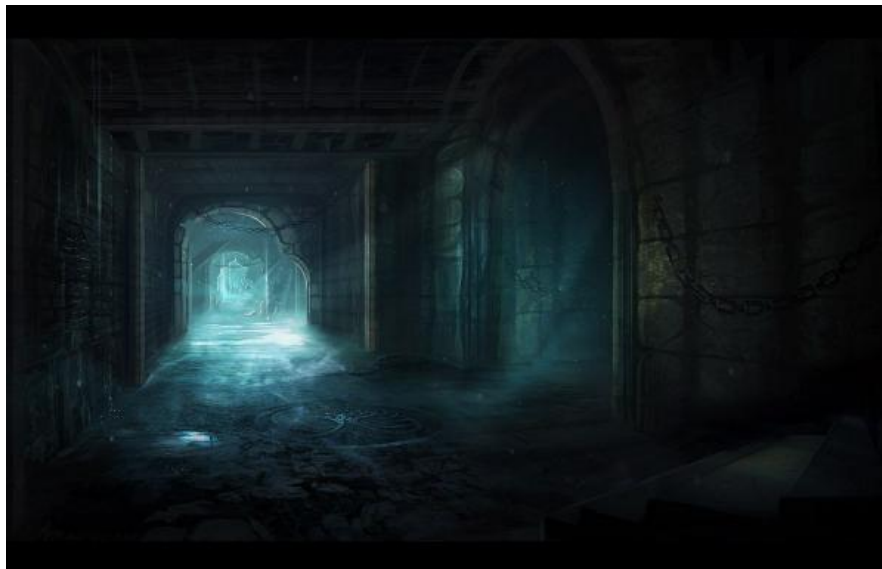


Магистр Таро

# Спаси принцессу

книга-игра



*Версия текста: 1*

*КвестБук: книги-игры и сторигеймы*

<https://quest-book.ru>

# Лист персонажа

Начальные значения параметров:

## Предметы у героя

- кинжал
- железный ключ
- веревка
- берцовая кость
- записка
- факел
- сундук
- медный ключ
- Включил рубильник
- выпил лекарство

## Герой

Жизнь: 3  
Монеты:

# 1

Вы спускаетесь в темные катакомбы. Злой волшебник украл принцессу и держит ее взаперти под стражей.

Вы должны найти и освободить принцессу.

Все что у вас есть - это короткий кинжал.

**Далее** — (4)

# 2

Ключ подошел к замку и дверь со скрипом открылась.

Впереди в глубине большого плохо освещенного помещения вы заметили нишу темницы.

За прутьями решетки вы заметили красивую девушку.

- Наконец-то! - радостно воскликнула девушка.- Я знала, что найдется герой, который сможет вызволить меня из заточения злого колдуна.

**Вы шагнули навстречу узницы...** — (35)

# 3

Сработала ловушка и арбалетный болт вонзился вам в ногу.

(-1 Жизнь)


Если отсутствует 1 «Герой/Жизнь»: **Вы истекли кровью и рухнули на каменный пол подземелья** — (24)


Если в наличии 1 «Герой/Жизнь»: **Вы перевязали рану и поковыляли дальше** — (4)

# 4

В катакомбах полно коридоров и дверей. Стены и потолок увешаны бледными поганками, которые немного светятся в темноте.

Выбирайте куда пойти?

**узкий туннель**,  «Жизнь» -1 — (3)

Если отсутствует «Предметы у героя/веревка»: **широкий проход**,   
✓ «веревка» — (37)

**понижающаяся штольня** — (16)

**путь в туннеле наверх**,  «Жизнь» -1 — (28)

**кривой проход** — (36)

- туннель с водой по щиколотки — (43)
- туннель с водой по пояс — (17)
- Если отсутствует «Предметы у героя/железный ключ»: коридор с рисунками на стенах,  «железный ключ» — (30)
- Если отсутствует «Предметы у героя/берцовая кость»: наполовину заваленный проход,  «берцовая кость» — (25)
- пыльный коридор — (13)
- проход с высокими сводами,  «Жизнь» -1 — (29)
- туннель с факелами — (15)
- узкий лаз — (10)
- Если отсутствует «Предметы у героя/медный ключ»: коридор с капающей водой — (33)
- Если отсутствует «Предметы у героя/записка»: зал с воющим ветром,  «записка» — (31)
- Если отсутствует «Предметы у героя/выпил лекарство»: Туннель с костями на полу — (6)

## 5

---

Внезапно в глазах на секунду померкло!!

