Один против пламени,
BY GAVIN INGLIS

Введение

Это соло-приключение для игры Зов Ктулху (Call of Cthulhu). Эта история расположена в сеттинге 1920х, в которой вы являетесь главным персонажем, а ваш выбор определяет, чем эта история закончится. Она также предназначена для того, чтобы объяснить на примере основные правила игры Зова Ктулху. Хотя большинство таких приключений рассчитаны на игру с друзьями, в этот раз оно рассчитано исключительно на вас одного. Перед тем, как начать игру, удостоверьтесь в том, что у вас есть Книга правил и чистый лист персонажа. Вам также необходимы карандаш, ластик и несколько игральных костей.

Вам не нужно заранее знать правила. Просто сядьте в удобное кресло перед теплым камином. Затем начните читать и следовать инструкциям...

..Но не сидите слишком близко к огню.

Следуйте к пункту 1.

1

Солнце светит высоко в небе, подобно беспощадному жаркому шару. Вы чувствуете, будто вас сварили за то время, что вы шли до автобусной остановки перед аптекой Осборна. С облегчением ставите на землю свой тяжелый чемодан и снимаете шляпу. Вы обмахиваете ей свое лицо. Это было долгое и скучное лето в тихом родном городке.

Вы смотрите через улицу на грязный магазин мясника, бакалейные лавки с выцветшими вывесками и ветхую табачную. Прохожие недоверчиво осматривают вас, глядя на одежду и багаж. Это родители решили здесь жить, а не вы. Конечно, вы были счастливы здесь ребенком среди белых домов и зеленых пейзажей Провиденса. Возможно, новая работа в Аркхеме даст так необходимые вам перемены.

Тем не менее, все, кого вы знаете, живут здесь. В Аркхеме, напротив, вы не знаете ни души. Спросите себя в последний раз, является ли ваше решение правильным.

Но ответ налицо. Никто из ваших предполагаемых друзей не пришел попрощаться. Вы один.

Независимо от трудностей, которые ждут вас в Аркхеме, - это будет совершенно новая жизнь. Поэтому нужно быть храбрым.

В это время небольшой серый автобус гремя и покачиваясь подъехал к остановке. Вы надеваете шляпу и берете чемодан.

К 263.

2

Вы оказываете достойное сопротивление, но мужчина слишком силен и изматывает вас. Наконец он наносит сокрушительный удар, и вы падаете на землю. Чернота поглощает вас, вы смутно ощущаете, как ваши ноги поднимаются, а спина волочится по земле.

Вы можете восстановить очно очко здоровья. Перейдите к пункту 108.

3

Из-за длительных утренних поисков у вас разыгрался аппетит. Вы бродите по улицам Эмберхеда в поисках места, где можно было бы перекусить. Но ничего похожего на кафе, как в вашем родном

городке, или чего-нибудь, что можно было бы назвать рестораном, здесь не было.

Начинает казаться, что единственным местом, где можно добыть пропитание, является универсальный магазин. Неожиданно вы видите, как по улице идет Мэй Лэдбеттер с девочкой, которая следует за ней по пятам. Когда она вас замечает, она отбегает от матери к вам навстречу, широко улыбаясь. Сегодня Рут сильно отличается от вчерашней застенчивой девочки.

Когда она добегает до вас, она останавливается и радостно обнимает вас. Она смотрит вам прямо в глаза. Внезапно улыбка исчезает с ее лица, и она выглядит намного старше.

"Уезжайте как можно скорее, пока не начался фестиваль," - шепчет она. "Уезжайте!" Она отводит глаза и отбегает к матери назад.

Мэй подходит, обнимая за плечи дочь. Она улыбается. "Как поживаете? Вы нашли транспорт?"

Расстроенный, вы рассказываете сложившуюся ситуацию.

"Я бы попробовала узнать у мистера Уинтерса в общественном совете. Он всегда работает во второй половине дня. Возможно вы голодны? Угощайтесь любой едой, которую найдете в доме. Двери не заперты."

Вы смотрите на Рут, которая поглядывает из-за спины матери. Ее взгляд будто просит вас о молчании.

Если вы хотите спросить Рут о том, что она вам сказала, перейдите к пункту 9.

Если вы хотите спросить Мэй о том, что Рут вам сказала, перейдите к пункту 15.

Если вы хотите умолчать о случившемся, перейдите к пункту 22.

4

Через некоторое время вы слышите шаги внутри дома. Задвижка открывается и деревянные двери распахиваются. Женщина с растрепанными волнистыми волосами и в неновом домашнем платье разглядывает вас. Ее взгляд замечает ваш дорожный костюм и чемоданы. Ее голос содержит небольшие нотки ирландского акцента.

"Здравствуйте. Могу я предположить, что вы ищете комнату на ночь?"

Вы спрашиваете о цене, подавляя гримасу. Насколько вы видели, деревня не предлагает других альтернатив.

"Ох, вы найдете наши цены очень разумными," - говорит она. "Вы выглядите усталым. Я Мэй. Заходите и мы поговорим за чашкой чая."

Дом Ледбэттер выглядит тесным, с низким потолком и простым убранством. Но он хорошо сохранился, а в камине весело потрескивал огонь. Ароматный чай успокаивал и согревал руки.

"Вы приехали в Эмберхед на фестиваль?", - спрашивает Мэй.

Чтобы объяснить, что случилось с автобусом и Сайлосом, перейдите к 14 пункту.

Чтобы спросить о фестивале, перейдите к пункту 21.

5

Звери окружают вас и темный дикий страх стискивает вашу грудь. Одна тварь выпрыгивает близко к вам, клацая зубами и хрипя. Вы пытаетесь ударить ее ногой. Существо втягивает голову назад с ненавистным рычанием. Сильный мускусный запах наполняет ваши ноздри в

то время, как они кружат вокруг вас, выжидая момента, чтобы напасть...

Вдруг животные вспыхивают вокруг вас!

Вы смотрите, как они зажигаются подобно свечам, красным и фиолетовым пламенем, бегающим по их меху. Их ужасные глаза смотрят на вас из-за занавесы огня, их плоть и жир таят в неестественном пламени. А они воют, их охотничий зов перемешивается с диким криком боли. Вы отворачиваетесь, задыхаясь от черного дыма, преследуемый дикими криками зверей, бежите через молодые деревья. Ваш взгляд мутнеет, а перед глазами плывет. Ваши ноги слабеют...

Вы теряете 1d3 очка Разума. Перейдите к пункту 13.

6

Вы бродите по улицам Эмберхеда без какого-либо конкретного места назначения. Деревня построена на относительно плоском плато с великолепным видом. На севере - туманные вершины Белых Гор достигающих края неба; на юге - игривые воды озера Виннипесоки до самого горизонта. А саму деревню можно пересечь с одного края до другого менее, чем за пять минут. Вы подходите к пыльной дороге на запад. Есть еще только одна дорога, которая ведет на юг, потом следует по краю холма и уходит на восток. В юго-западной части села открытое зеленое поле граничит с полуразрушенной церковью, чье кладбище расположено вплотную со скалами. К северо-востоку - три основные улицы пересекаются перед большой черной металлической конструкцией. Она отчетливо просматривалась на фоне голубого неба.

Теперь вы можете:

- Спросить о транспорте в местном магазине. Перейдите к пункту 16.
- Найти местную администрацию. Перейдите к пункту 84.
- Спустить к восточной дороге. Перейдите к пункту 115.
- Изучить большую металлическую конструкцию. Перейдите к пункту 57.
- Изучить церковь. Перейдите к пункту 34.
- Поспрашивать местных жителей о транспорте. Перейдите к пункту 96.

7

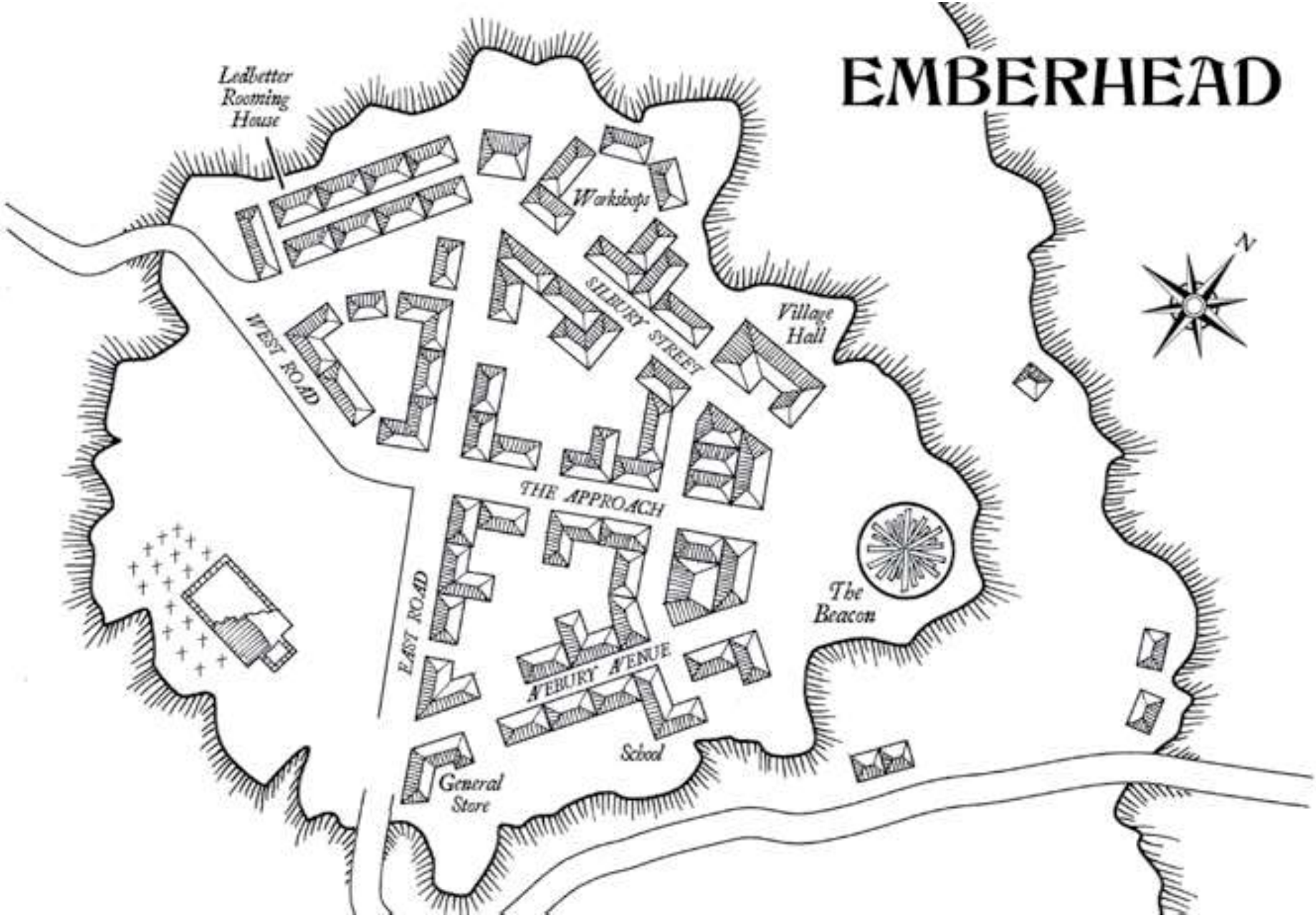
По мере приближения к южной дороге, которая ведет к выходу из деревни, вы видите четырех жителей преграждающие путь с вилами и палками. Вы меняете маршрут и отходите в сторону западной дороги. Вы чувствуете, как все внутри сжимается, когда видите такую же картину и на другом выходе из города. Вы оказались в ловушке.

Чтобы попытаться убедить охрану пропустить вас, перейдите к пункту 119. Чтобы попытаться проскользнуть мимо охраны, перейдите к пункту 125. Или...вы возможно знаете другой способ уйти из деревни?

8

Водитель курит и наблюдает, как вы тащите ваши вещи к задней части автобуса. Стойка багажного отдела установлена неудобно высоко. Вы поднимаете свой тяжелейший чемодан и пытаетесь его поставить в багаж.

Если ваше Габариты (ГБР) равны 40, то пройдите к пункту 23. Если больше 40, то к пункту 38.


