

Райв Корвус

Золото дракона

Райв Корвус

Золото дракона

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=69474091

SelfPub; 2023

Аннотация

Вы авантюрный искатель приключений. Вам, как и группе наемников, предстоит осмотреть опасное подземелье, встретиться с его обитателями и найти самого страшного зверя – дракона. Дойдете ли вы до самого конца, чтобы сразиться со страшным созданием или же будете довольны меньшим? В этой истории выбор придется делать вам.

Содержание

Слово автора	4
Фрагмент 1 > вступление <	5
Фрагмент 2 > пойти по следу дикого зверя <	6
Фрагмент 3 > продолжить путь <	7
Фрагмент 4 > вы решаете убить химеру <	9
Фрагмент 5 > продолжить путь прямо <	10
Фрагмент 6 > повернуть <	11
Фрагмент 7 > бежать от лича <	12
Фрагмент 8 > атаковать лича магией <	13
Фрагмент 9 > атаковать лича оружием <	15
Фрагмент 10 > обойти гоблинов <	16
Фрагмент 11 > пойти по следам гоблинов <	17
Фрагмент 12 > вы нашли дракона <	19
Фрагмент 13 > атаковать дракона мечом <	20
Фрагмент 14 > атаковать дракона магией <	22
Фрагмент 15 > эпилог <	23
Фрагмент 16 > бросить все и довольствоваться добычей с гоблинов <	24
Общие сведения произведения:	25

Райв Корвус

Золото дракона

Слово автора

Эта работа выполнена в стиле "рассказ с выбором действий". Хотя в нем есть "блоки" текста, вы вольны выбирать свой путь по предоставленным вариантам и переходить на главы, которые названы соответствующим образом.

Автор искренне надеется, что вы не пренебрежете этим советом и не прочтете текст полностью и сразу – ведь тогда потеряется вся суть уникальности этого произведения.

Фрагмент 1 >| вступление |<

До вас дошли слухи о драконе, который охраняет горы золота. Вы уже набрали группу наемников. Теперь дело остается за малым: дойти до пещеры, где по слухам обитает дракон.

Покинув город, вы направились по лесу, кишашим всяческим зверьем. Вас окружали высокие, мощные деревья, за которыми даже солнце трудно разглядеть. И тут вы замечаете следы странного существа. Вы можете пойти по следу или же продолжить путь дальше.

- пойти по следу дикого зверя
- продолжить путь

Фрагмент 2 >| пойти по следу дикого зверя |<

Вы направились по следу достаточно крупного зверя. По его лапам вы не могли определить, что это за существо. Оно определенно относится к волшебным созданиям. Потому как след сложно описать простыми словами. Слишком крупные для волка, но и медвежьими их не назовешь.

Вы пробирались через лесную чащу так долго, что некоторые из ваших путников успели устать. И тут вы видите это существо: похожее на льва, с почти человеческим лицом и хвостом на котором жало скорпиона. Это химера – редкая и опасная тварь.

- продолжить путь
- убить химеру

Фрагмент 3 >| продолжить путь |<

Вы движетесь дальше через лес. Слышите пение птиц, рокот в глубине чащи, как и легкий порыв ветра. Зеленая листва озорно раскачивается в такт ветру, а на земле пляшут тени от них. Вам пришлось долго идти, прежде чем вы добрались до деревянной переправы. Неспешно вы перебрались через нее сами, так и ваши наемники. По несколько групп.

Постепенно день сменился ночью, и вы устроили привал на пустыре. Дав команду дежурить по очереди, вы забрались в свою палатку и неспешно заснули.

Так на следующее утро вы продолжили свой путь. Он пролегал мимо деревни, где вы пополнили часть припасов. Через небольшой луг, пока вдруг в скале вы не заметили большую расщелину. Вот оно: то самое место, где по слухам увидели дракона.

Вы медленно вошли в пещеру. Практически сразу вы ощутили неприятную холодность и влагу. Достав пару факелов, вы зажгли их и направились вглубь пещеры. Как оказалась она была намного больше, чем вы предполагали. Тут вполне могли оказаться и другие звери или нежить. Однако жажда наживы гнала вас вперед.