Когда вы снова смогли видеть, то перед вами во всей своей красе стояла прекрасная принцесса.

- Ах! Мой герой! - воскликнула девушка. - Ты спас меня!... Скорее идем к моему отцу. Я уверена ты ему понравишься. Ведь ты же спас меня из лап злого колдуна. Отец щедро наградит тебя. Или хочешь я тебя прямо сейчас расцелую?! - думушка покраснела от смущения.

- Поцелуете принцессу — (27)
- Скажете, что у вас другие планы на жизнь и вы пока не собираетесь жениться — (26)

## 6

---

В темном углу среди костей и лохмотья вы нашли пузырек с какой-то микстурой.

- Этот пузырек тебе приятель уже не поможет, - подумали вы глядя на бранные останки.

- Выпить,  «выпил лекарство», «Жизнь» +2 — (14)
- Не брать этот пузырек. Может тут яд?! — (4)

## 7

---

Мда, печальная получилась история.

Но я не виноват!

Это же Ты! делал выборы ;-)

## 8

---

Вы смогли выбраться из ямы и подошли к прутьям темницы.

- Слава всевышнему! - радостно воскликнула принцесса. - Я думала что ты погиб провалившись в эту ловушку. Я даже не подозревала что она тут есть.

Вы осмотрели дверь темницы, но не нашли никакого замка. Как же выпустить принцессу на свободу?

- Вернетесь в катакомбы чтобы поискать способ открыть темницу
- Пользуясь случаем попросите принцессу подарить вам один поцелуй. Ведь вы рискуете жизнью ради нее! — (32)

## 9

---

Ква-а-аа! - услышали вы и только сейчас заметили на полу темницы небольшую зеленую жабу.- Ква-ква-а-аа!

Лягушка прыгнула к вашим ногам легко пройдя между прутьями.

- Бедная принцесса, - подумали вы. - Видимо злой колдун наложил не нее эти коварные чары.

- Не долго думая вы сунули жабу за пазуху и направились к выходу из темницы — (34)

## 10

---

Вы ползете по узкому лазу... проход все уже и уже и вот вы внезапно застряли. Ни вперед ни назад!

Если отмечено «Предметы у героя/факел»: Придется выбросить факел, чтобы пролезть дальше, ✎ X«факел» — (4)

Если отмечено «Предметы у героя/кинжал»: Придется выбросить кинжал, чтобы пролезть дальше, ✎ X«кинжал» — (4)

Если в наличии 20 «Герой/Монеты»: Пидется выбросить мешочек с монетами, чтобы пролезть дальше, ✎ «Монеты» -20 — (4)

Если отсутствуют «Предметы у героя/факел», 20 «Герой/Монеты», «Предметы

у героя/кинжал»: **Вы выдохнули весь воздух из легких и наконец проснулись вперед.**  
**Уфф!!! — (4)**

## 11

---

Вы преодолевая отвращение быстро чмокнули жабу в ее лупоглазую склизкую голову.

**Чмок! — (5)**

## 12

---

Вы отпустили жабу в болото. Пусть живет на свободе. Все же болото лучше чем темница.  
Вы зашагали прочь, насвистывая песенку. Впереди вас ждали новые подвиги!

**Вперед! Только вперед — (26)**

## 13

---

При каждом шаге с пола поднимается куча пыли. Вы чихаете! Чихаете!!!... Снова чихаете!

Если отмечено «Предметы у героя/факел»: **От очередного чиха вы роняете факел на пол и он гаснет. Вы идете дальше, ✎ X«факел» — (4)**

Если отсутствует «Предметы у героя/факел»: **Вы зажимаете пальцами нос и идете дальше — (4)**

## 14

---

Вы выпили мутное и терпкое содержимое пузырька...  
В животе заурчало.

**Внезапно вы ощутили мощный прилив сил! — (4)**

## 15

---

Вы идете по длинному у хорошо освещенному туннелю. На стенах в специальные дыры воткнуты горящие факела.

Видимо по этому пути ходят слуги злого колдуна...


