

18+

Дмитрий Димидрионов

Проклятые Тени

Ваш выбор, Ваша судьба!



Дмитрий Димидрионов

**Проклятые Тени. Ваш
выбор, Ваша судьба!**

«Издательские решения»

Димидрионов Д.

Проклятые Тени. Ваш выбор, Ваша судьба! / Д. Димидрионов —
«Издательские решения»,

ISBN 978-5-00-626707-7

Книга-игра в стиле темного фэнтези, в которой вы окажетесь в роли отважного воина, призванного спасти проклятый мир от разрушения. Пройдите через различные локации, ищите необходимые предметы и сражайтесь с ужасающими монстрами, стоящими на вашем пути. Делайте свой выбор в процессе чтения, ведь каждый вариант откроет перед вами новые параграфы и приключения. Готовы ли вы принять вызов и стать героем этого темного мира?

ISBN 978-5-00-626707-7

© Димидрионов Д.
© Издательские решения

Содержание

Правила игры	6
Забывтый Ритуал	7
§1	7
§2	8
§3	9
§4	10
§5	11
§6	12
§7	13
§8	14
§9	15
§10	16
§11	17
§12	18
§13	19
§14	20
§15	21
§16	22
§17	23
§18	24
§19	25
§20	26
Конец ознакомительного фрагмента.	27

Проклятые Тени Ваш выбор, Ваша судьба!

Дмитрий Димидрионов

© Дмитрий Димидрионов, 2024

ISBN 978-5-0062-6707-7

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Правила игры

Перед вами книга-игра, состоящая из блоков-параграфов (§). Каждый параграф пронумерован. Вы начинаете с первого параграфа, читаете его, и в конце параграфа может быть предоставлен выбор из нескольких вариантов, или просто указано, что вы делаете и на какой параграф переходите дальше. Перед вариантом выбора всегда ставится точка. В конце фразы с выбором в скобках указан номер параграфа, на который вам нужно перейти для продолжения движения.

Для начала вам потребуются листок бумаги и чем записать (карандаш или ручка), а также игральная кость D6. Прежде всего, вам нужно создать персонаж. В игре присутствуют три основных характеристики: «Сила», «Атака» и «Жизни».

Сила – это показатель, который добавляется к результату броска игровой кости при проверке различных препятствий в игре, а также каждый раз перед атакой на врага.

Атака – это показывает, сколько урона вы можете нанести врагу за каждый успешный бросок кости.

Жизни – это количество урона, которое можно нанести вашему противнику.

Вы можете выбрать любые значения для этих характеристик, но изначально игра разрабатывалась под следующие параметры: Сила – 1, Атака – 1 и Жизни – 3.

Прочитав фразу «Начался бой!!!», знайте, что до тех пор, пока вы не победите противника, дальнейшее продвижение по тексту невозможно. Бросайте игральную кость и прибавляйте свое значение силы к выпавшему результату. Если полученное число равно или превышает значение силы врага, вы (а не враг) наносите ему урон, отнимая от его жизней свое количество атаки. Если результат окажется меньше силы врага, то враг нанесет урон вам. Повторяйте броски, пока жизни врага не станут равны нулю, и вы одержите победу в этой схватке. В случае, если ваши жизни дойдут до нуля, вы потерпите поражение. Не повезло! Придется начать игру заново.

Прочитав фразу «Преграда», бросайте игральную кость, прибавляйте к результату значение своей Силы. Если полученное число равно или больше, то вы преодолели преграду, если меньше, то читайте результат в параграфе. Вы не сможете продолжить путь, пока не преодолеете преграду.

В игре параграфы будут предоставлять вам ключевые слова или награды с предметами. Пожалуйста, записывайте их, так как они будут оказывать влияние на другие параграфы и на процесс прохождения в целом. А теперь перейдите на параграф (§1) и начните своё приключение!