Вы обогнули огромный валун и заметили еще один про-

ход. Теперь у вас есть еще одно ответвление. Так куда идти?

– продолжить путь прямо

– повернуть

Фрагмент 4 >| вы решаете убить химеру |<

Вы отдаете приказ своим наемникам. Рассредоточившись, они стали окружать мифическое создание и в этот миг оно вас заметило. С места оно прыгнуло на вас, однако вам удалось откатиться в сторону. Наемники с луками стали стрелять по химере, некоторые из них в нее даже попали. Чудище зарычало и кинулось к ним, однако ей препятствовали воины со щитами. Схватившись за клинок, вы накинудись на эту тварь. Поцарапали ей бок и ногу, но чудища это не остановило. В новом прыжке оно взметнулось в воздух, оглушительно зарычав. Химера разорвала одно из воинов на куски, прежде чем несколько клинков воткнулись ей в бок.

К счастью удача была на вашей стороне: еще один залп лучников и страшная тварь повержена. Вы стягиваете с твари шкуру, прекрасно зная как много с нее можно заработать.

– продолжить путь

Фрагмент 5 >|

продолжить путь прямо |<

Вы продолжаете свой путь прямо. Постепенно каменные стены пещеры стали наполнять рукотворные своды и плиты. Еще углубившись дальше, вы замечаете, что это место больше похоже на склеп: тут множество плит, как и отдельных саркофагов. Однако вы не испытываете желание тревожить покой мертвых, прекрасно зная как те могут восстать из могилы.

Один из ваших подчиненных наемников перевел надпись с эльфийского: "Здесь покоятся те, кто умер в бою с величайшим злом". Судя по всему, Речь идет о великой битве с демонами, которая произошла более сотни лет назад. Это место погребения старых героев. Однако в один миг, когда вы еще не успели сделать и шага, одна из каменных плит откинулась и вы увидели воскресшего мертвеца. И вдруг вы понимаете, что это лич! Одним взмахом посоха он поднимает еще нескольких мертвецов. Что вы будете делать?

- бежать от лича
- атаковать лича магией
- атаковать лича оружием

Фрагмент 6 >| повернуть |<

Вы сворачиваете в сторону, надеясь что скоро вы найдете того самого дракона. Однако чем больше вы углублялись в пещеру, тем сильнее к вам приходило разочарование: тут не было ничего, кроме голых темный камней и сталактитов. Вы долго шли по проходу, пока не заметили на камнях маленькие следы. Похоже, что это гоблины. Вы можете обойти их или же пойти по их следу и напасть на них.

- обойти гоблинов
- пойти по следам гоблинов

Фрагмент 7 >| бежать от лича |<

Рискнувши убежать, вы криком приказываете развернуться и отступить своим наемникам. Лич призвал еще несколько мертвецов, однако вы уже были достаточно далеко от него, чтобы это представляло для вас угрозу. Свернув на повороте, вы направились дальше по лабиринту из сталактитов и ответвлений. Вам предстоял долгий путь по тоннелю, пока вы, наконец, не заметили на камнях маленькие следы. Похоже, что это гоблины. Вы можете обойти их или же пойти по их следу и напасть на них.

- обойти гоблинов
- пойти по следам гоблинов

Фрагмент 8 >| атаковать лича магией |<

С ваших рук срываются заклинания. Лич загорается, как и часть его приспешников. За вашей спиной лучники дали залп, а часть воинов со щитами приготовились дать отпор. Приспешники лича двинулись вперед, тогда как сам нечестивый отодвинулся назад и создал свое заклинание, направленное уже на вас. Однако вам удастся увернуться в сторону от огненного шара врага. Еще несколько заклятий сорвалось с ваших рук в сторону лича. В тот миг, когда они коснулись его, нежить зашипела, при этом клацнув зубами. Взмах посоха и лич поднял новых приспешников из могил.

