Предметы:

1 Кинжал оружие 15

2 Меч оружие 25

3 Рубин предмет

4 Ключ предмет

5 Бумажка с кодом предмет

Враги:

Охранник с кинжалом

Крыса

Охранник с мечом

Финальный босс

Музыка:

dungeon.mp3

Пролог:

Где я?  
Почему я не чувствую своего тела?  
Жив ли я вообще?  
Сознание спутанно, перед глазами мелькают образы, которые быстро сменяют друг друга и не могут сложится в единую картину.  
Эти видения вгоняют меня в тревогу и беспокойство, я не хочу их видеть.  
Я наблюдаю самые страшные сцены своей жизни.  
....  
Перед глазами возник очередной сон  
Мне не более 6 лет. Родной город, район на окраине, куда приличные люди заходят только по ошибке, улица, как всегда грязная и пропитанная запахами помоев, гнили и человеческих выделений, мой дом, покосившийся и грязный. Зато внутри у нас всегда был порядок, мама готовит еду, мои младшие братья резвятся и бегают по дому, кошка нежится у окна в лучах солнца.  
И вдруг жизнерадостная картинка сменяется сценой ужаса. Наш дом в огне, вся наша семья стоит на улице и наблюдает, как догорает место, где мы провели всю свою жизнь...  
Меня разбудил резкий звук удара металла о камень.  
Я резко открыл глаза. Меня слепит солнце. Вокруг каменные стены, а вместо потолка решётка. Я не сразу понял, где нахожусь, но через некоторое время, сознание окончательно проснулось. Я встал и решил оглядеться…

1 Локация:

Описание:

Я нахожусь в комнате, больше напоминающей колодец. Она не больше 4 метров в ширину, зато очень глубокая. На потолке решётка, до нее не дотянуться, даже если друг на друга встанет 3 таких как я. В углу валяется куча грязного сена. Прямо передо мной деревянная дверь.

Действия:

1 Осмотреть комнату random 1 33 2 33 3 33

2 Попробовать залезть по стене repeat 3 4 5

3 Открыть дверь item ключ 6 7 not if 7

4 Пойти во 2 комнату 8 if 7

Результаты:

1 Не смог найти ничего интересного, надо поискать получше.

2 Ничего себе! Золотая монета! Лучше сохранить её. score+ 5 time 1

3 Я нашел ключ, видимо именно он и разбудил меня. Кто-то пытается помочь мне выбраться

отсюда. item+ ключ time 1

4 Нога соскочила, и я опять на полу комнаты, в следующий раз точно получится залезть

5 Черт! Я упал и подвернул ногу. Как же больно. hp- 15 hunger+ 10

6 Дверь заперта, но в ней есть замочная скважина, скорее всего мне нужен ключ.

7 Найденный ключ подошел к двери. Иду в следующую комнату. Item- ключ location 2

8 Иду во 2 комнату location 2

2 локация

Описание:

В этой комнате намного темнее, чем в прошлой: на стенах справа и слева от меня висит по факелу. Комната средних размеров. На стене передо мной две деревянные двери. На полу в уголке спит охранник. На нем белая накидка с гербом империи, через которую просматривается кольчуга. На ногах у него кожаные сапоги. Голова открыта. Я смог разглядеть небольшой кинжал у него на поясе. Если он проснется, мало мне не покажется. Спит он неспокойно, постоянно ворочается и что-то бормочет. Кажется, в этих катакомбах никто не может нормально спать. Весь пол в комнате завален костями и черепами, мне надо ходить очень аккуратно чтобы не разбудить стражника.

Действия:

1 Осмотреть комнату random 1 33 2 33 3 33

2 Открыть первую дверь item ключ 4 5 not if 5

3 Открыть вторую дверь 7 time 1

4 Вернуться в первую комнату 6

5 Пойти в маленькую комнатку 8 if 7

6 random 40 Разбудил охранника 10 time 1

7 Идти в третью комнату 9 if 5

Результаты:

1 Не смог найти ничего интересного, надо поискать получше.

2 Среди костей и кусков отвалившегося булыжника я нашел целый человеческий череп, отвратительно! time 1

3 Ух ты! Спелое зелёное яблочко! Какая удача! hunger- 10 time 1

4 Эта дверь заперта, наверное, мне снова нужен ключ.