Забывтый Ритуал

§1

Вы просыпаетесь в мрачной и сырой комнате, стены которой покрыты гобеленами, потускневшими от времени и сырости. Вокруг вас стоят высокие шкафы, их деревянные полки прогибаются под тяжестью древних книг и ветхих свитков. Сквозь пыль и паутину, покрывающие их, вы с трудом различаете странные символы и древние письма на них.

Оглядевшись, вы замечаете четыре тела, лежащих вокруг вас. Они облачены в красные балахоны, покрытые пылью и грязными пятнами. Их лица застыли в ужасных гримасах, а пустые глазницы, кажется, смотрят прямо на вас.

На полу у ваших ног начертаны странные символы, белые линии которых слабо мерцают в полумраке комнаты. Вы не можете понять, что они означают, но чувствуете, что они имеют какое-то отношение к вашему появлению здесь. Очертания символов напоминают странные знаки и таинственные письма.

Окон в этой комнате нет, и лишь слабый свет, исходящий от догорающих на стенах факелов, позволяет вам видеть, что происходит вокруг. Кажется, что этот свет не может проникнуть в самые темные уголки комнаты.

Вас охватывает ужас. Вы понимаете, что находитесь в месте, где время остановилось, и смерть властвует над всем, что ее окружает.

Ваши действия:

- *Вы подходите к книжным полкам и начинаете их осматривать. (§2)*
- *Вы проходите в дверь. (§3)*

§2

Взяв с полки одну из древних книг, вы открываете ее и обнаруживаете, что она написана на неизвестном вам языке. Символы, напоминающие руны, кажутся странными и непонятными. Понимая, что не сможете понять содержание книги, вы кладете ее обратно на полку. Как только книга оказывается на своем месте, Книжный шкаф начинает двигаться с громким скрипом и скрежетом. За ним открывается низкий проход, ведущий в неизвестность.

Ваши действия:

- *Вы нагибаетесь и проходите в проход. (§5)*

§3

Вы находитесь в необъятном зале, где потолки возвышаются над вами, словно стены величественного замка. Сквозь высокие окна льется лунный свет, наполняя это пространство призрачной дымкой. В полумраке вы медленно изучаете помещение, и ваш взгляд останавливается на старом красном ковре, который тянется вдоль всего зала. Рядом с ним свисают алые рваные полотна, напоминающие флаги – некогда гордые символы давно забытых времен. Они прогнили и разорвались, но на некоторых из них еще можно различить гербы.

Справа от вас, в конце зала, виднеется арочный проход, ведущий в следующее помещение. Стены его украшены темными гобеленами, на которых изображены сцены битв и сражений. Здесь царит мрака и каждый ваш шаг эхом разносится по залу. В воздухе витает запах тления и старости.

Ваши действия:

- *Вы проходите через арочный проход в следующий зал. (§6)*

§4

Вы оказались в мрачной, промозглой комнате, которая, кажется, была пропитана водой. Каждый ваш шаг порождает резкий, неприятный шлепок, и вы ощущаете, как ледяной холод проникает в вашу плоть, просачиваясь сквозь обувь.

Эта комната – забытое место, скрытое в глубине Этого места, заброшенное богами и людьми. Она утопает в темноте, но несколько маленьких окошек, расположенных высоко в стене, пропускают слабый лунный свет. Он озаряет комнату, позволяя вам увидеть, как стены, годами подвергавшиеся воздействию влаги, покрылись мхом и плесенью, а пробившиеся сквозь них корни деревьев свисают, словно щупальца какого-то первобытного чудовища.

Сырость в воздухе такая густая, что кажется, ее можно резать ножом, и каждый вдох наполняет ваши легкие влагой. В этом месте чувствуется присутствие чего-то зловещего, древнего и опасного. Корни, пробивающиеся сквозь стены, кажутся не просто частью природы, но и частью некоего жуткого ритуала, который был проведен здесь много лет назад.

По мере того как вы исследуете комнату, ваше внимание привлекает странный звук, исходящий из темноты в дальнем углу.