EMBERHEAD
Ledbetter Rooming House
Workshops
SILBURY STREET
Village Hall
WEST ROAD
THE APPROACH
EAST ROAD
The Beacon
AVEBURY AVENUE
School
General Store
N

9

Вы наклоняетесь к Рут и спрашиваете, что она имела ввиду. "Фестиваль страшный," - говорит Рут. "Очень ярко и горячо, а пламя пожирает все вокруг!" Ее лицо и голос наигранно детские. Эта резкая перемена достаточно тревожна. Вы полагаете, что дети делают слишком непонятные вещи.

Мэй закатывает глаза и взъерошивает дочери волосы. Рут смотрит на землю.

Перейдите к пункту 22.

10

"Благодаря твоей жертве деревня возродится", - говорит первая танцовщица.

"Ты проследуешь с земли в воздух для все нас," - говорит вторая.

"Я ослабила веревки", - говорит третья. "Не пытайся сбежать, пока пламя не разгорится, чтобы скрыть тебя."

Вы смотрите на третью танцовщицу. В черном краске вы отчетливо различаете лицо Рут Лэдбеттер.

Они переплетаются в танце и исчезают из виду.

Перейдите к пункту 18.

11

Здание администрации располагается в северной части деревни. Необходимо пройти по Силбери-стрит, чтобы найти его, при этом наблюдая устрашающую черную металлическую конструкцию в конце дороги. Возможно по ходу приключения вы уже здесь были.

Ставни и некоторые окна были приоткрыты. На двери не было молоточка, но когда вы заходите вовнутрь, над вами громко звенит колокольчик.

Внутри вы наблюдаете справа от себя дверь с надписью НЕ ВХОДИТЬ. Слева от вас располагается коридор, ведущий в пустую светлую комнату. Вы делаете несколько шагов. Скамейки выстроены в ряд у стены, а между окнами располагается две доски объявлений.

Чтобы изучить доску объявлений, перейдите к пункту 17.

Чтобы постучаться в закрытую дверь с надписью, перейдите к пункту 24.

12

Вы ускользаете от ремесленника и убегаете из мастерской. Когда мужчина начинает вас преследовать, вы толкаете дверь ему в лицо. Он отшатывается, схватившись рукой за нос. Вы пользуетесь этой возможностью убежать подальше. Вы можете исследовать другие места, если хотите. Но, пожалуй, было бы разумнее покинуть город как можно скорее.

Вы можете отметить навык Уклонения на вашем листе исследователя. Перейдите к пункту 120.

13

Вы чувствуете, как тепло касается вашего лица. Вы лежите на мягком матрасе, а в глаза светит яркий солнечный свет. Размытые фигуры двигаются перед глазами.

"Вы проснулись. Это Мэй. Мэй Ледбеттер."

Вы пытаетесь встать, но боль пронизывает все ваше тело. Вы

чувствуете, что оно все в синяках, а голова пульсирует с каждым ударом сердца. Вы сосредотачиваете внимание на Мэй.

"Вам повезло, что вы остались в живых. Фермер нашел вас на рассвете лежащего рядом с дорогой. Проверил вас и вернулся на своей телеге. Сказал, что вы были где-то в середине леса? Лучше отдыхайте сегодня. Я проверю вас попозже."

Фермер со своей телегой давно уже уехали, конечно. Вы завязли здесь надолго.

Вы получили Первую Помощь, пока были в бессознательном состоянии, поэтому можете восстановить 1 очко здоровья. Теперь перейдите к пункту 64.

14

Мэй качает головой, и вы мельком замечаете на секунду глубоко укоренившийся в ее зеленых глазах гнев.

"Он всегда водит слишком быстро. Думает, что дорога сделана только для него одного. Он врезался в кобылу несколько лет назад, и это было ужасно. Вы бы видели состояние автобуса. Вы бы удивились, какой сильно он пострадал."

Она отпивает чая и смотрит мимо вас в угол комнаты.

"Проживая здесь, мы не можем позволить себе злиться на него. Он является единственной связью с окружающим миром. И он не плох в глубине души. Я полагаю, что езда по одному и тому же маршруту пятнадцать лет делает человека небрежный. Вы должен простить его за это."

Мэй замолкает на долгое время. Затем она снова обращает свой взгляд на вас.

"Но вы прибыли сюда не для того, чтобы слушать мои разговоры, и наверное вы голодны. Я могу погреть вам немного тушеного мяса. Вы не против?"

Вы еще раз спрашиваете о ценах, но Мэй называет число столь низкое, что вы принимаете предложение без колебаний. Номер небольшой, но удобный, тушеное мясо темное и сытное. После обеда у вас есть несколько свободных часов перед сном.

Чтобы поговорить с Мэй немного, перейдите к пункту 31.

Чтобы выйти прогуляться по округе и размять ноги, перейдите к пункту 75.

Чтобы лечь спать пораньше, перейдите к пункту 63.

15

Вы спрашиваете Мэй, почему Рут хочет, чтобы вы покинули город. Она обращает на дочь грозный взгляд. Рут смотрит в землю.

Мэй говорит: "Рут не нравится, когда в доме гости. Но она должна научиться понимать, что мы не всегда получаем то, чего хотим в жизни. Иногда нам приходится делать то, что не совсем хочется. Но все же, это нужно."

Мэй качает головой, глядя на вас, а потом кивает в сторону дома. Вы чувствуете намек в ее зеленых глазах.

Перейдите к пункту 22.

16

Универсальный магазин находится на углу рядом с главной улицей, как раз перед поворотом на юг. Хозяйкой магазина была быстрая, обширная женщина с сильными плечами в накрахмаленном фартуке. Она сурово смотрит на ваше незнакомое ей лицо.

"Транспорт? Два раза в неделю здесь проходит автобус. Пропустили его? Хм.

Грузовик привозит мне товары каждый второй вторник, но его не будет до следующей недели." Она пожимает плечами. Кажется, Эмберхед предпочитает держать дистанцию с внешним миром.

У вас достаточно денег, чтобы купить парочку недорогих предметов здесь. Запишите их у себя в листе исследователя, но помните, что на дворе 1927 год!

В магазине нет в продаже оружия, за исключением старого охотничьего ножа, который вы можете приобрести, если хотите.

Перейдите к пункту 25.

17

Доски скрипят под ногами, когда вы пересекаете холл. Вы чувствуете будто ваши ноги пружинят при каждом шаге. Возможно, местные жители используют этот зал в качестве спортивного зала для детей.

Одна доска объявлений, судя по всему, предназначалась для взрослых, а другая - для детей. Первая доска была очень просто оформлена и содержала всевозможные объявления, написанные от руки, о продаже предметов домашнего обихода, а также пожелтевшие записки о тарифах на телеграф. Среди них ни одного упоминания о фестивале.

На детской доске объявлений располагается расписание еженедельных услуг яслей, а также большое количество рисунков, очевидно, сделанных самими детьми. Большинство нарисованы неаккуратно, но очень красочно. Один из рисунков похоже изображал фейерверк, а другой - одну из притч Книги Бытия. Еще один рисунок был прикреплен скрепкой вверх ногами. На нем гигантская птица нападала на Эмберхед. Или же юный художник еще не знал всех тонкостей перспективы.

Сделайте проверку на навык Поиск Скрытого. Если проверка успешна, перейдите к пункту 30. В противном случае, перейдите к пункту 37.

18

Когда вы достигаете непосредственно Маяка, десять жителей становятся рядом с вами. Работая с удивительной координацией, они обездвиживают вас и поднимают по почерневшей от огня лестнице на возвышение. Вы не можете сдержать дрожь при виде центрального Костра и отчетливо выделяющиеся крепления для веревок. Никто не смотрит вам в глаза, когда привязывают вас к этим металлическим креплениям.

Деревня начинает петь что-то ритмичное и древнее, состоящее из нечетких слогов. Вторая группа людей подходит к Маяку, неся три тела в красной ткани. С почтением, они устраивают их треугольником у ваших ног. Затем они уходят, оставляя вас наедине с мертвыми в центре костра.

Перейдите к пункту 33.

19

Вы блокируете Мэй выход и спрашиваете у нее, что происходит на самом деле. Вы видите настоящий страх в ее глазах.

"Ничего," - говорит она. "Просто хотела помочь вам. Для вашего же блага. Завтра будет такой важный день для вас, вы знаете..."

Вы еще раз нажимаете на нее, требуя полного объяснения.

"Пожалуйста," - говорит она. "Поймите. У меня дочь. Я уже потеряла мужа."

Она проскальзывает мимо вас и убегает к себе в комнату.

Вы можете отметить навык Запугивание на вашем листе исследователя.

Чтобы обеспечить некоторую безопасность и поспать, перейдите к пункту 58. Чтобы бодрствовать всю ночь, перейдите к пункту 52.

20

Ремесленник тяжело дышит, пытаясь прочистить нос от крови. Его сознание кажется плывет. Вы склоняетесь над ним, угрожая расправой, если он не расскажет про мертвецов.

"Просто...местные," - хрипит он. "Умерли.. сами по себе. Мы их храним для...Фестиваля."

Его глаза закрываются и голова свешивается на бок. Вы можете закрыть его в мастерской, пока думаете, что делать дальше.

Перейдите к пункту 120.

21

"Ну, я полагаю, это единственная причина, по которой люди приезжают в Эмберхед. Я думала, что вы возможно прибыли сюда, чтобы посмотреть его или для фотосъемки. Но фестиваль не завтра, но ночью после. Я полагаю, он выглядит странно для приезжих."

Мэй подливает вам чай. Носик чайника останавливается над вашей чашкой.

"У нас есть маяк, вы увидите. В одну из ночей каждый год процессия с факелами идет к Маяку и зажигает огонь на скалах. Вы никогда не видели подобного. Они говорят, что это сохраняет дух деревни живым еще на один год. Это праздник. Празднование..."

Она обрывается на полуслове на момент и моргает.

"Но вы прибыли сюда не для того, чтобы слушать мои разговоры, и наверное вы голодны. Я могу погреть вам немного тушеного мяса. Вы не против?"

Вы еще раз спрашиваете о ценах, но Мэй называет число столь низкое, что вы принимаете предложение без колебаний. Номер небольшой, но удобный, тушеное мясо темное и сытное. После обеда у вас есть несколько свободных часов перед сном.

Чтобы поговорить с Мэй немного, перейдите к пункту 31.

Чтобы выйти прогуляться по округе и размять ноги, перейдите к пункту 75.

Чтобы лечь спать пораньше, перейдите к пункту 63.

22

Вы покидаете Лэдбеттеров и идете в сторону их дома. Дверь открывается легко. В кухне с низким потолком вы подготавливаете себе обед, состоящий из простого хлеба и остатков рагу. Окошко открывало чудесный вид на горы.

Одно, что вы точно узнали этим утром, - это то, что улицы Эмберхеда недружелюбны по отношению к посетителям извне. Но осталось еще около пяти часов светового дня. Вы можете взять предметы первой необходимости из ваших вещей и отправиться пешком из деревни в надежде достичь другого поселка засветло. Или же вы можете спросить совета у мистера Уинтерса.

Если вы хотите подготовиться к пешему путешествию из поселения, то перейдите к пункту 28.

Если вы хотите навестить главу деревни, то перейдите к пункту 11.

23

Вы в течение нескольких секунд боретесь со своим чемоданом, пока не подходит водитель и помогает вам, не вынимая сигарету изо рта. "Тяжелые сумки для малыша", - отмечает он. Вы решаете, что лучше просто ответить спасибо.

Перейдите к пункту 233.

24

Вы поднимаете руку, чтобы постучать в дверь, но она открывается перед вами. Джентльмен среднего возраста немного отходит, поправляя очки. Вы спешите извиниться и представляетесь. Он приходит в себя и всматривается в вас.

"Я вижу. Я Клайд Уинтерс. Просто гуляете, говорите? И вы пришли ко мне? Хм! Может, хотите чашечку кофе? Обычно пью кофе в это время."

Его приглашение кажется вполне искренним и является хорошей возможностью задать все интересующие вас вопросы.

Перейдите к пункту 43.

25

Вы снова начинаете искать способы выбраться из Эмберхеда. Хотите исследовать что-нибудь еще?

Вы можете выбрать какой-нибудь другой вариант из тех, что ниже. Но не повторяйте предыдущий выбор. Как только вы посетите 4 места (или до этого, если вы хотите), перейдите к пункту 3.