5 Ключ успешно провернулся в замке. Двигаюсь дальше. Item- ключ location 3

6 Иду обратно в первую комнату location 1

7 Дверь оказалась открытой, со скрипом она пустила меня в маленькую комнату location 2.1

8 Прохожу в комнату с паутиной location 2.1

9 Двигаюсь в третью комнату location 3

10 О нет, кажется охранник просыпается, что же, пришло время для драки! fight Охранник с кинжалом

2.1 локация

Описание:

Я оказался в небольшом чулане, свет проникает сюда из большой комнаты, чтобы было хоть что-то видно мне приходится прижиматься к двери. Все, что здесь есть это бочка прямо передо мной и огромная паутина на потолке. Немного присмотревшись я понял, что на паутине сидит её грозный хозяин. Громадный чёрный паук, с такими лапами, что их видно даже в темноте чулана. Кажется, паук охраняет золотой ключ, который находится прямо за ним.

Действия:

1 Отобрать ключ у паука random 1 60 2 40

2 Вернуться назад 3

3 Открыть бочку 4

Результаты:

1 Ай как больно! Паук сорвался с места и вцепился в меня своими зубами, надеюсь он не ядовитый. Hp- 5

2 Я смог забрать ключ из этой паутины! Все руки в ней испачкал. Item+ ключ time 1

3 Иду в большую комнату location 2

4 Бочка поддалась мне достаточно легко, но к сожалению, она оказалась пустой, и я уже хотел закрыть её, как увидел на дне какой-то листок бумаги. Я достал его и прочитал: “Идёт рыцарь по лесу, видит, конь горит. Сел на него и сгорел”.

3 локация

Описание:

Я попал в следующую комнату. Как только я сюда вошел меня окутал спертый запах гнили, плесени, растений и влажности. Вся комната покрыта лианами, вместо обычных камней стены украшают замшелые булыжники. С потолка в нескольких местах капает вода, размеренно отбивая ритм по лужам на полу. Все эти заросли освещает единственный факел на правой стене. На против него находится дверь, а в дальнем углу деревянный люк, вокруг которого камни очищены от мха и лиан.

Действия:

1 Осмотреть комнату random 1 25 2 25 3 25 4 25

2 Открыть дверь 5 time 1

3 Залезть в люк 6 time 1

4 Вернуться во вторую комнату 7

5 Спуститься в четвёртую комнату 8 if 5

6 Идти в пятую комнату 9 if 6

Результаты:

1 Не смог найти ничего интересного, надо поискать получше.

2 Пока я копался в этом мху и гнилых лианах моя рука попала в кучу жидкого и вонючего мха. Теперь вся рука грязная и противная. Фу. time 1

3 Опа! Еще одна монетка! score+ 5 time 1

4 В углу я заметил большое скопление мха и зелени, кажется там есть что-то интересное. Надо проверить. Откинув в сторону большой комок жижи, я увидел огромную белую крысу. Её хвост был размером с мою руку, а сама она по размеру больше походила на собаку, чем на крысу. Придется её одолеть. fight Крыса time 1

5 Дверь открыта, аккуратно открываю и прохожу. location 4

6 Люк в полу выбивается из всего зеленого интерьера комнаты. Видимо, его часто открывают. Под люком находится лестница, в конце которой виден свет. Спускаюсь вниз. location 5

7 Иду обратно во вторую комнату location 2

8 Опять спускаться, похоже у меня нет выбора, лезу вниз. location 4

9 Иду в комнату с бассейном location 5

4 локация

Описание:

Я попал в достаточно облагороженную комнату. Хоть она достаточно маленькая, в ней создана уютная атмосфера. На стене висит картина довольно известного художника: улыбающаяся женщина смотрит на зрителя, и есть что-то гипнотизирующие в её взгляде. В углу стоит большой сундук, обрамлённый железными орнаментами. Из стены над сундуком торчит черный рычаг. У стенки стоит стол с двумя свечами и какими-то бумагами. За столом сидит охранник, как только я спустился, он обернулся и вытащил из ножен свой меч. Драка опять неизбежна.