Это звук тихого, прерывистого дыхания, которое, кажется, исходит от существа, живущего в тени. Вы чувствуете, как страх начинает сковывать ваши движения, и понимаете, что вам нужно найти выход из этого места, пока не стало слишком поздно.

Ваши действия:

- *Вы поспешили выйти из комнаты и идти дальше по коридору (§7)*

§5

Вы оказываетесь в узком, темном туннеле и вынуждены пробираться вперед на ощупь. Ваши пальцы касаются холодных, влажных кирпичей, словно пытаются найти хоть какую-то зацепку в этой непроглядной темноте. Внезапно, ваши пальцы натываются на нечто странное – что-то вроде деревянной двери, которая будто материализовалась из мрака.

Продвигаясь дальше, вы обнаруживаете, что туннель не заканчивается здесь, и есть ещё путь вперёд. Что может скрываться за этой дверью? Возможно, это одна из ловушки для тех, кто отважился отправиться в путешествие по этим мрачным коридорам.

Ваши действия:

- *Идти вперед дальше (§7)*
- *Зайти в дверь (§4)*

§6

Вы оказались в зале с полукруглым куполом, окутанным тьмой. Стены, словно покрытые саваном, окружают вас, а по ним свисают огромные колонны с ветхими, потрепанными временем флагами, на которых изображен странный герб. Пол из массивных каменных плит, сложенных в шахматном порядке, устилает ковер, покрытый пылью. В центре его висит старый, покрытый ржавчиной канделябр, который когда-то был символом света, но теперь стал лишь мрачным напоминанием о былой роскоши.

Впереди, словно врата в иной мир, возвышаются огромные железные ворота, охраняемые двумя гигантскими статуями, высеченными из черного камня. Их лица скрыты в тени, но глаза, сделанные из светящихся кристаллов, следят за каждым вашим движением, готовые предупредить о любом вторжении.

Зал тускло освещен факелами, которые висят на стенах, их мерцающий свет испускает слабые пучки будто вот-вот потухнет. Воздух пропитан сыростью и запахом плесени, а тишина, царящая в помещении, кажется гнетущей. Слышно лишь далекое эхо капель воды, стекающих по стенам, и шепот ветра, пробирающегося сквозь щели в стенах.

Ваши действия:

• *Вы подходите к воротам и открываете их. Они с трудом поддаются. Видно, что петли дверей давно никто не открывал. (§10)*

§7

В беспросветной тьме, среди зловонных испарений забытых глубин, ваши пальцы скользят по влажным стенам, словно пытаетесь найти дорогу в этой непроглядной бездне. Внезапно, под ногами ощущается зыбкость, и вы понимаете, что стоите на пороге старой канализации, давно забытой и покинутой. Однако, откуда-то сверху пробивается слабый свет, и над вашей головой вырисовывается полукруглый свод, покрытый мхом и лишайником.

Туманная дымка ползет по полу, словно ожившие тени забытых обитателей этого места. Где-то вдалеке слышен плеск воды, перекликающийся с эхом ваших шагов. Туннель уходит в обе стороны, и вам предстоит выбрать направление. Налево или направо?

Ваши действия:

- *Идете налево по туннелю (§9)*
- *Идете направо по туннелю (§8)*

§8

Вы продолжаете свой путь по мрачному тоннелю, освещенному лишь слабым светом луны, проникающим сквозь решетку впереди. Кажется, выход близко, но непреодолимая преграда из стали не дает вам выйти из этого подземного лабиринта. Внезапно ваше внимание привлекает странное явление слева: часть стены словно бы вырвана, а внутри проход в неведомую тьму. Вы идете в эту неизвестность.

Оказавшись внутри, вы попадаете в узкий лаз, полностью окутанный тьмой. На ощупь вы чувствуете липкую паутину на своем лице, и страх перед неведомым начинает охватывать вас. В этой тишине вы вдруг слышите слабый шелест, доносящийся откуда-то из глубины. Ваше сердце замирает – ведь вы понимаете, что не одни в этом мрачном месте.

Начался бой!!!