Воины со щитами приняли первую атаку нежити. Вы снова произносите заклинание и вот лич все же повержен, однако жива нежить, которую он поднял. Лучники упорно стреляют по неупокоенным, но похоже этого мало. Вы приказываете воинам отойти в тыл и в этот миг считываете мощное заклинание по площади. Обугленные кости вмиг разлетаются, словно бы их не удерживая проклятая магия лича.

Что же. Вам тут делать нечего. Ничего не остается, кроме как повернуть назад и свернуть в том ответвлении, которое вы заметили раньше.

– вернуться назад и повернуть

Фрагмент 9 >| атаковать лича оружием |<

Вы выхватили меч и набросились на лича. Ваши наемники последовали вашему примеру, кроме лучников, которые выпустили первый залп. Приблизившись вплотную, вы обрушили на лича целую серию ударов, вот только они оказались бесполезными. Чего-то нахватало, чтобы упокоить лича. Вы откатываетесь в сторону от огненного шара. Однако пламя охватило часть вашего лица и плеча. Вы, шипя от боли, сделали еще несколько разящих удара по противнику. Лич покачнулся, но не более.

Лучники выпустили второй залп. Вы с криком набросились на лича, как и некоторое воины-наемники. Меч резал тело лича, да только он покачивался как тряпичная кукла, но все еще держался на своем месте. Вы, вместе с воинами, расступились, когда лич снова выпустил огненный шар. Бой длился невероятно долго и только когда вы, вместе с наемниками, не расчленили нежить на кусочки и только тогда лич наконец-то перестал двигаться.

– вернуться назад и повернуть

Фрагмент 10 >| обойти гоблинов |<

Вы решаете обойти гоблинов, понимая, что рискнув сразиться с ними, вы потеряете часть наемников. Вас ждал еще долгий путь по сырой и прохладной пещере. Вы видели, как от света факела отбрасывались причудливые и порой даже пугающие тени. Неожиданно свод пещеры стал расширяться и уходить вниз. Вы неспешно стали спускаться все ниже и ниже. Пока вы не заметили проблески чего-то на дне пещеры. Опустившись на одно колено, вы поднимаете с земли золотую монету. Присмотревшись вы ведете горы золота, но вместе с тем к вам приходит осознание, что вы нашли логово дракона.

– вы нашли дракона

Фрагмент 11 >| пойти по следам гоблинов |<

Вы решаете найти гоблинов в этой пещере. Пробираясь через настоящий лабиринт из камня и сталактитов, вы вспомнили почти всех богов, как вдруг сверху на вас посыпался град стрел. Засада! Вы понимаете это слишком поздно, и часть ваших людей погибает от стрел гоблинов. Внезапно они прекратили стрельбу и на вас сверху упали вооруженные самодельными ножами и дубинками гоблины.

Вы слышите, как вокруг вас кипит битва: кто-то умирает из ваших наемников, кто-то эффективно убивает самих гоблинов. Невольно битва затягивает и вас. Клинком вы убиваете несколько гоблинов, прежде чем один из них успеваеет вас ударить и ранить.

Вскоре битва затихает. К счастью вас было больше, чем гоблинов. Так что, даже не смотря на потери, вы все еще готовы сражаться.

Пройдя дальше, вы заметили каменный алтарь, еще больше гоблинов. Среди них был и гоблинский шаман с посохом в руках. Шаман гоблинов издал краткий рык и в этот миг остальные гоблины всполошились, начав подбирать с земли оставленное оружие. Выши лучники дали первый залп,

часть гоблинов упала, раненная стрелами. Второй залп, а после третий. Тех гоблинов, что успели подобраться к вам, убили вооруженные воины-наемники. Вскоре и сам гоблин-шаман умер под натиском ваших стрел.

Когда все закончилось вы решили осмотреть логово гоблинов. Кроме тряпок, человеческих останков и посуды, вы нашли целую гору золота. Довольные такой находкой вы набиваете золотом мешки и карманы. А нужен ли вам дракон в этом случае?