Действия:

1 Начать бой. 1 time 1

2 Подойти к столу 2 if 1 time 1

3 Осмотреть картину 3 if 1

4 Открыть сундук 4 if 1 time 1

5 Дернуть рычаг 5 if 1 time 1

6 Подняться в третью комнату 9 if 1

7 Пойти в проход "Смерть или богатство" random 6 50 7 50 if 5 time 1

8 Пойти в безымянный проход 8 if 5

Результаты:

1 Как сказал один человек: "Если драка неизбежна, бить надо первым". Поэтому я мгновенно накинулся на стражника. fight Охранник с мечом

2 На столе творился настоящий бардак, все бумаги были разбросаны по площади, на единственном свободном месте, около стула были насыпаны крошки и другие остатки еды, рядом стояла недопитая чашка воды. Среди всего этого хаоса мне удалось найти единственную полезную вещь: это была бумага с аккуратными буквами: Код - 7240. Надо запомнить item+ бумажка с кодом

3 С картины на меня смотрела молодая женщина на фоне лесного пейзажа. На вид ей было не более тридцати лет. К сожалению, я с детства не славился любовью к искусству, поэтому ничего умнее, чем подрисовать ей усы, найденным неподалёку куском угля, я не придумал time 1

4 Сундук оказался не заперт. Открыв его, я чуть не подавился слюной: единственное, что было в этом сундуке, это отлично приготовленный стейк на тарелочке, такое добро не должно пропадать в сундуках! Hunger- 100

5 Я дёрнул рычаг, на стене. После этого он уехал в стену, а на противоположной стене открылись два прохода. Над первым висит табличка: "Смерть или богатство", а над вторым ничего нет.

6 Я вхожу в темный коридор, и прохожу несколько метров, пока не упираюсь в стену. Через несколько секунд подо мной открывается пол, и я проваливаюсь в яму. Холодные шипы пронизывают моё тело, по которым течёт моя горячая кровь. Я еле дышу и уже не понимаю, что происходит вокруг. Глаза закрываются. Моё путешествие закончено... hp- 100

7 Я вхожу в темный коридор, и прохожу несколько метров, пока не упираюсь в стену. Через несколько секунд надо мной открывается окошко и мне на голову со звоном падает мешочек. Score+ 20

8 Я прохожу через коридор и вхожу в маленькую комнату. location 4.1

9 Лезу наверх в третью комнату. location 3

Локация 4.1

Описание:

После прохода по длинному коридору, я оказался в маленькой комнате, здесь горела лишь одна свечка, и больше ничего не было. Первое время я вглядывался в темноту, а потом заметил на стене выемку, размером с кулак человека. Кажется, туда можно что-то положить.

Действия:

1 Вернуться назад

2 Попробовать положить что-то в углубление. item рубин 2 3

Результаты:

1 Возвращаюсь в комнату охранника location 4

2 Я думаю, рубин, который я отобрал у крысы, идеально сюда подойдёт. Я кладу рубин в ямку. Слышно, как в стене работает какой-то механизм и через секунду рубин провалился в стену, а вместо ямки появился отличный меч, который я тут же присвоил себе. Item+ меч time 1

3 Поискав в карманах, я не смог ничего найти, что можно было бы положить в углубление, поэтому я не придумал ничего умнее, кроме того, как засунуть туда свою руку. Прошло секунд 10 и меня ударило гигантское жало, боль пронзила всё моё запястье, и я тут же её вытащил оттуда. Hp- 15

Локация 5

Описание:

Передо мной предстала самая большая из всех комнат, где я уже побывал. Приятный свет освещает её через решетку на потолке. По правой стороне идёт ряд из пяти колонн. А слева расположился длинный бассейн. По всему периметру стоят фонтанчики в виде голов львов, изо рта которых небольшие струйки поддерживают уровень воды. Бассейн очень мутный, не видно ничего на глубине даже 10 сантиметров. Из этой комнаты нет других дверей. Кажется, чтобы пройти дальше мне придётся нырять в эту холодную воду.

Действия:

1 Осмотреть комнату random 1 50 2 50 time 2

2 Нырнуть в воду прямо у входа 3

3 Нырнуть в воду чуть подальше 4

4 Вернуться в замшелую комнату 5

Результаты:

1 За одной из колонн я обнаружил золотую монетку! Какая удача! score+ 5 time 1

2 Пока я осматривал комнату, я не заметил острый камень, который лежал на полу и больно впился мне в ногу. hp- 5 time 1

3 Я разбежался и прыгнул в мутный бассейн location 5.1

4 Я прошёл на середину комнаты и с разбегу рыбкой нырнул в бассейн. К сожалению, там оказалось очень мелко, и я больно ударился головой. hp- 15

5 Возвращаюсь в комнату, покрытую лианами и мхом location 3

Локация 5.1

Описание:

Я оказался в холодной воде. Бассейн оказался достаточно глубоким, поэтому я полностью погрузился под воду. На расстоянии вытянутой руки уже ничего не видно из-за песка и пыли, плавающих в толще воды.