Если отсутствует «Предметы у героя/факел»: **Взять один из факелов и идти дальше,  «факел» — (4)**

Если отмечено «Предметы у героя/факел»: **Идти дальше. Пока вас тут не застали враги — (4)**

## 16

---

Вы нашли сундук окованный железными пластинами. На нем замок.

Если отмечено «Предметы у героя/железный ключ»: **Попробовать открыть сундук железным ключом,  «Монеты» +20 — (21)**

Если отмечено «Предметы у героя/медный ключ»: **Попробовать открыть сундук медным ключом — (42)**

Если в наличии 20 «Герой/Монеты»: **Вы уже открывали этот сундук и забрали все его содержимое — (4)**

**Идти дальше — (4)**

## 17

---

В туннеле на вас напали мерзкие летучие мыши. Кажется это вампиры.

**Вам с трудом удалось от них отбиться — (4)**

## 18

---

Монеты рассыпались по каменном у полу туннеля.

Стражник на секунду застыл с алебардой на изготовку...

Затем огляделся по сторонам и пробормотал:

- Ладно, вали отсюда пока я добрый, - стражник поднял монеты.

**Пользуясь моментом вы юркнули в темный туннель влево. — (4)**

## 19

---

Ваша хитрость не удалась. Тяжелая алебарда обрушилась на вашу голову!

- Хрясь!! — (24)

## 20

---

Вам повезло что яма ловушки была не глубокой и вы лишь ушибли пару ребер. Стены ямы выложены из гладких кирпичей. Зацепиться нечем.

Как вылезти наверх?

Если отмечено «Предметы у героя/веревка», отмечено «Предметы у героя/берцовая кость»: **Вы сообразили, что можно привязать к веревке берцовую кость и забросить ее наверх — (8)**

Если отмечено «Предметы у героя/веревка»: **У вас была веревка, но забрасывать ее наверх было бессмысленно. Ей нечем зацепиться за край ямы — (24)**

- Вы поняли что обречены умереть от жажды и голода в этой яме — (24)**

## 21

---

Ключ подошел и вы открыли сундук.

Внутри лежит 20 золотых монет.

- Вы забираете их себе — (4)**

## 22

---

Вы уклонились от атаки врага и с силой ткнули его в бок.

Клац! - лезвие кинжала обломалось.

Стражник снова замахнулся алебардой! На этот раз он не промахнется.

- Вы бросились бежать — (4)**

- Попытаетесь перехватить его оружие — (19)**



## 23

---

Вы пришли в себя в полутьме. Осмотрелись по сторонам и к своему ужасу поняли, что находитесь в той самой темнице, откуда совсем недавно освободили принцессу.

- Ах тыж черт подери!- воскликнули вы, все еще не веря своим глазам.

**Да как же это так?!... Помоги-и-и-и-те-е-е-ее!!!** — (7)

## 24

---

Вы погибли.

Может быть другому храброму приключенцу повезет больше?

## 25

---

На полу туннеля вы нашли большую берцовую кость. Остального скелета не было.

Вы подобрали кость (может пригодиться?)

**Идти дальше** — (4)

## 26

---

Вот и сказочке конец.

А кто прошел ее - тот молодец :-)

Да, что уж там?!

Не молодец, а просто крутой чувак!

## 27

---

Чмок!... Вспышка света ослепила вас.

**Вот черт!...** — (23)

## 28


Путь преградил стражник с алебардой наперевес!

Он собирается ткнуть вас острием в бок.

- Попался!?

Если отсутствуют 20 «Герой/Монеты», 1 «Герой/Жизнь»: **Стражник не промахнулся и пронзил ваш бок. Вы рухнули на каменные пол подземелья — (24)**

Если в наличии 1 «Герой/Жизнь», но отсутствует 20 «Герой/Монеты»: **Острая боль пронзила вас! Зажав ладонью рану вы бросились наутек в темные коридоры катакомб — (4)**


Если в наличии 20 «Герой/Монеты»: **Смекалка не подвела вас. Вы сорвали с пояса кошелек с монетами и бросили их под ноги стражнику,  «Монеты» -20, «Жизнь» +1 — (18)**

## 29

Вы попали в большую пещеру с высокими сводами. На потолке тысячи летучих мышей вампиров.

Услышав шаги твари начали пикировать на голову, норовя укусить за лицо или выцарапать глаза.