«Пещерный паук»

Сила – 3

Атака – 1

Жизни – 2

Ваши действия:

- *Вы идёте по пещере дальше (§15)*

§9

В глубине забытой канализации, где темнота поглощает каждый звук, вы движетесь по древним тоннелям, прокладывая свой путь через бесконечную череду поворотов. Здесь нет никаких указателей или знаков, указывающих путь, и нет никакого способа узнать, куда идти дальше. С каждым шагом вы всё больше ощущаете, что запутались в лабиринте, откуда нет выхода.

Когда вы поворачиваете за следующий угол, перед вами появляется лестница, ведущая вверх. Это ваш единственный шанс выбраться из этого мрачного места, или стоит пойти дальше? Но что ждёт вас на поверхности? Возможно, там вы столкнетесь с ещё большими опасностями, чем те, что окружают вас сейчас.

Ваши действия:

- *Вы идёте прямо и не поднимаетесь по лестнице. (§12)*
- *Вы поднимаетесь по лестнице до люка и открываете его. (§10)*

§10

Вы оказываетесь в зале, окутанном полумраком. Изменчивые тени скользят по стенам, скрывая зловещие тайны этого места. Здесь нет места свету, даже тусклый лучик луны не проникает сквозь узкие щели в потолке. Воздух пропитан запахом тлена и разложения, который становится все сильнее с каждым вашим шагом.

В центре зала возвышаются большие белые колонны, покрытые паутиной трещин. На полу лежат красные ковры, изъеденные временем и покрытые рваными дырами. Некоторые колонны потрескались, и кое-где отвалились куски, создавая ощущение, что они готовы рухнуть в любой момент. Вокруг них разбросаны булыжники, словно остатки былой роскоши.

Прямо перед вами арочный проход, ведущий в еще один огромный зал, который вы можете видеть впереди. Лунный свет пробивается сквозь него, освещая ваш путь, но не дает возможности рассмотреть все детали этого зловещего места. Вы чувствуете себя как на ладони, словно мишень, на которую нацелены невидимые враги.

Стены зала покрыты темными пятнами и глубокими трещинами, напоминающими о том, насколько беспощадно время. В некоторых местах видны следы когтей и зубов, словно здесь когда-то обитали неведомые чудовища. В углах зала скопилась пыль и паутина.

Ваши действия:

- *Вы идете дальше и проходите в следующий зал (§19)*

§11

Вы попадаете в мрачную комнату, которая кажется еще более зловещей из-за тусклого света, проникающего сквозь пролом в потолке. Стены, покрытые слоем слизи, кажутся наполовину разрушенными, а за ними виднеется земля и толстые корни, проросшие сквозь них. В передней части комнаты находится узкий проход, однако его преграждает груда массивных булыжников, и это делает невозможным дальнейшее продвижение.

Оглядевшись, вы замечаете, что в комнате нет ничего, кроме нескольких разбитых обломков и теней, которые, кажется, движутся сами по себе. Воздух пропитан сыростью и запахом гнили, и вам становится ясно, что это место было заброшено уже очень давно. Ваш путь кажется непроходимым, и вы начинаете думать о возвращении назад.

Ваши действия:

- *Вы вернулись в туннель и пошли дальше (§14)*

§12

Вы идёте по мрачному, сырому тоннелю, с каждым шагом продвигаясь всё глубже в темные глубины подземелья. На стенах растет мох и плесень, запах гнили и сырости наполняет воздух. Туннель становится всё темнее и темнее, и в конце концов вы оказываетесь в абсолютной темноте. Однако вы продолжаете продвигаться вперед, полагаясь лишь на своё чутьё и ощупывая путь перед собой руками. В конечном итоге перед вами возникает развилка: теперь вам предстоит сделать выбор и выбрать один из трёх путей, каждый из которых ведет в неизвестность и таит свои опасности. Вы можете пойти налево, можете отправиться направо или же продолжить двигаться вперед. Какой путь выберете вы?

