

ms.test2914

# ГНОМОН

книга-игра



*Версия текста: 6*

*КвестБук: книги-игры и сторигеймы*

<https://quest-book.ru>

# Лист персонажа

Начальные значения параметров:

## Загадочный камень

код руны: \_\_\_\_

ответ: \_\_\_\_

скрыт

100: 100

# 1

---

Трудно сказать, что именно послужило первопричиной...

**Вступить в залитый солнечным светом мир — (14)**

# 2

---

По умолчанию у вас есть складной металлический посох, прочные башмаки с шипами на подошвах, добротная одежда для подземелий (в огне не горит, на коленях и локтях имеются крепления для дополнительной защиты). Что ещё? Сейчас выясним.

Если вы подземный гонец у вас есть более лёгкая обувь которую вы как чулок натягиваете до колен. На ходу она немного пружинит и добавляет вам скорости передвижения и выносливости. Башмаки вы прячете в мешок. Если карабкаться по камням, они как раз пригодятся.

Если у вас записана фраза "иллюзия на прощание" в вашем мешке можно отыскать кольчужную сетку с вплетённой нитью горного льна. Выглядит как тяжелый плащ. На сгибах где есть потёртости видны проблески металлического плетения, но это всегда можно скрыть если втереть в поверхность немного пепла, глины, грязи. Всё зависит от навыков владельца в маскировке. Плащ хорошо защищает от огня, чуть хуже от холода и ветра. Под дождём он намокает и плохо защищает владельца. Даёт защиту как броня при ношении на плечах или как щит, если намотать на руку. Даже в мешке он немного защищает спину от разного рода колкостей. Ещё сетка-плащ уменьшает скорость, а на выносливость практически не влияет.

Уже почти завершив проверку инвентаря вы находите плетёный короб в котором обычно хранят в пещерах провизию, небольшую флягу с водой и запертую шкатулку без украшений и символов, но очень прочную и довольно массивную. Открыть такую без особых знаний невозможно.

**Впервые за сегодняшний день обдумать ситуацию — (7)**

# 3

---

Нет, не открылась, наоборот исчезла будто её и не было. О чём то подобном рассказывали вам родичи умудрённые столетиями жизни среди гор. Но как всегда, мудрых преподавателей вы слушали невнимательно. Запишите себе фразу "иллюзия на прощание"...

**И ступайте дальше — (4)**

## 4

---

Вскоре солнце принялось так усердно освещать утренний лес, что с непривычки заслезились глаза. После того как лишь чудом удалось увернуться от особо сучковатой ветки, наш гном-герой приостановился.

Вы машинально, нащупали в нагрудном кармане и нацепили на нос защитные очки с закоптившимися стёклами. Это помогло зрению, но вызвало острую потребность проверить свой заплечный мешок. Без которого ни один гном не выходит из собственной штольни, не то что уж там уж...

- Изучить инвентарь — (2)**

## 5

---

Все посланцы и гонцы уходили на север. "Значит и мне туда". Вот только где он этот север? Сейчас вы находитесь на совсем небольшой полянке на которую чуть раньше буквально вывалились из лесной чащи. Можно сказать что вы слегка дезориентированы. Вы слышали и про компас и про магнитные поля, но вы не входили в круг старших мудрецов, да и под землёй, среди рудных пластов компас был бесполезен. Поэтому у обыкновенного гнома его просто не могло оказаться в заплечном мешке.

- Перетряхнуть мешок в поиске подходящих инструментов. — (9)**

## 6

---

На пути нашего героя встают густые заросли, но он отважно продолжает свой путь.

Продолжение пути можно отыскать в истории о Гноме и Гномыче. Пожалуй, вам поможет прямая ссылка находящаяся немного ниже, да, это она ...

[ссылка](#)

- На пути вам встречается легендарный рунный камень, из тех что умеют загадывать загадки. — (15)**

## 7

---

До этого момента вы двигались как паровая тележка по чугунным рельсам. Куда и зачем, почему-то это вас особо не интересовало.

Вы не сторонник теории заговоров, впрочем... Нет в самоизолированном обществе гномов невозможны интриги. Но это натолкнуло на мысль, та столкнулась со следующей. В итоге вы решили идти на север.

- Если вдаваться в подробности то их окажется не очень много, но они есть... — (19)**

Едва вы это сообразили, как уже стояли на ногах, собираясь немедленно отправиться туда. — (5)

## 8

---

Защитный плащ. Возможно бородатые духи леса подобны бородатым духам гор и он им придётся в пору. С почтением возложив дар под корни самой могучей сосны чей ствол зарос бородатым лишайником, вы начинаете степенно обходить её по кругу возвещая о принесённом даре. На вас снисходит озарение. Вот же он север! Духи никогда не ходят по освещённой стороне чтобы не отбросить тени и мох с лишайником гуще растут в тени.

Без сожаления вы покидаете полянку с благодарностью оставив свой дар добрым духам (вычеркните из инвентаря и добавьте 1 уверенности/веры) — (10)

## 9

---

Если у вас есть слово "... гонец" вы можете попытаться использовать беговые чулки — (16)

Если вам довелось испытать "иллюзию..." попробуйте использовать защитный плащ — (8)

У вас есть короб с провизией

У вас есть посох — (17)

У вас есть шкатулка — (12)

## 10

---

С лёгким сердцем гном удалялся от своего прежнего дома. С каждым шагом из домоседа он всё более становился путешественником и как это, туристом, вот! И это ему нравилось.