Если в наличии 1 «Герой/Жизнь»: **Одна из тварей порезала вам когтями шею (обильно течет кровь!) — (4)**

Если отмечено «Предметы у героя/факел»: **Вы отмахиваетесь от мерзких тварей факелом. Ага! Они боятся света. Вы быстро идете дальше (факел погас!),  X«факел» — (4)**

Если отсутствует 1 «Герой/Жизнь»: **Одна из тварей порезала вам когтями шею (обильно течет кровь!) Вы падаете теряя сознание от потери крови — (24)**

## 30

В коридоре рядом с рисунками на стене вы заметили небольшую нишу в которой висел железный ключ.

**Вы взяли его с собой,  ✓«железный ключ» — (4)**

## 31

На полу туннеля вы заметили кусочек белой ткани на которой были красными чернилами (или кровью?) написаны несколько строк:

**Ключ от темницы у стражи**

**Хм-мм... Что бы это значило? — (4)**

## 32

---

Принцесса согласилась поцеловать вас через прутья темницы.

Ваши губы сомкнулись и вспышка яркого света ослепила вас!!


**Что это?!... — (38)**

## 33

---

Проход преградил закованный в латы стражник с алебардой. Он заметил вас и бросился в атаку.

**Броситесь бежать — (4)**

Если отмечено «Предметы у героя/кинжал»: **Ударите его кинжалом,** 

X«кинжал» — (22)

Если отмечено «Предметы у героя/факел»: **Ткнете ему в забрало факелом,** 

X«факел» — (40)

## 34

---

Немного проплутав по лабиринту катакомб, вы наконец выбрались на божий свет!

Ква-а-аа! - раздалось у вас под курткой.

Вы достали жабу и посадили ее на раскрытую ладонь.

- Хм-м... Что же мне теперь с нею делать? Если принесу ее королю и скажу что это принцесса, то мне никто не поверит. Еще и голову отрубят за попытку надурить короля.

**Отпустить ее в болото — (12)**

**Поцеловать жабу — (11)**

## 35

---

Не успели вы перешагнуть порог темницы, как плиты под вашими ногами рухнули вниз и вы кубарем полетели в темный провал!!...



**А-а-аааа!! — (20)**

## 36

---

Вы замечаете в небольшой нише на стене железную рукоятку. Это рубильник. Но что он делает?

Может открывает какой-то секретный проход?...

- Если отсутствует «Предметы у героя/Включил рубильник»: **Потянуть рубильник вниз**,   «Включил рубильник» — (4)
- Если отмечено «Предметы у героя/Включил рубильник»: **Поднять рубильник вверх**,   «Включил рубильник» — (4)
- Ничего не трогать и идти дальше** — (4)

## 37

---

В туннеле вы нашли тело какого-то парня. Он как две капли воды был похож на вас. Только мертвый...

Рядом вы нашли длинную веревку.

- Пригодится**,   «веревка» — (4)

## 38

---

Внезапно вы обнаружили, что рядом с вами больше нет принцессы. Темница пуста!

- Ква-а-аа!** — (9)

## 39

---

Этот ключ не подходит к замку.

- Назад** — (43)

## 40

---

Факел на время ослепил стражника. Но ваш факел потух.

В последних проблесках пламени вы заметили на поясе стражника - медный ключ!

Вы схватили ключ и бросились бежать.


Уф-фф! Еле спасся,  ✓ «медный ключ» — (4)

## 41

---

Вы сунули острие кинжала в замочную скважину и провернули по часовой стрелке!  
Хрясь!!!...

Лезвие кинжала обломалось. Теперь у вас нет даже оружия.

Печально,  ✗ «кинжал» — (43)

## 42

---

Этот ключ не подходит к сундуку.

Назад — (16)

## 43

---


Сбоку от прохода в стене вы замечаете дубовую дверь окованную листами железа. На двери видна замочная скважина.

Если отмечено «Предметы у героя/медный ключ»: **Открыть дверь медным ключом** — (2)

Если отмечено «Предметы у героя/железный ключ»: **Открыть дверь железным ключом** — (39)

Если отсутствуют «Предметы у героя/железный ключ», «Предметы у героя/медный ключ»: **У вас нет подходящего ключа от этой двери** — (4)

Идти дальше — (4)

Если отмечено «Предметы у героя/кинжал»: **Попытаться вскрыть замок острием кинжала**,  ✗ «кинжал» — (41)