивление бесполезно.

11

Он побежал в стену... и увидел серую кинолентку его жизни.

Ведение — (28)

12


- Ты?

- А ты как думаешь? Мне надоело ждать, пока ты что-нибудь пронюхаешь обо мне! Это я постоянно тебя сдавал властям!

- Ах ты тварь...

- К стене, быстро! Руки за голову, живо!

Алексей подошел к стене и положил руки за голову. Кто же знал, что все так обернется?

 «Карма» +10

Сдаться — (38)

13

- Давай сбежим?

- А почему бы и нет?

Ночью Леху разбудил Пахан. Они пошли на крышу, только не учли, что там снайпера сидят.

Концовка: Месть

14

Алексей оказался в темной комнате. Вокруг ничего нет, кроме

- Светильника** — (4)
- Темноты** — (47)

15

"Адрес:улица Крузенштерна,дом 42.

Схрон: улица Полуночная, северный вход парка "Селлариум", под мусорным контейнером."

- Вот те на! Это как далеко! Но я не пешком же иду.

- Одеваться** — (42)

16

- Давай сбежим?

- Давай!

Ночью пришел Генри. Они вышли во двор. Вдруг они упали. Очнулись на гильотине.

- Вам конец!

Концовка: СЕКАЧ


17

Алексей Петрович лег на кровать и уснул.

- Сон** — (14)

18

прогуляться. Он пошел в "Парк". Там было 4 зеков.


 достигнута точка сохранения, (Если в наличии 1 «Еда/Сгущенка», отмечено «Задания/Принести еду»: «Боб» +50, «Деньги» +100, «Сгущенка» -1, **X**«Принести еду»)

- Поговорить с 1-ым — (27)
- Поговорить со 2-ым — (35)
- Поговорить с 3-им — (9)
- Поговорить с 4-ым — (50)
- Уйти — (38)

Если отмечено «Задания/Принести еду», отмечено «Задания/Раздобыть сидр»:
Идти в столовую — (6)

19

- Лопата.
- Слухай. Две деревяшки и лист металла скотчем соедини.

 ✓ «Лопата: 2 деревяшки, скотч и лист металла»

- Спасибо! — (51)


20

Алексей оделся и пошел прогуляться на

- Первом ярусе — (3)
- Втором ярусе — (41)

21


- Отлично

 ✓ «Принести еду»

- Уйти — (35)

22

Алексей побил охранника и забрал ключи.

 ✗ «Забрать ключи у охраны», «Репутация» +10, «Карма» +1000, «Деньги» +1000

- Назад — (3)

23

Магазин.

Купить билет — (49)

Если отмечено «Задания/Добыть лопату»: Купить лопату, ✎ «Добыть лопату» — (49)

уйти — (38)

24

Алексей приступил к трапезе. Еда была довольно вкусной, хоть и на вид была ужасной. После еды Алексей захотел

Поспать — (17)

Прогуляться — (18)

25

- Есть работа?

- Конечно! Смотри- у меня есть 2 работы: первая- побить новичка Карла(+10 громила,+100 денег, -10 Карл), вторая- найти или сделать биту. Желательно дубинку.(+10 громила, +10 репутация, +100 денег) Что возьмешь?

Ничего — (27)

Первое — (52)

Второе — (32)

26

"Дорогой Алексей!

Это я, Герберт. Помнишь меня? Нет? Ладно, слушай. Дело есть к тебе. Ты же по специальности снайпер? Так? Вообще, убить одного человека надо. Его зовут Константин Алексеевич Кочерыжкин. Он работает на фабрике по производству телевизионного оборудования. У тебя, как

я полагаю, винтовки нет. Ничего, я схрон сделал, там СВД и патроны. И глушитель с прицелом там тоже есть, не надо покупать у Серого!

Вообще, фото и личное дело в конверте, адрес на обратной стороне.

Удачи, Оптика!"


✎ достигнута точка сохранения

Лечь спать — (17)

Перевернуть лист,  получено достижение «Снайпер (принять заказ)», достигнута точка сохранения — (15)


27

- Здравов! Меня Громилой кличут.
- Я Алексей.
- Пф, чо за имя идиотское? Ты будешь...
- У меня была кличка.
- Какая?
- Оптика...
- Ха-ха! И почем тебя так обозвали?
- Снайпер я, вот почему.
- Ого!

 «"Громила"» +10


Есть работа? — (25)

Уйти — (18)

Если в наличии 100 «Репутация/"Громила"»: **Давай сбежим?**,  достигнута точка сохранения — (29)

28

- Доктор, мы его теряем!
- Быстрее! Он должен выжить! Пуля пробила его ребро, но не прошла дальше!
- Все, баста. Он умер.
- НЕТ!

Проснуться,  «Деньги» -1000, получено достижение «Сновидение» — (38)

29

- Сбежим?
- Кто-то еще?

Нет — (31)

30

Петрович открыл письмо и достал бумажку.

- Ничего не вижу!-возмутился старик,-где тут мои очки?