Действия:

1 Осмотреться в воде random 1 50 2 25 3 25

2 Вылезти из бассейна 4

3 Проплыть в большой зал if 3

Результаты:

1 Я плавал по бассейну, пока у меня не кончился воздух в лёгких, но, к сожалению, ничего так и не нашёл.

2 На самом дне, в углу я заметил что-то блестящее, подплыв ближе я нашел ещё одну монету! score+ 5 time 1

3 У одной из стен я заметил темное пятно, решив изучить его детальнее, я подплыл к нему, кажется, это тоннель. Я вынырнул чтобы набрать воздуха и поплыл через этот проход. location 6 time 1

4 Я вылез из бассейна location 5

5 Я набрал побольше воздуха и поплыл через туннель в большой зал location 6

Локация 6

Описание:

Проплыв через тоннель, я вынырнул в просторном зале. Эта комната кардинально отличалась от всех остальных своим роскошным интерьером. По всему периметру висят факелы, освещающие все пространство. Стены отштукатурены и украшены орнаментами. Зал окантовывает канавка с небольшим ручейком. В центре стоит монолитный постамент, подойдя к нему, я увидел панель с цифрами, кажется тут нужен какой-то пароль. Я обошёл комнату и не смог найти другого выхода, кроме как нырять обратно. Либо это тупик, либо меня ждёт серьёзное испытание.

Действия:

1 Ввести пароль item Бумажка с кодом 2 3 not if 2 or 3

2 Проплыть обратно в комнату с бассейном 1 not if 2 or 3

3 Начать битву с этим громилой 4 if 2 or 3

4 Подняться по лестнице 5 if 4

Результаты:

1 Я залез в тоннель и уплыл обратно в комнату с бассейном. location 5

2 Я решил ввести, код, который был на столе в комнате охранника. После того, как я ввёл последнюю цифру постамент задрожал, его крышка откинулась и там оказалась бутылочка с какой-то красной водичкой. Я взял пузырёк, открыл и залпом выпил содержимое. Я тут же почувствовал прилив сил и энергии, теперь я точно готов горы свернуть. Как только последняя капля жидкости исчезла из бутылочки, постамент уехал вниз, а вместо него медленно выехала платформа с огромным бронированным стражником, он был вооружён булавой, весь в доспехах и огромным шлемом на голове. Кажется, это и есть моё финальное испытание. hp+ 100

3 Кода у меня никакого нет, поэтому я ввёл какие-то цифры наобум, постамент задрожал и уехал в пол, а вместо него медленно выехала платформа с огромным бронированным стражником, он был вооружён булавой, весь в доспехах и огромным шлемом на голове. Кажется, это и есть моё финальное испытание.

4 Я ринулся в атаку с оглушительным криком! fight Финальный босс

5 Я перешагнул через мертвое тело и направился вверх по лестнице endgame

Эпилог:

Крутая винтовая лестница вела меня наверх. Я вышел в маленький каменный сарайчик с деревянной дверью. Я открыл дверь. Передо мной простирается великолепный вид: я стою на склоне горы, тёплый ветерок обдувает меня, вокруг мирно шелестят деревья и травка. Я осмотрелся. Кроме этого небольшого сарая ничего не выдавало присутствия такого обширного подземного комплекса. Я так и не вспомнил, как я попал в темницу, и за какие проступки. Но я знаю лишь одно: я смог выбраться и несмотря на все преграды остался жив. Уже вечерело поэтому я решил спуститься с горы и поискать укрытия у подножия. Оценив ситуацию, я начал спуск с горы. Но как только я повернул за угол, моему взору предстал седовласый старик. Его одежда была полностью белая. Широкий балахон, широкополая шляпа, сапоги. Он сидел на самодельной лавке и курил длинную трубку, рядом лежал его белоснежный посох. Как только он увидел меня, края его губ чуть приподнялись, и он сказал: “Значит звон моего ключа всё-таки разбудил тебя”. Я рад, что ты смог выбраться из этого подземелья, хотя меньшего я от тебя и не ожидал. Я тут же засыпал его вопросами: “Кто ты такой? Почему я оказался там внизу? Почему ты не пришел ко мне на помощь, а просто ждал здесь?” Старец быстрым движение поднялся со скамейки, взял свой посох, положил свою руку мне на плечо и повёл меня вниз по дороге: “Я отвечу на все твои вопросы, но сначала мне нужна твоя помощь, понимаешь, злые силы пробудились вновь и Сре2диземье опять в опасности…