Вы можете:

- Спросить о транспорте в местном магазине. Перейдите к пункту 16.
- Найти местную администрацию. Перейдите к пункту 84.
- Спустить к восточной дороге. Перейдите к пункту 115.
- Изучить большую металлическую конструкцию. Перейдите к пункту 57.
- Изучить церковь. Перейдите к пункту 34.
- Поспрашивать местных жителей о транспорте. Перейдите к пункту 96.

26

Вы тяжело просыпаетесь, утренний свет бьет вам в глаза. Солнце уже высоко, но вы не чувствуете себя хоть сколько-нибудь отдохнувшим. Вы осматриваете комнату, замечая мельчайшие детали: соринки у дверного косяка или сколы на ручке шкафа.

Пытаясь подняться с кровати, вы чувствуете, как желудок дает о себе знать. Вы качаетесь из стороны в сторону, почти падая на пол. Вы зажмуриваетесь на миг. Возможно, головокружение проходит. Вы делаете осторожные шаги. Воздух в комнате ароматный, но тяжелый. Вы смотрите из окна, пока, наконец, не начинаете чувствовать себя лучше.

Все проверки ваших навыков получают штраф. При броске кубиков "десятки" бросаются два раза и выбирается наибольшее значение. Но штрафы не назначаются на проверку Удачи или Разума.

Перейдите к пункту 64.

27

Скрип двери мучительно возвращает вас в настоящее. Оранжевый свет разливается по комнате от пылающих факелов, возникших на пороге. Два больших местных жителя входят и хватают вас под руки. По крайней мере, вы думаете, что они местные жители. Они одеты в тяжелые черные плащи, их руки и лица также полностью окрашены в черный, за исключением только красного треугольника с левым глазом в центре. Вы пытаетесь сопротивляться, упираясь ногами, но просто поднимают вас над землей. Снаружи, кажется, вся собралась вся деревня, чтобы увидеть вас. Лицо каждого точно также окрашено в черный с красным треугольником. Всюду светят зажженные факелы.

Вы боретесь, но понимаете, что сопротивление бессмысленно. Вы проходите на центральную улицу и поворачиваетесь лицом к Маяку.

Перейдите к пункту 117.

28

Вы берете деньги, воду и немного бутербродов. Кажется достаточно вежливым оставить Мэй Ледбеттер записку о сложившейся ситуации и пообещать забрать свои вещи как можно скорее. Небо было облачным, но дождя вроде не предвещалось. Пару жителей наблюдают, как вы спускаетесь к южной дороге и идете по ней на восток.

Черная металлическая конструкция маячит на вершине возвышенности. Вы с трепетом проходите мимо низких хижин и покидаете Эмберхед.

После жалких и узких улиц Эмберхеда вы окунулись в приятное море свежего воздуха и чувства движения. Однако, спустя час пустая дорога начинает вам надоедать. Вы только что вошли в первый лесной массив. Неожиданно вы слышите жуткий волчий вой, доносящийся с севера.

Сделайте проверку навыка Дикой Природы. Если вы успешно проходите ее, то перейдите к пункту 35. В обратном случае - перейдите к пункту 41.

29

Северная сторона деревни шумна и забита людьми, поэтому вы вряд ли останетесь незаметным здесь надолго. Вы направляетесь в сторону церкви, а затем переходите на восточную сторону, двигаясь за домами. Вы идете по горам и справа от вас крутой склон. Вы достигаете такого участка пути, который настолько узкий, что вам необходимо держаться за стену дома для того, чтобы не упасть.

Вы можете вернуться и заняться другими делами - для этого перейдите к пункту 120.

Чтобы продолжить идти по узкой тропе, вы должны сравнить характеристику Габариты и Ловкость. Если Ловкость выше, то перейдите к пункту 42. Если Габариты выше, то сделайте проверку на Ловкость. Если проверка успешна, перейдите к пункту 42. Если нет - к пункту 36.

30

Когда лучи вечернего солнца падают на пол, вы замечаете нечто любопытное. Доски под окнами были несколько новее относительно других. Состояние стыков указывало на то, что эти доски были заменены в недавнем прошлом. Возможно,

влага от дождя попадала на них и дерево совсем прогнило.

Вы можете отметить навык Поиск Скрытого на своем листе исследователя. Теперь перейдите к пункту 37.

31

Мэй разговаривает о жизни в Эмберхеде. "В своих письмах моя сестра всегда спрашивает, не скучно ли жить в таком месте. Она живет в Нью-Йорке. А потом она пишет о том, как она испугалась идти ночью одной! Я спрашиваю вас."

Вы рассказываете о ваших надеждах на новую жизнь в Аркхеме, но Мэй кажется не слышит.

"Это небольшое местечко, но это не означает, что мы не настоящее сообщество. Каждый знает другого в лицо. Все работают вместе. Никто не является исключением, кроме тех, кто решил исключить себя, конечно. Я не смогу жить где-нибудь еще."

Сделайте проверку на Шарм. Если у вас получилось, перейдите к пункту 39. Если нет - к пункту 51.

32

Гнев вспыхивает в глазах Мэй. "Вы можете ударить женщину в ее же собственном доме?" Слова резко слетают с ее губ. "Восемнадцать человек живет на этой улице. Если я закричу, каждый из них прибежит сюда."

Она выходит из гостевой комнаты к себе в спальню. Вы решаете не противостоять ей.

Чтобы обеспечить некоторую безопасность и поспать, перейдите к пункту 58. Чтобы бодрствовать всю ночь, перейдите к пункту 52.

33

Кажется, вся деревня собралась вокруг Маяка, чтобы посмотреть, как вы сгорите. Среди окрашенных лиц вы узнаете Мэй Лэдбеттер и, - да, это Сайлас, водитель автобуса стоял рядом с ней. Дерзость и масштаб обмана поражает вас.

На возвышение поднимается человек и поднимает руку во властном жесте. Красный треугольник отчетливо выделяется на его лице.

"Итак, мы снова обращаемся к небу в эту ночь, как мы делаем каждый год, и мы благодариим тех, кто охраняет нашу деревню от голода огня. Ты будешь взят Теми, Кто Сверху вместо нас. Твоя смерть будет жизнью для нас, наших улиц и урожая наших полей. Твоя жертва будет охранять наших детей и стариков еще один год. Мы отдаем тебе честь." Он склоняет голову.

Все вокруг Маяка делают шаг вперед и поднимают факелы вверх. Кольцо из крошечных огоньков мерцают по всему периметру. Пение начинает повторяться в неземном ритме.

Чтобы бросить все свои силы, чтобы вырваться из пут, перейдите к пункту 44.

Чтобы подождать и наблюдать за происходящем, перейдите к пункту 40.

34

Вы пересекаете улицу по направлению к церкви. Когда вы смотрите налево, ваш взгляд выхватывает большую металлическую конструкцию. Что-то беспокоит вас в ее расположении. Вы

возвращаетесь и смотрите снова. Да! Все улицы Эмберхеда сходятся непосредственно к этой конструкции. Это кажется слишком точным, чтобы быть совпадением.

Вы идете дальше и вступаете в тень церкви. Здание находится в плачевном состоянии. Верх шпиля обвалился, разрушив часть крыши и проломив пол. Только половина крыши все еще осталось в целости. Белая краска, которой когда-то была покрыта церковь, пожелтела и обвалилась.

Она все же кажется достаточно безопасной, чтобы обследовать заднюю часть. Старые скамьи отодвинуты к стене, все покрытые плесенью. Большинство окон разбито. Вы предполагаете, что эта церковь была заброшена около двадцати лет назад. Здесь есть многое, что могло бы вас заинтересовать.

Сделайте бросок на навык Наездника. У вас есть бонус-бросок: бросьте игральную кость, означающую десятки, два раза и возьмите минимальное значение. Если у вас все получится, перейдите к пункту 46. В обратную сторону, перейдите к пункту 25.

35

Вы разбираете, что это вой койота, распространенные в этой местности. Звук конечно очень пугающий, особенно ночью, но койоты научились избегать людей. Вы можете продолжить путешествие без страха.

Вы также можете отметить навык Дикой Природы на своем листе исследователя. Теперь перейдите к пункту 54.

36

Земля осыпается под вашими ногами, и край обрушивается в пропасть. У вас сводит живот от страха, когда вы чувствуете, что можете вполне свалиться.

Сделайте проверку навыка Лазание. Если проверка успешна, перейдите к пункту 48. Если нет, перейдите к пункту 55.

37

Дверь позади вас со скрипом открывается. Мужчина среднего возраста в очках появляется в проеме. "Могу Я помочь вам?"

Вы объясняете, что вы пришли по совету Мэй Лэдбеттер.

"Ах. Хорошо. Я Клайд Уинтерс. Я не уверен, что смогу помочь вам, но... не хотите ли вы кофе? Я бы не отказался от чашечки вечернего кофе."

Он показывает на открытую дверь за спиной. Это кажется неплохой возможностью пообщаться по поводу вашей проблемы, к тому же от кофе вы бы точно не отказались.

Перейдите к пункту 43.

38

Водитель продолжает наслаждаться сигаретой, наблюдая с большим интересом, как вы боретесь с чемоданом. Вы стискиваете зубы и спустя секунду все-таки забрасываете чемодан в багаж. Возможно, жители Аркхэма будут обладать манерами получше.

Перейдите к пункту 233.

39

Время течет, и Мэй потихоньку начинает рассказывать о себе.

"Это вовсе нелегко. Я вдова, как вы знаете. У нас немного денег, и конечно я оцениваю таких путешественников как вы. Я знаю, что мы никогда не будем голодать, пока живем здесь. И я не вижу необходимости выходить за кого-нибудь за муж снова. Я знаю каждого в этой деревне. Я знаю их даже слишком хорошо, если вы понимаете, что я имею в виду."

Она немного кривит ртом, затем зевает и приглаживает волосы.

"Время закругляться. Когда бы вы хотели, чтобы подали завтрак?"

На вашем листе исследователя отметьте окошко слева от навыка Шарм. Если вы успешно пройдете данное приключение, то у вас будет возможность повысить навык из вашего опыта общения с Мэй.

Теперь перейдите к пункту 63.

40

Пламя быстро разгорается и огненными змеями поднимается к вашим ногам. Дым поднимается и вам все труднее видеть окружающих жителей вокруг. Три тела под вами загораются, пылая красным едким пламенем. Вы начинаете кашлять и задыхаться от дыма. Вы в панике отчаянно боретесь с веревками.

Если вы выучили странное заклинание и хотите попробовать прочитать его, то сейчас самое время для этого. В противном случае перейдите к пункту 65.

41

Вы в замешательстве. Вы выросли в городе, поэтому дикие животные находятся за пределами ваших знаний. Разве разумно встречаться лицом к лицу с тем, что вам совершенно неизвестно?

Чтобы поднажать, перейдите к пункту 54. Чтобы в безопасности вернуться в Эмберхед, перейдите к пункту 47.

42

Земля под ногами осыпается вместе с камнями, падая в пропасть. Встревоженно вы всеми силами держитесь за стену и двигаетесь вперед. Наконец вы достигаете удобного места для наблюдения за Маяком.

Перейдите к пункту 61.

43

Вы заходите вместе с Уинтерсом в его кабинет. Эта сторона здания резко отличается от общественной части. Кабинет небольшой, забитый шкафами с книгами и различными документами. Один угол отведен для крошечной кладовой и, предположительно, для туалета.

Вы изучаете мистера Уинтерса, пока он наполняет кофейник. Его тонкие скудные волосы были аккуратно зачесаны назад. Его костюм был приятного темного цвета и хорошо сидел на Уинтерсе, хотя и был немного старомоден. Узел галстука был заметно ослаблен, судя по всему, так как в здании он работал один.

На столе у противоположной стены вы замечаете нечто похожее на телеграф.

Чтобы тут же спросить о телеграфе, перейдите к пункту 56.

Чтобы для приличия сначала завести беседу с Мистером Уинтерсом, перейдите к пункту 49.

44

Вы устали и ваших сил недостаточно, чтобы разорвать ваши путы. Тем не менее, вы чувствуете, что одна из веревок ослаблена.

Сделайте Тяжелую проверку на Силу. Если она успешна, перейдите к пункту 53. Если нет, то перейдите к пункту 40.

45

Вы резко просыпаетесь, боритесь с одеялом, готовы для атаки...