- вернуться назад и найти дракона
- бросить все и довольствоваться добычей с гоблинов

Фрагмент 12 >| вы нашли дракона |<

Вы видите, как горы золота рассыпаются, и на самой вершине проступает фигура огромного дракона. Только спустя мгновения, вы понимаете, что этот ящер красный с черным узором от пасти до хвоста. В подтверждение опасению того, что это огнедышащий дракон, вы замечаете дым из ноздрей. Он пока вас не видит, хотя почувствовал.

Вы пытаетесь пройти дальше, но ящер оглядывается в вашу сторону. Он вас заметил. Осталось только сражаться.

- атаковать дракона магией
- атаковать дракона мечом

Фрагмент 13 >| атаковать дракона мечом |<

Вы достаете клинок, и полные решимости, бросаетесь на дракона. По обе стороны от вас – движутся воины-наемники. Лучники дали первый залп в сторону дракона. Некоторые из стрел отлетели от толстой чешуи. Вот вы и ваша братия приблизились к дракону. Вы видите, как змей опускает к вам голову и извергает пламя. Вы успеваете уклониться в сторону, чего не сказать о наемниках – часть из них не выжила и вы чувствуете, как воздух вокруг наполняет запах обгоревшего тела. Схватив клинок двумя руками, вы пырнете дракона в живот, а после в сердце. Дракон издает оглушительный рев.

Новый залп лучников. Их стрелы застревают в чешуе. Дракон оборачивается в вашу сторону, открывает пасть. Вы бросаетесь вперед, втыкая меч меж зубов дракона. Он издает рев и отшатывается назад. Вы не успеваете выхватить клинок назад. Еще один залп стрел. Некоторые из них застревают в чешуе дракона. Он снова издает громкий рев, изгибает шею и смотрит именно на вас. Миг и он стремительно смыкает пасть прямо перед вами. Только чудом вы успеваете откатиться назад, а после выдернуть свой меч. Дракон отводит голову назад. Из его пасти вырываются языки пламени. Вы

втыкаете меч меж чешуек в грудь дракону. Тот захлебывается в собственном же пламени. Вот и все враг повержен.

– ЭПИЛОГ

Фрагмент 14 >| атаковать дракона магией |<

С ваших рук слетает заклинание, которое оставляет значительный след на чешуе дракона. Вы слышите, как лучники выпустили первый залп. Воины сдерживали дракона издали. Однако тот легко схватил пастью одного из них и перекусил воина пополам. Новый залп и заклинание. В этот миг дракон изгибает шею, а из его пасти вырывается пламя. Вам приходится отступить. Часть из воинов умирает под натиском огня, часть успевает перегруппироваться. Вы наколдovываете еще один ледяной снаряд. В этот раз он попадает в голову существа. Дракон невыносимо громко рычит. Еще одно выше заклинание, уже направленное в сердце ящера. Воины-наемники пронзили тело дракона своими клинками. В последний раз он извернулся, зарывав и все же умер.

— эпилог

Фрагмент 15 >| эпилог |<

Вы стоите рядом с поверженным драконом. Вам едва хватает мешков, чтобы уместить все золото, что охранял этот ящер. Это был рискованный и опасный бой, но вы заслужили столь огромную добычу.

Вполне возможно вам придется сюда еще возвращаться, если вы хотите унести все золото с собой.

Фрагмент 16 >| бросить все и довольствоваться добычей с гоблинов |<

Вы возвращаетесь назад с горстью наемников и целыми мешками золота. Пусть в вашу честь не бьют колокола или не гремят трубы, вы понимаете, что преодолели трудный путь, а сейчас имеете кучу золота, чтобы начать хорошую жизнь.

Общие сведения произведения:

Название: Золото дракона.

Рассказ с выбором действий. Жанр фэнтези.

Автор рукописи: Райв Корвус Александр (24.11.1995).

Восславив имя Разиэля – архангела, что знает тайны.

Даты написания: с 04.07.2023 по 22.07.2023.

Авторская орфография.

Редакция от 22.07.2023.