Взять очки — (44)

31

-Нет

- Отлично! Бежим ночью!

Алексея разбудил Громила. Они пошли вдоль стены парка. Вдруг прожектор поворачивается на них и голос говорит:

- Вы не уйдете!

И застрелил обоих.

КОНЦОВКА: ГРОМОЗДКИЙ ПОБЕГ.

32

- Второе.

- Отлично!

✓«Сделать дубинку»

Назад — (25)

33

- есть работа?

- Да!Добудь лопату!

Ладно, ✓«Добыть лопату» — (33)

Нет — (9)

34

Нет, какой угол? Иди-ка назад!

Назад — (4)

35

- Здравова!Я Боб!


- Я Алексей.

- Круто!

 «Боб» +50

Есть работа? — (43)

Уйти — (18)

Если в наличии 100 «Репутация/Боб»: Побег,  достигнута точка сохранения — (54)

36

- Бита

- Две деревяшки скотчем соедини.

 ✓«Бита: 2 деревяшки и скотч»


Спасибо! — (51)

37

Старик хотел подойти к кровати, как вдруг дверь выносит какой-то человек.

-Стоять!-рявкнул он,- вы задержаны по подозрению в убийстве 10 человек в разных районах города! Руки вверх!

 достигнута точка сохранения

Поднять руки,  «Карма» -10, «Репутация» +10 — (45)


Попытаться сбежать.,  «Карма» +10 — (10)

38

На Алексея надели наручники. Затем оглушили. Он очнулся уже в тюрьме. Какой-то коп зачитывал приговор.

—...Таким образом вы, Алексей Петрович, объявляетесь виновным в убийстве 10 человек с использованием огнестрельного оружия в виде Снайперской Винтовки Драгунова. Вы теперь заключенный, Крапивников. Уведите его.


Алексея взяли подмышки и потащили в основной корпус тюрьмы. Его бросили в камеру на первом ярусе, выдали форму заключенного и еду.

 «Деньги» -1000, достигнута точка сохранения

- Поесть** — (24)
- Поспать** — (17)
- Прогуляться** — (20)
- Если отмечено «Задания/Сделать дубинку»: **Сделать лопату** — (2)
- Если отмечено «Задания/Добыть лопату»: **Сделать биту** — (39)

39


Вы сделали лопату.

 ~~X~~«Добыть лопату»

- Уйти** — (38)

40

Отлично!

 «Вода» +10, «Деньги» -100

- Назад** — (49)

41

Алексей пошел на второй ярус. Там он увидел одно заключенного.

- Вернуться** — (38)
- Подойти к зеку** — (7)

42

Алексей начал одеваться. Сначала он думал, что надо одеться по-гражданскому, но после понял, что нужно как рабочий этой фабрике. И тут он вспомнил про вложения в конверте.

- Взять конверт** — (37)

43

- Есть работа?
- Есть! Тебе надо принести банку сгущенки.

- Берусь** — (21)
- Спасибо, нет** — (35)

44

- А, вот они где!
- Алексей Петрович надел очки себе на нос и стал читать письмо.

- Читать письмо** — (26)

45

- Алексей невольно поднял руки.
- Что за черт? Почему я?
- Вдруг в дверь врывается бородатый мужик в черной форме.
- Привет, Алексей! Это я - Герберт!

- Ты?** — (12)

46

Отлично!

 «Карма» +100, «Опыт» -100

- Назад** — (49)

47

Нет, темнота и так была

Прости что ломаю 4-ую стену(

Сон — (14)

48

- Есть работа?

- Нет, ничего.

Пока! — (7)

49

Билет в лотерею.

Первый — (40)

Второй — (5)

Третий — (46)


Уйти — (23)

50

- Привет, кочерыжка. Я тут глава типа. Паханом кличут.

- Я Алексе...

- Не Алексей, а Леха! Будь проще!

 (Если отмечено «Задания/Забрать ключи у охраны»: получено достижение «Работяга»)

Работа есть? — (53)

Инфа есть? — (51)

Если в наличии 100 «Репутация/"Пахан"»: Побег устроим? — (13)

Пока! — (18)

51

- Инфа есть?

- Да. Как сделать лопату и как сделать биту.

Бита — (36)


Лопата — (19)

Ничего — (50)

52

- Первое.

- Хорошо.

 ✓ «Побить карла»

Назад — (25)


53


- Работа есть?

- Да, сложные правда.

- Валяй.

- Найти сидр и забрать ключи у охраны.

Сидр,  ✓ «Раздобыть сидр» — (53)

Ключи,  ✓ «Забрать ключи у охраны» — (53)

Уйти — (50)

54

- Сбежим?

- Давай!

Ночью Боб разбудил Алексея. Они пошли служебным выходом.

КОНЦОВКА: ГЛАВНЫЙ ПОБЕГ!

КОНЕЦ ПЕРВОЙ ЧАСТИ

СОЗДАЛ: p90-25

Не болейте!