Гостиная Лэдбеттер тихая и освещенная утренним светом. В комнате никого нет кроме вас. Вы освобождаетесь от одеяла и ждете, пока сердце перестанет бешено стучать.

Перейдите к пункту 64.

46

Внутреннее убранство церкви пахнет землей и упадком. Но вы улавливаете отличительный запах в этом месте: запах лошадей. Вы ищете вокруг и в темном углу находите отпечатки копыт и сухой помет. Этот разрушенный храм использовался достаточно долго и совсем недавно. Где же лошади теперь?

Перейдите к пункту 25.

47

Повторный вой вторит первому. Вы представляете себя окруженным стаей кровожадных волков, в рваных ранах лежащим на земле, в то время как вожак стаи будет нависать над вами, а слюна - капать с его блестящих, острых зубов. Секунда - и он беспощадно вгрызается в вашу шею...

Возвращение в поселение занимает куда больше времени, чем из него. Вы стараетесь не оглядываться. Когда вы подходите к деревне, солнце близится к закату. Но у вас еще есть достаточно времени, чтобы попробовать поспрашивать совета в местной администрации.

Перейдите к пункту 11.

48

Вы резко поднимаете руку, хватаясь пальцами за каменную кладку стены. Вы с усилием удерживаетесь на клочке оставшейся земли, пока не находите устойчивую позицию для ног. Вы смотрите вниз и понимаете, что падение с высоты двадцати футов было близко как никогда.

Вы можете отметить навык Лазания на вашем листе исследователя.

Перейдите к пункту 61.

49

Чайник начинает закипать в то время, пока вы обмениваетесь мыслями с Мистером Уинтерсом.

"Жить здесь? Это некоторый компромисс, как и все в этой жизни." Он

смотрит мимо вас на высокий шкаф. "Я, конечно, мог бы уехать работать библиотекарем. Но я знаю себя слишком хорошо. Я строго любитель. И города..." Его лицо передергивает от отвращения. "Слишком много людей. Все спешат и болтают. У нас в Эмберхеде здесь особые места. И кто-то должен взять на себя ответственность, чтобы поддерживать порядок. До меня был мой отец. А теперь это обязанность на мне." Он поднимает голову и выпрямляется.

"В этот вечер, когда солнце окончательно сядет, посмотрите на пейзажи вокруг. Здесь очень живописно, на полпути к звездам. Разве мы не особенные? Разве это не та цена, которую мы должны заплатить, чтобы жить в этих чудесных местах?"

Он смотрит на вас в ожидании. Кажется, самое время спросить его о телеграфе.

Перейдите к пункту 56.

50

Пламя подбирается все ближе, когда вы вспоминаете слова Арбогаста. Трудно мыслить последовательно, когда огонь уже начинает поджигать ваши ноги. Вы кашляете и задыхаетесь, но начинаете распевать заклинание. Наконец вы достигаете последнего куплета, и когда одежда уже вспыхивает на вас, вы кричите в третий раз:

Ф'нглуи мглв'тафх Ктугха Фомальгаут н'гхагхаа наф'л хтанг! Я! Ктугха!

Перейдите к пункту 270.

51

Время течет, и вы видите, как Мэй потихоньку превращается своего рода усталого туристического гида.

"Конечно, виды здесь впечатляющие в хорошие дни. Прекрасные места, куда ни глянь. Если вы художник, то будете здесь чувствовать как дома. Если вы хотите посмотреть работы мастеров, то есть мастерские на Силбери-стрит. Как раз в конце улицы поверните направо. Они не для обычных посетителей, вы понимаете? Но вы сможете увидеть по-настоящему впечатляющие работы. Гениальные вещи. А если вы ищете свежую выпечку..."

Кажется достаточно неприличным прерывать ее тем, что вы намерены отправить в ваше путешествие снова как можно скорее. Поэтому вы даете Мэй продолжать рассказ, пока она не начинает зевать.

"Вы все еще слушаете мою болтовню? Время закругляться. Когда бы вы хотели, чтобы подали завтрак?"

Теперь перейдите к пункту 63.

52

Вы смотрите в окно и видите, как солнце выходит из-за горизонта и окрашивает всю деревню в болезненно оранжевый день. Это была долгая ночь, и вы чувствуете усталость и раздражение. Вы трете глаза.

Через несколько минут, вы слышите Мэй, что-то делающая на кухне. Затем входная дверь открывается и закрывается.

Сделайте проверку характеристики Выносливость. Если проверка неудачная, на сегодня проверки ваших навыков получают штраф. При бросках кубиков "десятки" бросаются два раза и

выбирается наибольшее значение. Но штрафы не назначаются на проверку Удачи или Разума.

Перейдите к пункту 64.

53

Когда языки пламени начинают уже приближаться к вашим ногам, вы закрываете глаза и всеми силами пытаетесь разорвать веревки. Они немного поддаются, а потом - хрясь. Одна сторона веревки громко рвется. Вы извиваетесь, чтобы окончательно ослабить веревки, хотя огонь начинает припекать.

Человек на возвышении смотрит на ваши движения. Затем он подзывает пару юношей из толпы и указывает прямо на вас.

Пока вы сбрасываете с себя веревки и пытаетесь вытащить руки из металлических креплений, юноши поднимаются на платформу. Пламя охватывает их брюки, но посильнее завернувшись в длинные плащи, они бегут прямо на вас.

Сделайте Тяжелую проверку на навык Уклонения. Если она прошла успешно, перейдите к пункту 109. Если нет - перейдите к пункту 123.

54

Последующие звуки воя похожи на первый, но исходят все дальше от вас. Вы двигаетесь по лесной дороге все дальше.

Ветви деревьев низко нависают над вашей головой. Листва очень красива в свете солнца, переливаясь от золотого до темно-красного. Опавшие же листья приятно хрустят под ногами.

Приблизительно после получаса вы выходите из леса. Дорога лениво огибает предгорья впереди, углубляясь в другой участок леса. Почти заросшая тропинка проходит через лес напрямик и, судя по всему, является альтернативным коротким путем.

Если вы хотите подняться на холм и поискать какой-нибудь другой путь, перейдите к пункту 60.

Если вы хотите пойти по тропинке через лес, перейдите к пункту 85.

Если вы хотите придерживаться относительно безопасной дороги, то перейдите к пункту 103.

55

Вы резко поднимаете руку, пытаясь ухватиться за что-нибудь. Ваши пальцы царапают каменную кладку стены. Через секунду вы срываетесь с уступа прямо на каменный берег....

Отнимите 2d6 урона от вашего здоровья при падении на землю. Если урон равен или больше половины вашего полного здоровья, перейдите к пункту 67. Если нет, перейдите 73.

56

"Телеграф? Мм. Хотя мы и ценим нашу обособленность от окружающего мира, иногда нам нужно с ним связываться.. Вы надеялись отправить сообщение? Я должен извиниться. Линия была повреждена около двух недель назад. Я сообщил о поломке, но конечно, никто не спешит, когда проблемы в сельской местности. Я надеюсь, ее все-таки отремонтируют послезавтра. Я понимаю, как обидно это звучит. Автобус появится

через три дня, так? Но я думаю, он поедет на запад. Возможно, вы сможете нанять телегу? Кто-нибудь из фермеров сможет вам помочь.."

Вы объясняете, что уже просили помощи у местных жителей, но все было безрезультатно.

"Я скажу вам вот что." Уинтерс подает вам пышущую паром чашку кофе. Темная жидкость пахнет очень приятно и сильно. "Когда ремонтная бригада придет к нам, я попрошу их взять вас с собой. Как вам эта идея? Они конечно попросят доллар или два, чтобы "смазать" колеса..."

Послезавтра? Это не то, чтобы идеальный вариант. Но это первый вариант, что появился у вас за день.

Чтобы поблагодарить Уинтерса и уйти, перейдите к пункту 180.

Чтобы спросить его о библиотеке в кабинете, перейдите к пункту 62.

57

Вы идете по самой центральной улице деревни. Она прямо выходит на странную металлическую конструкцию. Когда вы выходите из тени близлежащего здания, вы оказываетесь перед великолепной панорамы с севера на юго-восток. Последние цвета осени окрашивают сонные холмы в золото.

Конструкция, напротив, сделана из обыкновенного железа, окрашенного в черный. Она поддерживает огромную изогнутую платформу на уровне головы. Другие стойки соединяются в одной центральной точке. Все это выглядит, как бывшая скульптура, изогнутая и деформированная.

Старый джентльмен проходит глядя на вас слезящимися глазами. "Вы здесь для фестиваля?" - спрашивает он вас. "Это Маяк. Когда его зажигают ночью после фестиваля, его свет виден за десятки миль." Он делает небольшой поклон и двигается дальше, опираясь на трость.

Теперь вы замечаете вязанки дров, привязанные и уложенные поблизости напротив здания. Возможно, этот фестиваль будет достаточно интересным развлечением. Но вы действительно должны покинуть Аркхэм как можно скорее.

Сделайте проверку на навык Поиск Скрытого. Если проверка успешна, то перейдите к пункту 69. В обратном случае перейдите к пункту 25.

58

Вы просыпаетесь от звуков ходьбы на улице. Ночной отдых дал вам решимость встретить еще один день в Эмберхеде.

Вы можете восстановить одно очко здоровья, если были ранены. Перейдите к пункту 64.

59

Ужасно громкий крик будит вас. Вы чувствуете, как соскальзываете с сиденья, так как водитель резко затормозил, и автобус стало заносить так, что она вылетела с дороги. Вы пытаетесь ухватиться за спинку места перед вами, но слишком поздно. Вы падаете в проход между сиденьями и сильно ударяетесь ребрами о подлокотник. У вас даже перехватывает дыхание от удара. Автобус с шумом останавливается.

Водитель автобуса выпрыгивает из кабины на дорогу. Пока вы качаясь пытаетесь встать в проходе, слышите длинную волну ругательств.

Водитель поднимается обратно в кабину и видит вас, встающего с пола. Он выглядит обеспокоенно и помогает вам

сесть на место. Теперь вы видите, что произошло. Трактор Фордсона остановился посреди дороги, а водителю вашего автобуса пришлось свернуть, чтобы объехать созданную преграду.

"Извините," - говорит он. "Вокруг туча места свободного в поле, а он решил, как назло, остановиться посреди дороги. Вы в порядке?"

Осмотрев повреждения, вы не думаете, что что-либо сломали. Но красочный синяк останется на несколько ближайших дней. Вернувшись на место, водитель немного сдал назад и по широкой дуге объехал трактор, глядя на фермера.

Вы потеряли 1 хитпоинт в этой аварии. Отметьте потерю на вашем листе исследователя, но сохраните исходное значение. Вы позднее излечитесь до него. Если ваше здоровье опустится до 0, то вы упадете без чувств и возможно умрете.

Далее перейдите к пункту 71.

60

Пологий склон вводит в заблуждение, и ваш лоб покрывается обильной испариной, пока вы добираетесь до вершины холма. Вы останавливаетесь на мгновение, чтобы перевести дыхание, и смотрите на восток. Долина впереди покрыта густым лесом, хотя вы видите небольшое русло реки среди деревьев.

Нет признаков других поселений вокруг. Но что-то на горизонте, возможно шпиль? Но оно располагается в восьми или девяти часах ходьбы.

Вы смотрите на Эмберхед. На вершине холма рядом с деревней располагается черный грубый силуэт напротив мерцающего шара заходящего солнца.

Вы можете сделать проверку на навык Археологии. Если вам удается пройти ее, то перейдите к пункту 66. В противном случае перейдите к пункту 72.

61

Вы скрываетесь в высокой траве и наблюдаете за деятельностью вокруг Маяка. Местные жители носят вязанки хвороста и аккуратно складывают рядом с Маяком. Далее их передают паре мужчин, стоящих на платформе, которые выстраивают большую треугольную конструкцию, напоминающую гигантский костер.

Когда вы следите за всем этим действом, вы поражаетесь стилю работы жителей. Это праздник для них. Можно ожидать, что должна быть веселая атмосфера и беззаботные разговоры тут и там. Но лица многих сосредоточены, а некоторые излучают страх.

Вы наблюдаете добрых полчаса, прежде чем решаете уйти.

Перейдите к пункту 120.

62

Вы делаете небольшое, но лестное замечание о паре книг на его полках. Уинтерс краснеет от удовольствия.