Ваши действия:

- *Вы идёте прямо по туннелю и не заходите в комнаты (§14)*
- *Вы заходите на лево (§13)*
- *Вы заходите на право (§11)*

§13

Вы оказались в мрачной, заброшенной комнате, находящейся глубоко под землей. Это место навевает ужас и отчаяние. Маленькое окошко на потолке пропускает лунный свет, который освещает мрачное помещение. Прямо перед собой вы видите груду камней, которые раньше были стеллажом. Вода, стекая по кирпичам... Разрушенные, покрытые мхом и паутиной стены и разбросанные булыжники превращают это место в руины. Вы понимаете, что пора возвращаться в тоннель, откуда пришли, и начинаете отступать в темноту. В это время из глубины тоннеля доносится тихий шорох. Будто кто-то бежит по тоннелю.

Ваши действия:

- *Вы вернулись в туннель и пошли дальше (§14)*

§14

Вы решительно направляетесь вглубь темного туннеля, ведущего в неизведанное. Прохладный, сырой воздух, пронизанный ароматом плесени, наполняет ваши легкие, ускоряя бие-ние сердца. Окружающая вас напряженная тишина нарушается лишь эхом ваших шагов и ред-кими скрипами камней под ногами.

После того как вы прошли сквозь тьму, вы достигли конца туннеля и перед вами пред-стала лестница, ведущая к люку на поверхности. Однако, ваш путь преградил завал из массив-ных валунов, препятствующий дальнейшему продвижению. Вы осознаете, что у вас нет иного выбора, кроме как подняться по лестнице.

Ваши действия:

- *Вы поднимаетесь по лестнице к люку и открыв лезете наверх (§16)*

§15

Осторожно пробираясь сквозь тёмные стены пещеры, вы ощущаете, как холодные камни под вашими руками рассыпаются в пыль. Внезапно впереди вас мерцает призрачный свет костра, словно призывая вас вглубь этой темноты. Шаг за шагом вы приближаетесь к его источнику, но понимаете, что туннель не заканчивается и есть проход далее в тьму. Продолжать идти на свет или следовать дальше по темному коридору?

Ваши действия:

- *Вы игнорируете свет костра и идёте вперёд. Доходите до тупика и упираетесь в хрупкую стену из кирпичей, которые еле заметно шатаются. Вы разбираете кирпичи, прокладывая себе путь вперёд. (§19)*

- *Вы идёте на свет костра (§17)*

§16

(Читайте если нет ключевого слово «Труп Проклятого Красного Мага»)

Здесь большие колонны, покрытые густым слоем паутины. На полу лежит красный ковер, на котором видны скрученные коконы, окутанные паутиной. Стены также покрыты паутиной.

На одной из стен висит большой кристалл, который будто бы врос в нее и стал частью этого зловещего пространства. Кристалл окутан паутиной, что создает впечатление, что он стал жертвой какого-то древнего проклятия.

Внезапно, с потолка доносится звук, который заставляет вас насторожиться. Это существо, наполовину человек, наполовину гигантский паук. У него верхняя часть тело человека, одетого в красный балахон, а вместо ног туловище паука. Существо держит в руках печать, висящую у него на груди, и смотрит на нее, как бы крича: «Не отдам!».

Начался Бой!!!

«Проклятый Красный Маг»

Сила – 4

Атака – 2

Жизни – 7

Награда:

«Красная печать»

Ключевое слово «Труп Проклятого Красного Мага»

После того как вы одолели огромного паукообразного монстра, кристалл засветился и начал притягивать вас к себе.

Ваши действия:

- *Кристалл засасывает вас внутрь (§23)*

(Читайте если есть ключевое слово «Труп Проклятого Красного Мага»)

Вы стоите в круглом, мрачном зале. Большие колонны, покрытые паутиной, придают этому месту особую атмосферу загадочности и таинственности. Пол покрыт красным ковром, на котором неподвижно лежит тело огромного паукообразного существа, напоминающего о вашей недавней битве. Вы вспоминаете, как одолели его, забрав красную печать, которая теперь висит у вас на шее.