Оказалось ли в итоге верным принятое решение и куда приведёт выбранная дорога? Наверное вы могли бы узнать и об этом, если конечно вам понравилась первая история о гноме. Кстати, а почему её название гномон?

(запишите своё суждение в свободной форме, если вторая часть истории уже готова, то на следующей странице вы увидите ссылку на неё) — (6)

## 11

---

Вы некоторое время предавались унынию. Но вскоре заинтересовались тем как тень от посоха перемешалась по земле. Вот она была у вашей ноги, а вот она уже карабкается по ступне. Как настоящий гном экспериментатор вы принялись отмечать камешками, а когда не могли сразу найти подходящий, то веточками и кусочками коры. Аккуратно, очень точно, вы проследили за краем тени. Когда тень начала удлиняться вы с облегчением вздохнули, но несколько раз ещё раз выкладывали вешки чтобы убедиться. Но вот в чём? Мысли лихорадочно скакали словно блики от пламени факела на кристаллической друзе горного хрусталя...

**Приняв решение вы решительно направляетесь в выбранную сторону (запишите в свободной форме своё решение чтобы в дальнейшем проверить его истинность) — (10)**

## 12

---

Шкатулка. Прочная, увесистая. В принципе можно использовать как подставку, или даже посидеть на ней.

- Так и поступить**
- Убрать в инвентарь — (9)**

## 13

---

Гномы не так проворны как им иногда хочется, зато в выносливости с ними трудно соперничать. Пробежаться по подземным переходам с тем чтобы передать приглашение всем дальним родственникам на юбилей двоюродного дядюшки? Для вас это было привычным делом. Запишите себе фразу "подземный гонец" и...

- Продолжайте бежать дальше — (4)**

## 14

---

Но сейчас он вспоминал. Вспоминал все ругательства и проклятия, все легенды и пословицы. Это было необъяснимо, но гном находился перед массивной и очень незаметной дверью подгорного убежища №13. И он находился снаружи!

- Успокоиться и не паниковать — (18)**
- Любоваться пейзажем — (18)**
- Положиться на авось (сетка всегда с собой) — (18)**



А вы любопытный гном! На камне (кому камень, а кому целый валун) вы обнаружили руну-загадку и активировали её. Вот вопрос:

### Кто, или что такое ГНОМОН?

Если отсутствует 1 «Загадочный камень/код руны»: Надо сказать, что создатели рун не помышляли о клавиатурах. Выбор действий у вас небогат. Всего три. И ещё вам в помощь едва различимая на камне картинка. Во всём этом есть некая странность, но что взять с древних гномов интересовавшихся у случайных прохожих что они знают про гномон?

Впрочем, если загадка оказалась вам не по силам, всегда можно просто уйти, Только не забудьте замести следы. Свои узнают - засмеют.

Если в наличии ровно 25261912242600 «Загадочный камень/ответ»: **Свет из камня. Вы справились.**, получено достижение «Игрок знает толк» — (10)

Если в наличии ровно 3311273700 «Загадочный камень/ответ»: **Гном в недоумении смотрит на полученный результат. Какая сила заставила его начертать "ЧАСЫ"? До этого момента он совершенно не задумывался о времени. Понимая что не смог разгадать загадку, но он уходит с предчувствием, что вскоре ему предстоит гонка со временем. (добавьте 1 к вере/уверенности) — (10)**

**Добавить 1**, «код руны» +1, (Если в наличии 43 «Загадочный камень/код руны»: «код руны» = 11), (Если отсутствует 11 «Загадочный камень/код руны»: «код руны» = 11)

**Убавить 1**, «код руны» -1, (Если отсутствует 11 «Загадочный камень/код руны»: «код руны» = 42)

**Высечь часть кода**, добавить к «ответ» количество «код руны», умножить «ответ» на «100», «код руны» = 0

**Оставить Загадочный камень и продолжить свой путь**, на предыдущий параграф

Беговые чулки. Возможно бородатые духи леса подобны бородатым духам гор. С почтением возложив дар под корни самой могучей сосны со стволом заросшим бородатым лишайником вы начинаете степенно обходить её по кругу возвещая о принесённом даре. На вас снисходит озарение. Вот же он север! Духи никогда не ходят по освещённой стороне чтобы не отбросить тени и мох с лишайником гуще растут в тени.

**Без сожаления вы покидаете полянку с благодарностью оставив свой дар добрым духам (вычеркните из инвентаря и добавьте 1 уверенности/веры) — (10)**

## 17

---

В задумчивости вертите высокотехнологичный посох. В сложенном виде это небольшой жезл, особым способом повернув его верхнюю и нижнюю часть их можно отделить друг от друга и растянуть насколько хватит прочного металлического тросика. Можно щелчком высвободить два скрытых звена и вновь соединить получив полноразмерный посох.

- Собрать жезл
- Собрать посох
- Воткнуть его в землю и отдохнуть от бесполезной активности (записать уверенность - 1) — (11)

## 18

---

Это слегка уравнило чувство утраты привычного уютного мира холодных камней и горячих горнов. "Где наша не пропадала" - опрометчиво решил гном и направился куда глаза глядят.

- Продолжить размеренное движение — (13)
- Оглянуться посмотреть не отворилась ли дверь сама — (3)

## 19

---

Отшельник, и маг. И даже иногда пророк. Эта сущность обитала на север от родного убежища. За последние двести лет на вашей памяти к ней пару раз отправлялись послы за советом. И по слухам они возвращались с добрыми вестями. А это значит, что есть шанс вернуться на родину по их стопам.

Добавьте фразу "уверенность +1"

- Осталось только добраться до этого отшельника — (5)