"Ну конечно, они не находятся в моей личной собственности. Они принадлежат всей деревни," - говорит он. "Но я выбрал большую часть этих книг. Это общественная библиотека, как видите. Я повесил табличку "НЕ ВХОДИТЬ", чтобы люди не бродили по комнатам во время совещаний. Но это по-настоящему общественное место."

Вы рассматриваете полки с книгами. Там есть небольшая, но очень достойная коллекция книг по математике и наукам,

основные энциклопедии по истории и искусству и шкаф с художественной литературой. В углу было несколько романов с невзрачными корешками "Журнал Ужасов".

"Я боюсь, качество не всегда является фактором популярности." Уинтерс виновато улыбается.

Чтобы потратить некоторое время на изучение библиотеки, перейдите к пункту 68.

Чтобы уйти, пока еще не село солнце, перейдите к пункту 180.

63

Когда Мэй встает, вы слышите глухой звук позади вас. Вы смотрите через плечо, но все, что можете заметить, - это деревянная надежно закрытая дверь.

Мэй неодобрительно говорит: "Маленькая леди этого дома. Она, должно быть, подслушивала нас. Рут! Войди и поприветствуй нашего гостя."

Проходит небольшая пауза, и затем дверь со скрипом открывается. Большие глаза всматриваются в вас из щели двери.

"Что ты говоришь?"

Глаза моргают. "Приятно познакомиться."

"Теперь возвращайся в постель."

Дверь снова закрывается.

"Моя дочь Рут. Десять лет исполнится этим летом. Она изумительная и просто невозможная одновременно. Не волнуйтесь, она спит со мной. Она не будет вас беспокоить. А сейчас спокойной ночи."

Вы удаляетесь в свою комнату. Там немного холодно, но вы слишком устали, чтобы беспокоиться о разведении огня. Простыни чистые и кровать скоро становится теплой. Тишина вокруг очень странна после жизни в городе, но вы вскоре засыпаете.

Перейдите к пункту 154.

64

Кухня в доме пуста, хотя хлеб и яйца лежат на столе в качестве завтрака. Также там лежит записка, где Мэй объясняет, что забрала Рут на несколько часов.

Если вы участвовали в драке прошлой ночью в деревне и теперь хотите посмотреть, что же произошло, при свете дня, то перейдите к пункту 70. В противном случае, перейдите к пункту 78.

65

Пламя охватывает ваши ноги. Ваши глаза слезятся. Вы полностью окутаны дымом. Возможно, это только вам кажется, но вы чувствуете, что веревки немного ослаблены. Вы рветесь наружу всеми силами, несмотря на режущую боль в запястьях.

Отнимите 1d6 очков здоровья от повреждений огнем. Если ваше здоровье понизится до нуля, то вы вспыхиваете как факел и сгораете заживо! Это конец истории.

В противном случае, сделайте проверку на Силу. Если проверка успешна, перейдите к пункту 93. Если нет - перейдите к пункту 77.

66

Положение солнца беспокоит вас. Это напоминает вам что-то из ваших старых журналов: возможно, это было в статье о каменных кругах в Англии? Вы проверяете вашу позицию по отношению к скалам на

севере, закрывая глаза, чтобы визуализировать расположение Эмберхеда, который вы исследовали этим утром. Металлическая конструкция - это будто обелиск, расположенный на утесе. Да, это кажется вполне возможным.

Вы можете быть абсолютно уверенным в верности вашего предположения, но если ваша догадка верна, центральная аллея Эмберхеда расположена так, что в момент летнего солнцестояния, лучи восходящего солнца будут затеняться металлической конструкцией прямо по центру этой улицы.

Возможно это всего лишь игра вашего воображения, но что-то верное чувствуется в ваших размышлениях.

Вы можете отметить навык Археологии в вашем листе исследователя. Сейчас перейдите к пункту 79.

67

Вы падаете крайне неудачно прямо на камни и чувствуете, как что-то сломали. Осторожно касаясь пальцами бока и спины, вы ощущаете влажную одежду, пропитанную вашей кровью. Черные каменные стены плывут у вас перед глазами.

Вы получили серьезное ранение. Сделайте проверку Выносливости. Если проверка успешна, перейдите к пункту 82. Если нет или же ваше здоровье понизилось до нуля, перейдите к пункту 92.

68

Уинтерс счастлив видеть ваше желание провести остаток дня в библиотеке и предлагает вам удобный стул с высокой спинкой. К сожалению, у вас хватит времени только на то, чтобы изучить одно направление литературы.

Чтобы изучить историческую литературу и в частности историю Эмберхеда, перейдите к пункту 74.

Чтобы поискать литературу о фестивале, перейдите к пункту 81.

Чтобы изучить научную литературу, перейдите к пункту 88.

Чтобы посмотреть популярные книги-страшилки, перейдите к пункту 94.

69

Когда вы отходите от железной конструкции, вы замечаете нечто странное в строении деревни. Все деревянные жилища сконцентрированы на западе и юго-западе. К востоку и северо-востоку, поближе к Маяку, здания сделаны из темного кирпича и глины. Означает ли это, что заселение деревни началось с Маяка, а затем распространилось на запад?

Вы можете отметить навык Поиск Скрытого на листе исследователя. Сейчас перейдите к пункту 25.

70

Вы чувствуете страх, когда приближаетесь к тому месту, где вчера на вас и Арбогаста напали. В воспоминаниях все перемешалось, но вы отчетливо помните несколько ярких образов.

Сначала вам кажется, что нет никаких следов: нет оружия на земле или людей, лежащих без сознания. Но при ближайшем рассмотрении, вы находите липкие участки на земле и почерневшие от гари линии на траве.

Если в деревне есть полицейский участок, вы бы с радостью туда побежали

сейчас же. Но что-то говорит вам, что в прошедшие события никто не поверит.

Перейдите к пункту 78.

71

Вы продолжаете ваше путешествие. Водитель теперь едет более аккуратно, чем раньше. Он смотрит через плечо на вас пару раз.

"Сожалею о произошедшем", говорит он. "Этот парень тупее свиньи. Я Сайлас. А вас как зовут?"

В аварии Сайлас был виноват в той же степени, что и фермер. Но, кажется, не совсем умно указывать на это человеку, который везет вас где-то в захолустье.

Придумайте имя вашего персонажа и запишите его на лист исследователя. Вы можете добавить возраст; для этого приключения следует указать возраст от 23 до 36.

Автобус сворачивает на более узкую дорогу, которая ведет в гору через леса. Сайлас становится разговорчивым.

"Отправляетесь в Аркхэм, да? Не могу сказать, что я что-либо слышал об этом месте. Был в Бостоне один раз. Не понравилось. Слишком много шума и суеты. У вас там семья? Или кто-то особенный ждет?"

Наступил полдень. Вы не видите никакого вреда от того, чтобы рассказать немного о себе Сайласу.

"Работа? Что за профессия?"

Выберите себе профессию из следующих вариантов:

Если вы антиквар, то пройдите к пункту 102.

Если вы доктор, то пройдите к пункту 226.

Если вы журналист, то пройдите к пункту 239.

Если вы частный детектив, то пройдите к пункту 249.

Если вы ученый, то пройдите к пункту 265.

72

Вы чувствуете странную неуверенность при подъеме на этот холм. Вы думаете об оставленной женщине, которую вы встретили всего двадцать четыре часа назад. Все эти чувства переплетены со всем прошлым, что было в вашей жизни.

Тем не менее, часть вас восхищается этой безрассудным путешествием, без карты, без должной подготовки - лишь вы, идущий вперед несмотря на надвигающуюся ночь. Ваша жизнь была защищенной до сих пор. Теперь же вы наслаждаетесь удивительным и будоражащим вкусом опасной свободы.

Перейдите к пункту 79.

73

Вы падаете на землю. У вас резко перехватывает дыхание. Из головы обильно сочится кровь.

Если ваше здоровье упало до нуля, перейдите к пункту 92.

Если нет, перейдите к пункту 82.

74

В библиотеке вы не нашли ни одной книги с историей данных мест, поэтому вам пришлось собрать несколько небольших специализированных томов.

Как вы выяснили, существует гипотеза, что холм, на вершине которого построен Эмберхед, был местом почитания Абнаки,

или Абенаки, местного племени, название которого означало "люди земель рассвета". Племя делало ежегодные подношения на холме, когда "листья становились цвета заката". Также вы нашли несколько ссылок на ритуалы и обряды в этом районе, но ничего убедительного и интересного.

Регион был захвачен в войне короля Георга и в 1746 году британские колониальные войска контратаковали данные позиции Конфедерации Вабанаки, которая включала племена Абенаки. Королевские войска не дали им шанса на победу и немногие выжившие были изгнаны из этих мест навсегда.

В книгах вы не смогли найти точную дату, когда Эмберхед был основан, хотя есть упоминания о поселенцах, которые ненадолго обосновались на этом холме после завершения Войны за Независимость.

Теперь перейдите к пункту 99.

75

Мэй морщит лоб, когда вы говорите ей, что собираетесь немного прогуляться. "Будьте осторожны, когда будете идти." - говорит она. "Эмберхед окружен скалами, а мы практически не зажигает фонари на улице. Возьмите этот ручной фонарь с собой и смотрите под ноги."

Снаружи вы понимаете, о чем она говорила. Небо было пасмурным, и только небольшие проблески луны проглядывали из-за облаков. Без тяжелого фонаря вы бы ходили в совершенно полной темноте. Вы не можете надеяться на интересную прогулку сегодняшней ночью. Улица, на которой расположен дом Мэй, представляет собой достаточно узкий проход между приземистыми темными жилищами. В конце концов, однако, он выходит к широкому проезду, ведущему вправо. На обшарпанном знаке было написано название: "Силбери-стрит". Слева, в нескольких ярдах отсюда, ваш фонарь выхватывает корявые надписи на заборе, а за ним земля уходила далеко в темноту. Вы подходите на пару шагов ближе, но ничего не видите впереди. Ночной воздух охлаждает ваше лицо. Неожиданно странное чувство заставляет вас оглянуться.

Перейдите к пункту 86.

76

Специфический запах пепла напоминает вам аромат ядовитых трав вашего старого преподавателя. Хотя здесь более одного вида трав, но вы достаточно уверены, что среди них была белена, которая имеет снотворный и галлюциногенный эффект.

Вы тушите тлеющие остатки трав и распыляете по всему камину.

Вы можете отметить навык Наука (Ботаника) на своем листе исследователя. Чтобы пойти спать - перейдите к пункту 58, или же остаться бодрствовать всю ночь - перейдите к пункту 52.

77

Веревки немного поддаются под вашими усилиями. Вы чувствуете, что можете их ослабить и развязаться будь у вас немного больше времени...

Но вы ощущаете, как горит кожа ваших ног, а огонь распространяется по пиджаку и опаляет лицо. Вы понимаете, что времени вам не хватит..

Вы чувствуете безумную боль и запах горелого мяса. Вы погибаете на Маяке.

Почему бы не попробовать еще раз? Выбирая различные варианты действий,

вы можете сбежать из деревни и перехитрить жителей Эмберхеда.

Конец.

78

Вы делаете небольшой круг по деревни, останавливаясь в разных местах, чтобы посмотреть на местных жителей. Они более занятые сегодня, чем обычно. Радостные жители потоками двигаются то в одну сторону, то в другую, вывески и объявления на стенах призывают всех прийти к Маяку сегодня. Вы видите двух мужчин, укладывающих вокруг конструкции поленья дров.

Фестивальный костер должен быть очень впечатляющим. Но хотите ли вы остаться здесь, чтобы увидеть его? Вы подозреваете, что что-то неладно с этим праздником.

В то время как жители развлекаются и не следят за вами, вы можете сделать некоторые незаконные исследования. Или можете просто уйти из города, не оглядываясь.

Сейчас вы можете:

- Изучить спальню Мэй Лэдбеттер - перейдите к пункту 83.
- Проникнуть в местную администрацию - перейдите к пункту 126.
- Посмотреть поближе ремесленные мастерские на площади - перейдите к пункту 219.
- Следить за активностью у Маяка - перейдите к пункту 29.
- Спуститься на восточную дорогу и бежать что есть сил - перейдите к пункту 7.