Перед вами на стене висит большой кристалл. Как только вы подходите ближе, он начинает светиться, словно привлекая ваше внимание. Вы чувствуете, как он притягивает вас и начинает засасывать.

Ваши действия:

- *Кристалл засасывает вас внутрь (§23)*

§17

Повернув в сторону, Вы наткнулись на огромную нору, посреди которой притаился большой паук, охраняя свою добычу. Перед вами предстал костер, состоящий из тел людей, облаченных в кроваво-красные одеяния. Стены норы были пронизаны корнями, покрытыми плетущейся паутиной, и паук умело передвигался по ним своими лапами. Заметив Ваше появление, он резко прыгнул и побежал в Вашу сторону, готовясь к атаке.

Начался бой!!!

«Пещерный Гигантский Паук»

Сила – 4

Атака – 2

Жизни – 5

После победы в грудях тел в красных балахонах вы находите что-то блестящее.

Награда:

«Кольцо жизни» (Повысьте стат жизни на +2)

Ваши действия:

• Сразившийся с большим пауком, вы идете дальше и доходите до тупика, упираетесь в слабую стену с кирпичами, которые еле-еле шатаются. Вы разбираете кирпичи, прокладывая себе путь вперед. (§19)

§18

Вы попадаете в тайный лабиринт, ведущий вглубь неизвестного. Здесь, в узком коридоре, где стены словно стремятся сомкнуться, свет факела мерцает, как блуждающий огонек, и звуки таинственного шепота наполняют воздух.

Проходя по этому коридору, вы приближаетесь к источнику света и звука. Чем ближе вы подходите к концу коридора, тем яснее становится, что перед вами открывается проход в большую комнату с высоким потолком. Здесь свет факелов освещает каждый уголок, позволяя увидеть все детали интерьера.

В центре комнаты стоит большая кровать, украшенная темно-красным покрывалом, а рядом с ней – деревянный стол, на котором покоится старинная книга. На стене висит большой шкаф, его створки открыты, и внутри видны полки, заполненные различными предметами.

На стуле за столом сидит пожилой мужчина, его лицо изборождено морщинами, а глаза сияют таинственным светом. Он продолжает бормотать какие-то слова, и, кажется, что его голос эхом отдается от стен этой комнаты, скрытой от посторонних глаз.

Ваши действия:

- *Вы подходите к старику (§20)*

§19

Вы оказываетесь в центре мрачного зала, окруженного высокими стенами. Сводчатый потолок, словно купол, возвышается над вами, поддерживаемый лишь несколькими колоннами – остальные же разрушены, и их обломки разбросаны по всему периметру. В центре помещения стоит пьедестал, на котором покоится огромная книга. Прямо над ней парит стеклянный обелиск, отражающий лунный свет, проникающий сквозь трещины в потолке. Справа и слева от вас открываются арочные проходы, а впереди – большие ворота, покрытые загадочными символами по кругу.

Воздух в этом месте тяжелый и пропитан миазмами. За пределами зала слышен шепот ветра, и кажется, что он пытается проникнуть внутрь. Вдоль стен видны древние фрески, изображающие сцены из прошлого, но их краски давно выцвели, а контуры размыты временем.

Ваши действия:

- *Вы решили пойти вправо и проходите через арку (§21)*
- *Вы подходите к книге и заглядывает в неё (§22)*
- *Вы идете к двери со странными символами (§26)*
- *Вы решаете идти налево и проходите через арку (§24)*

§20

Старик бормочет что-то себе под нос, а затем, заметив Вас у себя за спиной, начинает говорить: «Ооо, ты тот, кого хотели призвать? У них получилось, раз ты здесь. Полагаю, страж повержен, и теперь путь открыт. Жаль, они не смогут выйти, ведь они уже все мертвы. Ха-ха.» Старик жутко смеется, а затем кряхтит и бормочет себе под нос: «Кто ты? Я раньше тебя здесь не видел. Тебе не следует здесь находиться, убирайся.» Старик явно выжил из ума.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.