79

Вы возвращаетесь на дорогу и продолжаете ваше путешествие на восток. По крайней мере, вы надеетесь, что вы идете все еще на восток. Кривые дороги часто дезориентируют, когда свет начинает тускнеть. Облака потихоньку скрывают звезды. Кажется, вы не сможете достичь другого поселения до наступления темноты, и к тому же вы чувствуете усталость в ногах. Воздух становится намного холоднее.

Сделайте Тяжелую проверку на навык Слуха. Если вам удалось ее пройти, то перейдите к пункту 240. В обратном случае перейдите к пункту 234.

80

Вы прочищаете горло и начинаете распевать заклинание, что нашли в странной книге, произнося странные слова как можно четче и громче. Вы чувствуете, что огонь приближается все ближе и ближе, касаясь ваших ног и лица, но вы не поддаетесь панике и полностью сосредотачиваетесь на пении.

Пока вы твердите странные чужеродные слова, вы слышите, как жители деревни сбиваются со своего ритма и начинают петь что-то другое. У вас сводит желудок от понимания, что они скандируют ваши слова!

Пламя полностью охватывает вашу одежду, и безумная боль пронизывает вас. Вы поднимаете голову как можно выше, чтобы вырваться из безжалостного пламени, и то, что вы видите, на мгновение отвлекает вас боли. Потому что звезды падают дождем с неба прямо на Эмберхед.

Вы смутно замечаете, как жители переключаются на другую песню. Но ваше

тело уже полностью пылает, и вы на мгновение представляете, что вы тоже звезда. Затем все становится совершенно чистым и белым.

Вы сгорели в Эмберхеде.

Почему бы не попробовать еще раз? Выбирая различные варианты действий, вы можете сбежать из деревни и перехитрить жителей Эмберхеда.

Конец.

81

Вы не удивляетесь тому, что вам не удается найти опубликованных работ о фестивале в Эмберхеде. Уинтерс тоже занимается поисками по всем книжным шкафам и все-таки находит небольшую монографию, написанную от руки на пожелтевшей бумаге Доктором Аниоловски. "Я думаю, это знакомый моего отца," - говорит Уинтерс.

Монография трудночитаемая, поэтому вы медленно продвигаетесь по тексту. Аниоловски размышляет о том, что фестиваль берет корни из языческих обрядов кельтских поселенцев, которые с древности устраивают фестивали костров Белтейна, Самайна, Имболка и Лугнасада.

Также в книге есть обсуждение смены времен года и пара отсылок к понятию "выстраивание в один ряд" в Эмберхеде. Аниоловски отмечает, что смысл фестиваля медленно менялся на рубеже веков.

Монография завершается на полуслове на странице 28 как раз в тот момент, когда автор начинает обсуждать фестиваль в современном виде. Вы спрашиваете Уинтерса, есть ли у него остальные страницы.

"Нет. Я боюсь, они утеряны," - говорит он. "Возможно они где-то до сих пор в библиотеке, но..." Он пожимает плечами. "Нужно некоторое время, чтобы тщательно проверить все шкафы."

Теперь перейдите к пункту 99.

82

Где-то через пять минут вы в состоянии подняться на ноги и идти шатаясь и держась за край скалы для поддержки. Вы выходите к хижине. Два проходящих мимо жителя видят и бегут вам на помощь. Оба берут вас под руки и выводят обратно на плато Эмберхеда. Вы слишком сильно пострадали для того, чтобы сопротивляться.

Одна местная женщина пускает вас к себе домой и обрабатывает рану. Холодное прикосновение мокрого полотенца немного приводит вас в чувство. Тем не менее, люди стоят рядом, наблюдая.

И когда женщина заканчивает с первой помощью, они все выходят и запирают дверь.

Вы отключаетесь от ран и усталости.

Перейдите к пункту 108.

83

Несмотря на гостеприимство, вы не доверяете Мэй Ледбеттер. Вы возвращаетесь в ее дом совершенно открыто. Конечно, где же еще вам быть, как не дома?

Внутри жилище совершенно пусто. Вы прислушиваетесь у двери в спальню и ждете. Тишина. Вы легко входите в открытую дверь.

Спальня Лэдбеттер резко контрастирует с общей чистотой и аккуратностью. Грязная одежда валяется на полу. На шерстяном одеяле лежат

учебники и дешевые романы. Вы замечаете старую куклу, брошенную в низу кровати.

Сделайте проверку навыка Поиск Скрытого. Если вам удастся пройти проверку, перейдите к пункту 95. Если нет - то перейдите к пункту 89.

84

Главный зал деревни располагался задней стеной к скалам на восточном конце Силбери стрит. Это самое большое здание, которое вы видели в Эмберходе. Оно, к сожалению, закрыто с занавешенными окнами. Вы бродите вокруг здания, заглядывая в зазоры жалюзи. Там, кажется, одна большая комната, предположительно для собраний общины, и одна поменьше, используемая в качестве офиса и архива. Одно из окон заколочено. Вернувшись ко входной двери, вы не видите расписание рабочего времени.

"Мистер Уинтерс не открывает утром в это время года," - говорит одетая в серое женщина, проходя мимо. "Лучше всего вернуться во второй половине дня."

Вы спрашиваете, есть ли в офисе телеграф или телефон.

"Не знаю". Она пожимает плечами. "Кто бы мог нам звонить?"

Вы берете на заметку, чтобы еще раз прийти попозже.

Перейдите к пункту 25.

85

Вы идете вперед по тропинке и делаете неплохие успехи в этом начинании. Несколько старых пней отмечают ваш маршрут, и вы радуетесь, что направление уже проложено до вас. Тем не менее, примерно через десять минут ходьбы ветви деревьев становятся все плотнее, и вам все труднее пробираться вперед. Как только вы думаете, что впереди более-менее свободный путь, вы спотыкаетесь и начинаете падать.

Сделайте проверку на Удачу. Если проверка прошла успешно, перейдите к пункту 91. Если нет - к пункту 97.

86

Чернильно-черная фигура стояла на дороге, примерно в двадцати ярдах позади вас. Она смотрела на вас. У вас внезапно появилось ощущение, что он побежит на вас и столкнет с обрыва. Это очень напугало вас.

Поняв, что была замечена, фигура быстро скрылась вниз по аллее.

Чтобы вернуться в дом Ледбэттер, в безопасность, перейдите к пункту 100.

Чтобы преследовать фигуру, перейдите к пункту 121.

87

Вы огибаете горную гряду, но видите, что мужчина испарился.

Хребет простирается гораздо дальше на запад, а край его опасен для падения. Вы потеряли его.

Вы можете сделать Тяжелую проверку на навык Поиск Скрытого. Если у вас получится, то перейдите к пункту 181, в обратном случае - перейдите к пункту 160.

88

Книги, которые вы выбрали из отдела научной литературы, кажутся крайне скучными и сухими, пока вы не находите книгу по астрономии. Это небольшая брошюра, выпущенная Тихоокеанским Обществом Астрономов (Сан-Франциско), описывающая возможность жизни на Марсе, четвертой планете Солнечной Системы. Звучит достаточно правдоподобно, что хотя на планете нет никаких водоемов, подобно озерам и морям Земли, на Марсе есть ледяные вершины, которые растут в течение марсианской зимы и уменьшаются летом. Кроме того, в темным областях южного полушария ученые обнаружили цветовые градации от зеленого до коричневого, что может указывать на растительность. Мнения общества разделились, но жизнь на Марсе, кажется, возможна. Однако, Мистер Уинтерсу эти вещи кажутся надуманными.

"Вы астроном?" Уинтерс кивает. "Да-да, кстати, Эмберхед является идеальным местом для наблюдения за ночным небом. Даже Фомальгаут можно увидеть в некоторые дни. Пройдите вниз до правой стороны Пегаса, и вы можете обнаружить его немного выше горизонта. Я надеюсь, у вас есть хороший телескоп."

Теперь перейдите к пункту 99.

89

Вы проходите мимо шкафов Лэдбеттер. Единственное, что заинтересовывает ваше внимание, - это свадебная фотография. Муж Мэй был жилистым мужчиной с квадратным подбородком. Несмотря на формальную позу, вы можете заметить привязанность между ними. В вас вертится отвратительное чувство за ваше вторжение. Кроме того Мэй может вернуться в любой момент.

Если вы хотите повторно попытаться пройти проверку навыка Поиск Скрытого. Если проверка успешна, перейдите к пункту 95. Если вы терпите неудачу, перейдите к пункту 101. Если вы не хотите рисковать, перейдите к пункту 120.

90

Вы прочищаете горло и начинаете распевать заклинание, что нашли в странной книге, произнося странные слова как можно четче и громче. Вы чувствуете, что огонь приближается все ближе и ближе, касаясь ваших ног и лица, но вы не поддаетесь панике и полностью сосредотачиваетесь на пении.

Пока вы твердите странные чужеродные слова, вы слышите, как жители деревни сбиваются со своего ритма и начинают петь что-то другое. Жуткое покалывание огня терзает ваши руки и плечи.

Вы сотворяете заклинание. Вы должны потратить 10 очков магии на него. Если у вас меньше 10 очков магии, то вы должны потратить очки здоровья - но не до уровня 0. Решите сколько очков вы хотите вложить в заклинание и затем перейдите к пункту 198.

91

Вы цепляетесь лодыжкой об торчащий корень дерева и начинаете падать. Высокая трава смягчает падение, и вы поднимаетесь обратно на ноги без серьезных повреждений. Правда, вашу

куртку придется серьезно почистить жесткой щеткой при первой же возможности.

Впереди вы снова видите дорогу. Вы срезали не так много пути, как хотелось бы.

Перейдите к пункту 79.

92

Скала будто бы нависает над вами. Боль медленно уходит на задний план, в то время как вы теряете сознание.

Вы истекаете кровью после падения со скал Эмберхеда!

Почему бы не попробовать снова? Другие варианты действий могут изменить исход истории.

Конец.

93

Отчаяние придает вам сил, и вы дергаетесь как безумный, надеясь, что веревки не выдержат. И они рвутся! Вы отбрасываете их прочь и уходите в другую сторону от жителей, едва не споткнувшись об укутанный в красное труп. Вы кашляете, волосы и брови тлеют.

Отнимите 1d6 очков здоровья от повреждений огнем. Если ваше здоровье понизится до нуля, то вы вспыхиваете как факел и сгораете заживо! Это конец истории.

В противном случае перейдите к пункту 137.

94

Уинтерс приподнимает бровь, когда вы присаживаетесь с набором невзрачных журналов, но ничего не говорит. Рассказы в "Журнале Ужасов" крайне причудливы: о тюрьме на орбите Земли, демонах, нападающих на женщин среднего возраста, о механических пауках, путешествующих между планетами на радиоволнах.

Вы погружаетесь в научно-фантастический рассказ, в котором люди живут посреди болот на поверхности Луны, находясь в рабстве у летающих, месмерических мозгов. Это кажется странным, но этот глупый рассказ вас веселит и расслабляет, отбрасывая ваши трудности на задний план.

Если вы теряли очки Разума, то можете сейчас восстановить одно очко.

Теперь перейдите к пункту 99.

95

Вы замечаете царапины на половицах у кровати. С усилием вы отодвигаете кровать с места. Вы видите перед собой ковер, а под ковром обнаруживаете деревянный люк. Вы на удивление легко его открываете. Темное помещение внизу напоминает погреб.

Чтобы спуститься вниз, перейдите к пункту 114. Если вы думаете, что это плохая идея, перейдите к пункту 120.

96

Не далеко от дома Лэдбеттер, на северной стороне Силбери стрит,

располагается открытый двор. Ритмичный стук молотка как будто бы приближается при каждом вашем шаге.

Этот двор - самое оживленное место, что вы видели в Эмберхеде. Он граничит с кругом мастерских. Некоторые были большими кирпичными зданиями, некоторые - грубо сделанными хижинами. Кузнец перестает бить молотком, опуская что-то красное и светящееся в ведро с холодной водой. Ткач смотрит из-за своего станка на вас секунда, а потом возвращается к своей работе. Гончар, гравер и плотник: каждый работает в своем собственном месте, обмениваясь дружескими шутками. Вы двигаетесь среди ремесленников, болтая об их работе. В конце концов, вы задаете вопрос о поставках. Некоторые из них отправляют свои товары единичными посылками с Сайлосом. Некоторые ограничиваются только торговлей в деревне. Вы не получаете никаких сведений о другом способе покинуть деревню.

Сделайте проверку на навык Психологии. Если бросок успешен, перейдите к пункту 106. В противном случае, перейдите к пункту 25.

97

Вы цепляетесь лодыжкой об торчащий корень дерева и начинаете падать. Вы резко вскрикиваете, когда ваша рука вспыхивает волной боли. Сухая ветвь врезается в предплечье и наносит серьезную царапину почти три дюйма длиной. Кровь капает на траву.

Впереди сквозь деревья вы видите дорогу. Может быть, вам стоит остаться здесь вместо того, чтобы дальше идти в неизвестном направлении.

Отнимите 1d3 очка здоровья. Вы можете кинуть обычный шестигранник, а потом просто поделить результат на 2 и округлить вверх. Это значительная рана, но к счастью, она не настолько сильная, чтобы вы потеряли сознание. Вы можете применить навык Первой Помощи. Если у вас получится, то восстановите 1 очко здоровья и отметьте навык на листе исследователя.

Перейдите к пункту 79.

98

Вы думаете, куда пойти дальше, когда замечаете, что один из жителей, лысый мужчина с разодранным ухом, пристально смотрит на вас. Какой-то инстинкт заставляет вас идти в другом от него направлении. Затем вы видите других жителей впереди и сбоку от вас: настороженного подростка, престарелую женщину и человека держащего дубинку. Они не смотрят на вас так же пристально, но все же следят за каждым вашим движением. И они приближаются. Вы не можете пробежать мимо четырех сразу.

Чтобы попытаться затеряться среди переулков, перейдите к пункту 158.

Чтобы попробовать пробежать мимо, перейдите к пункту 164.

99

День подходит к концу. Вы еще продолжаете чтение, когда Уинтерс смотрит из окна и встает. Он прочищает горло.

Сделайте проверку навыка Кредит Доверия. Если проверка успешна, перейдите к пункту 111. Если нет - к пункту 105.

100

Вы бежите вниз по узкой улице, размахивая фонарем перед собой. Вы добираетесь до двери и быстро стучите. Мэй удивлена увидеть вас так быстро.

"Воздух здесь может быстро утомить вас с непривычки, " - говорит она.

Вы оглядываетесь перед тем, как закрыть дверь. Темная фигура стояла у стены в конце улицы, по-прежнему глядя на вас. Или же нет? Перед глазами поплыло, и вы резко задвинули запор на место.

Мэй села в кресло, но вскоре стала зевать. "Я думаю, пора закругляться. Когда бы вы хотели, чтобы подали завтрак?"

Перейдите к пункту 63.

101

Тень падает на вас. "Итак," - говорит Мэй Лэдбеттер. "Вы знаете".

Вы пытаетесь сбежать. Но толпа сельчан выскакивают из-за спины Мэй и окружают вас. Вы боретесь, но не можете противостоять их числу. Вас быстро одолевают.

Перейдите к пункту 108.

102

Вы рассказали, что вам было предложено место ассистента в магазине Редких Книг и Карт по рекомендации одного старого друга семьи. Думая о сокровищах, которые должны пройти через этот магазин, вы волнуетесь с самого получения письма о назначении. Вы чувствуете напряжение в руках и не можете дождаться начала работы.

"Книги, да?" Сайлас не поддерживает дальнейший разговор.

Ваш платежный рейтинг равен 20%. Ваши профессиональные навыки: Оценка, Искусство/Ремесло, История, Библиотечный навык, Иностранный Язык, Поиск Скрытого и один на выбор из Шарма, Быстрого разговора, Запугивание, Убеждение. Вы также можете выбрать один любой навык кроме Мифов Ктулху в качестве личной специализации. Укажите следующие значения для этих навыков: 70%, 60%, 60%, 50%, 50%, 50%, 40%, 40%. Игнорируйте любые начальные значения на листе исследователя.

Перейдите к пункту 128.

103

Абсолютно нет никакой гарантии, что тропа выведет вас обратно на дорогу. Лучше дальше придерживаться курса, даже если это займет больше времени. Но вы достаточно сильно обеспокоены тем, что солнце начинает заходить за горизонт во время вашего путешествия.

Пятнадцать минут спустя вы проходите мимо небольшой поляны, когда замечаете боковым зрением какое-то движение. Около тридцати ярдов от вас, что-то движется рядом со стволом дерева. Это что-то достаточно большое, с черными небольшими округлыми ушами. Когда вы начинаете приглядываться, то видите, как это нечто привстает на дыбы. Медведь! Кажется, больше всего его интересуют фрукты, висящие на ним.

Если вы хотите поближе взглянуть на медведя, то перейдите к пункту 110.

Если вы решили остаться на месте, то перейдите к пункту 116.

Если вы решили медленно отступить, то перейдите к пункту 122.

104

Вы пьете из чашки. Вы глотаете прохладную освежающую воду. Когда чашка пустеет, женщина уходит. Вы пытаетесь заговорить с ней, но она выходит из комнаты и закрывает дверь.

Позже вы пытаетесь кричать. Ваш голос слышен снаружи, но никакого эффекта нет. Кажется, целая деревня вовлечена во все это безумие.

Перейдите к пункту 205.

105

"Боюсь, у меня есть некоторые дела, которые необходимо доделать до наступления темноты. Поэтому я вынужден закрыть библиотеку на сегодня. Я надеюсь, вы вернетесь завтра днем, если будет желание?"

Вы покидаете здание вместе с мистером Уинтерсом и ждете, когда он запрет двери. Вы благодарите его за кофе и возможность почитать. Он уходит вниз по Силбери стрит. Вы надеетесь покинуть деревню до завтрашнего вечера, но хорошо знать, что есть место, где вы можете занять себя.

Перейдите к пункту 180.

106

Одна из мастерских закрыта. Когда вы подходите к ней поближе, то замечаете, что разговоры между рабочими становятся неловкими - будто бы через силу. Интересно.

Вы можете отметить навык Психологии на листе исследователя. Теперь перейдите к пункту 25.

107

Скрытая горная лестница! Вы возвращаетесь в деревню.

Люди смотрят за вами. В конце концов вы возвращаетесь к дому Лэдбеттер, зевая и показывая всем видом, что устали. Выгадав момент, пока за вами никто не смотрит, вы быстро заходите в переулок и движетесь по задним дворам.

Вы находите то самое место у скал и идете по самому краю, надеясь не свалиться вниз с высоты двадцати футов. Вы цепляетесь руками за холодный камень скалы. Один шаг вниз, потом еще...

Кто-то ходит над вами среди домов, и вы вжимаетесь в скалу, чтобы вас не заметили. Потом звуки стихают, и вы продолжаете спускаться.

Где-то через шестьдесят секунд вы достигаете земли. Рядом несколько лачуг с закрытыми ставнями. Вы двигаетесь быстрыми шагами к восточной дороге.

Перейдите к пункту 152.

108

Проникающий сквозь ставни на окнах дает вам понять, что уже наступил вечер. Ваши руки связаны за спиной, так что вы не можете лежать на ровной кровати. Женщина, которую вы прежде не видели, подходит к вам. Ее лицо морщинисто, а глаза наполнены тоской. Она не смотрит вам в глаза, но прикладывает стакан к вашим губам.

Чтобы принять питье, перейдите к пункту 104. Чтобы не стать пить, перейдите к пункту 113.

109

Вы выскальзываете из рук нападающих. Огонь опаляет их плечи, поджигая их волосы. Густые клубы дыма окутывают вас. Ваши ноги загораются. Вы должны немедленно покинуть Маяк!

Отнимите 1d6 очков здоровья от пламени.

Если ваше здоровье уменьшится до нуля, вы вспыхиваете ярким жутким факелом и сгораете насмерть. Конец.

Если нет - перейдите к пункту 137.

110

Вы подкрадываетесь к медведю, пытаясь остаться незамеченным за деревьями.

Сделайте Экстремальную проверку навыка Скрытности (необходимо выбросить одну пятую от текущего значения навыка или менее). Если вы прошли проверку, то перейдите к пункту 143. Если нет - перейдите к пункту 129. Если вы выбросили 96 и более, перейдите к пункту 149.

111

"Я буду рад оставить вас в окружении книг на полчаса или более." Он улыбается. "Пожалуйста, не выдавайте книг кому-либо без действующего читательского билета".

Вы благодарите мистера Уинтерса за его доверие и продолжаете чтение. Когда свет тускнеет, вы начинаете зевать в пустой комнате. Возможно, пришло время, чтобы поменять книгу.

Сделайте проверку на Поиск Скрытого. Если проверка удалась, то перейдите к пункту 118. В противном случае, перейдите к пункту 124.

112

Ваш острый взгляд замечает что-то через пару минут изучения скал. Ряд каменных выступов были будто бы объединены и вырублены человеком. Как оказалось, это была гениально скрытая лестница, ведущая вниз с обрыва. Не было сомнений в том, что темная фигура воспользовалась этими ступенями, чтобы благополучно спуститься. Вы изучаете берег под скалами. Вы видите только несколько серых лачуг справа от себя. Это могло бы быть интересным открытием, если бы вы не собирались покинуть Эмберхед навсегда.

Вы обнаружили секрет. Если вам когда-нибудь понадобится подняться или спуститься с этого северо-восточного утеса, текст предложит вам подсказку. В этот момент, если вы хотите воспользоваться лестницей, добавьте 100 к текущему номеру пункта и перейдите к новой записи. Если новая запись не вписывается в контекст, то вы должны вернуться обратно и продолжить приключение.

Восстановите 1 очко Разума. Вы можете также отметить ваш навык Поиск Скрытого для дальнейшего его развития. Теперь перейдите к пункту 192.

113

Вы отворачиваете лицо прочь, и когда она пытается снова напоить вас, вы выбиваете головой чашку из ее рук. Прозрачная жидкость выливается на пол.

Женщина пожимает плечами и отворачивается от вас, чтобы покинуть комнату. Вы кричите ей вслед, но не проявляет никакой реакции.

Вскоре вас одолевает жажда.

Перейдите к пункту 205.

114

Дневного света едва хватит, чтобы все достаточно рассмотреть, но зажигать лампу днем - крайне подозрительно. Вы опускаетесь на пол и окидываете взглядом внутренность подвала.

На первый взгляд кажется, что Мэй держит под полом всякие ненужные вещи: куча разных коробок и сумок свалены в кучу. Чтобы разобрать их, нужно затратить немало времени. Вы спускаетесь и осматриваете вещи поближе. Вскоре вы понимаете, что в основном в подвале лежат чемоданы и дорожные сумки. Вы насчитываете около двадцати штук.

Это открытие поражает вас до глубины души. Тем не менее, вы восстанавливаете контроль над собой и проверяете багажные ярлычки. Вы насчитываете восемь или девять различных имен, прежде чем останавливаетесь. Выбравшись наружу, вы закрываете люк дрожащими руками и возвращаете кровать на свое прежнее место.

Перейдите к пункту 120.

115

Воздух свеж и прогулка до дороги оказалась бодрящей. Вы наблюдаете возделанные поля, протянувшиеся по всей низменности вокруг Эмберхеда, а также несколько видов скота, за исключением лошадей. Неужели вам придется продолжить ваше путешествие пешком?

Дальше дорога огибает склон горы и спускается все ниже. Здесь вы видите несколько разрозненных лачуг с признаками жизни. Они располагаются на существенном расстоянии друг от друга.

Пока вы их рассматриваете, дверь открывается и изнутри выходит старик. Он одет в перепачканный костюм, но в то же время держит кусок ткани, который он накидывает на голову как капюшон. Как только он это делает, то замечает вас и застывает на месте.

Сделайте проверку на Удачу. Если у вас получится - перейдите к пункту 127. В обратном случае перейдите к пункту 135.

116

Вы задерживаете дыхание и смотрите на животное. Оно приостанавливается и осматривает поляну вокруг себя.

Сделайте проверку на Удачу. Если проверка успешна, перейдите к пункту 136. Если же нет, то перейдите к пункту 129.

117

Процессия медленно движется к Маяку. Ваши охранники останавливаются, когда вы чувствуете тошноту, а усталость накатывает на вас, они поддерживают вас

и поднимают на ноги. Все внутри сжимается от страха, когда вы видите перед собой трех человек, одетых в красные балахоны. Маяк разгорается все сильнее и сильнее, его ужасающий черный силуэт указывает прямо на звезды. Низкий гул проносится по толпе людей - что-то неразборчивое доносится до вашего слуха. Дым от факелов заставляет вас кашлять. Вы чувствуете, как тепло касается вашего лица.

Когда вас доводят до пустого места перед Маяком, три танцовщицы выбегают к вам: девушки размахивают огненными шарами, горящими дугами изображая удивительные рисунки в ночном воздухе. Одна за другой они приближаются к вам и касаются лба своими пальцами, оставляя пятна от копоти.

Каждая целует вас три раза: в левую щеку, в правую щеку и в лоб. Затем они шепчут что-то вам на ухо. Запах керосина наполняет ваш нос.

Сделайте проверку характеристики Привлекательность. Если проверка удачна, перейдите к пункту 10. Если нет, то перейдите к пункту 148.

118

Пока вы изучаете полки с книгами, вы пытаетесь сдвинуть один из томов Уолпола "Полная энциклопедия грамматики народов Анд." Книга не поддается, и при дальнейшем рассмотрении вы обнаруживаете, что три тома фактически склеены и крепятся к стене.

Возможно, это странный способ укрепить книжные полки?

Вы слышите шаги в зале и инстинктивно удаляетесь от любопытного открытия.

Вы можете отметить навык Поиск Скрытого на своем листе исследователя. Теперь перейдите к пункту 124.

119

Южная группа кажется вам более доброжелательная, чем западная. Вы приближаетесь к ним и объясняете, что на Маяке нужны дополнительные люди. Охранники с сомнением смотрят на вас. Вы предлагаете им свою помощь в охране деревни.

"Хах. Ты пойдешь с нами," - говорит один из них. Его скошенный лоб хмурится. Сделайте Экстремальную проверку навыка Быстрого Разговора. Она должна быть равна или меньше одной пятой значения навыка. Если проверка удачна, перейдите к пункту 132. Если нет - к пункту 139.

120

Вы чувствуете беспокойство, все сильнее погружаясь в дела Эмберхеда и Фестиваля.

После того, как вы посетите три места, или ранее - перейдите к пункту 98.

Сейчас вы можете:

- Изучить спальню Мэй Лэдбеттер - перейдите к пункту 83.
- Проникнуть в местную администрацию - перейдите к пункту 126.
- Посмотреть поближе ремесленные мастерские на площади - перейдите к пункту 219.
- Следить за активностью у Маяка - перейдите к пункту 29.
- Спуститься на восточную дорогу и бежать что есть сил - перейдите к пункту 7.

121

Когда вы начинаете приближаться, фигура делает шаг назад, потом другой. Затем ускользает в аллею между двумя зданиями.

Чтобы поймать вашу цель, вы должны сделать проверку навыка Выслеживания.

Если вам это удастся, то перейдите к 141 пункту. Если нет - перейдите к пункту 130.

122

Вы слышали, что медведи не агрессивны, но, наверное, не стоит испытывать судьбу, когда вы совершенно одни, в милях от первой помощи? Вы осторожно уходите, тихо шагая. Медведь не проявляет к вам никакого интереса.

Перейдите к пункту 79.

123

Они хватают вас и несут обратно в центр костра. Их глаза мерцают огнем ненависти и одержимости. Несмотря на пламя, которое поглощает их одежду и уже начинает пожирать их плоть, несмотря на удушающий дым и слезящиеся от него глаза, они непреклонно идут сквозь жар, толкая вас прямо в центр пламени. Ваши крики смешиваются с их криками в то время, как огонь полностью принимается за свою работу. Вы заживо сгораете, удерживаемый двумя парнями.

Почему бы не попробовать еще раз? Выбирая различные варианты действий, вы можете сбежать из деревни и перехитрить жителей Эмберхеда.

Конец.

124

Дверь открывается, и мистер Уинтерс снова входит в библиотеку. На его лице маленькая довольная улыбка. Его взгляд падает на вас, стоящего у книжных полок. "Огорчены нашими скудными запасами? Конечно, мы принимаем пожертвования." Он хихикает. "Я боюсь, что пришло время закрываться."

Вы покидаете здание вместе с мистером Уинтерсом и ждете, когда он запрет двери. Вы благодарите его за кофе и возможность почитать. Он уходит вниз по Силбери стрит.

Перейдите к пункту 180.

125

С другой стороны улицы вы видите веревку, на которой развешано стираная мешковатая одежда. Ее не так много, но, используя также свою одежду, вы получаете замысловатый наряд, шляпу и изменяете свою походку.

Никто не обращает на вас внимания, пока вы, ковыляя, двигаетесь к выходу из деревни. Охранники все еще стоят на своем посту, разглядывая прохожих. Но они выглядят крайне скучающими.

Сделайте Тяжелую проверку навыка Маскировки. Если проверка удачна, перейдите к пункту 146. Если нет, то перейдите к пункту 139.

126

Вы отходите с главной улицы и подходите к администрации с тыльной стороны. Здание находится близко к Маяку, и вы не можете воспользоваться главными дверями незаметно. Вы проверяете окна. Одно окно на восточной стороне, напротив Маяка, и забито.

Однако западное окно открыто, и вы можете легко его открыть и залезть внутрь, закрыв за собой затвор. Вы попадаете в главный холл и проходите к кабинету Уинтерса мимо тусклых лучей света, слыша болтовню местных жителей с улицы. Не услышав ничего из-за дверей кабинета, вы поворачиваете ручку.

Перейдите к пункту 133.

127

Мужчина смотрит на деревню, изучая вершины скал. Вы на секунду замечаете его лицо из-под капюшона. Есть что-то тревожное в нем. Затем он поворачивается и идет в сторону от дороги. Но как только он это делает, то поднимает руку и медленно зовет вас с собой.

Если вы хотите проследовать за этим странным человеком, то пройдите к пункту 142. Если вам кажется это неразумно, то перейдите к пункту 160.

128

Вы понимаете, что Сайлас не делал остановок с момента инцидента с трактором. Автобус не спеша поднимался на холм. Тем не менее, ваши мысли прерываются, когда дорога достигает вершины, и перед вами открывается великолепный вид. Сквозь долину змеей протянулся ручей, нарушающий богатую палитру осеннего леса. На расстоянии были видны Белые Горы, поднимающиеся в туманные облака. Ни единого поселения, ни единого домика на протяжении всего расстояния, куда дотягивается взгляд. Птицы медленно парят над верхушками деревьев, и вы можете заметить, как два белохвостых оленя стоят на водопое.

Возможно, вы делаете ошибку, уезжая из этих удивительных мест в город. Смогли бы вы выжить в этой дикой местности?

У вас есть базовый способности во всех навыках, указанные в скобочках после названия на листе исследователя. Например, у вас есть базовые 20% навыка Лазанья, а Уклонение равно половине вашей Ловкости. Выберите четыре навыка, которые не являются вашими профессиональными навыками (и не Мифами Ктулху). Это ваши навыки-хобби. Повысьте каждый из них на 20. В этот же момент можете рассчитать половины и пятые части для каждого навыка, точно так же, как вы делали для характеристик. Не забудьте про округление вниз. Если расчеты наводят на вас скуку, то можете пока оставить их до тех пор, пока они не станут нужны. Или воспользуйтесь интерактивной версией исследовательского листа.

Теперь перейдите к пункту 144.

129

Кажется, что-то напугало медведя. Он оборачивается и быстро убегает в лес, качая задом вдалеке от вас. Вы ждете пять минут, но животное не возвращается. Тем не менее, это было очень интересное животное, за которым наблюдать было одно удовольствие.

Перейдите к пункту 79.

130

Фигура движется быстро, почти неслышно. Вам очень тяжело ориентироваться с тяжелым фонарем в незнакомой местности. Вы выходите из аллеи в пыльный двор и не можете найти никаких признаков вашей добычи. Вы несколько минут еще пытаетесь выследить ее, но фигура исчезла.

Кажется, крайне неразумно продолжать свою прогулку по неизвестным, темным улицам, пока что-то угрожающее вам бродит по ним. Вы возвращаетесь к дому Ледбэттер. Мэй впускает вас и усаживается в кресло. Вскоре она начинает зевать. "Я думаю, пора закругляться. Когда бы вы хотели, чтобы подали завтрак?"

Перейдите к пункту 63.

131

Вы прогуливаетесь по улицам Эмберхеда. Вам кажется, что знаете здесь уже каждый уголок, каждую дверь. Это не далеко от истины, учитывая размеры деревни. Когда вы выходите на открытую местность, то оказываетесь окруженным бескрайним звездным небом. В вашем родном городе свет уличных фонарей всегда мешал смотреть на звезды даже лунной ночью. Но здесь, в абсолютной темноте, множество крошечных алмазов переливаются над вашей головой.

Зрелище поражает вас на несколько минут. Когда вы возвращаете свое внимание на землю, то замечаете темную фигуру позади дома. Другая фигура наблюдает за вами из переулка.

Чтобы попробовать безопасно вернуться в дом Лэдбеттер, перейдите к пункту 157.

Чтобы противостоять фигурам, перейдите к пункту 163.

132

Ваше нетерпение убедительно и один житель отдает вам вилы. Вы двигаетесь к центру дороги и держите вилы как постовой. Жители двигаются к Маяку, пару раз оглядываясь.

После того, как они уходят из поля зрения, вы выкидываете в канаву вилы и бежите вниз по восточной дороге.

Перейдите к пункту 152.

133

Комната забита книгами. В углу небольшая уборная и кладовая. Быстрый осмотр не дает ничего интересного, поэтому вы обращаете свое внимание к книгам в шкафах. Из-за тусклого света вам очень тяжело читать, но вы все же ищете что-нибудь полезное.

Сделайте проверку навыка Поиск Скрытого. Если вы изучали эти книжные полки раньше, то теперь имеете бонус к броску.

Если проверка успешна, перейдите к пункту 147. Если нет, перейдите к пункту 140.

134

Автобус продвигался по сельской местности. Поначалу внутри было душно, и ваш желудок сводило на каждом повороте дороги. Однако, водитель открыл свое окно, и, немного поискав место, вы находите точку, где ветер обдувал ваше

лицо. Вы вскоре расслабленно погружаетесь в свое путешествие, наблюдая интересные маленькие деревушки, в которые заезжал автобус. Грузная женщина зашла в одном из поселков и вежливо кивнула вам. Она сошла на следующей остановке.

Дорога немного уходит вверх мимо полей и садов. Листья начали желтеть, а деревья стояли во всем красном и золотом. Вы только начали задремывать, когда водитель резко повернул на скорости.

Сложите значения Габаритов (ГБР) и Выносливости (ВНС), поделите сумму на 10, округляя вниз. Это начальное значение ваших очков жизни. Отметьте их на листе исследователя. Ваше текущее значение может уменьшиться, но вряд ли превысит начальное.

У вас также есть число очков Удачи. Бросьте три шестигранника "3D6". Если вы новичок в ролевых играх, то можете почитать о ролевых игральных костях и их терминологии на странице 6 Правил Быстрого Старта. Умножьте выпавшее значение на 5, чтобы получить начальное значение Удачи и отметьте его на листе исследователя. Теперь вы должны сделать бросок против вашей Ловкости. Бросьте 1D100. Это означает, что необходимо бросить два 10-гранника и использовать одно значение в качестве десяток, а второе в качестве единиц. Очевидно, вы должны определиться с назначением каждого кубика до броска.

Если выпало число меньшее или равное вашей Ловкости, то вы прошли проверку. Если выпало больше, то вы провалили ее.

Вы также можете просто пропустить все подобные проверки и считать их всегда успешными. Но Зов Ктулху - игра про тайны и кошмары. Ужасные бедствия, что могут произойти с вашим персонажем, являются частью игры. Необязательно, что вы получите больше удовольствия, если будете успешно пропускать проверки.

Если бросок был успешным, перейдите к пункту 261.

Если бросок был провальным, перейдите к пункту 59.

135

Странный мужчина начинает уходить от вас, двигаясь вдоль хребта. Его походка хромает, но движения быстры и интенсивны.

Если вы начнете погоню, то перейдите к пункту 150. Если у вас есть дела поважнее, то перейдите к пункту 160.

136

Медведь вгрызается своими когтями в ствол дерева и удивительно проворно забирается наверх. Затем он уравновешивает себя на разветвлении и начинает рвать фрукты с ветки, закидывая черные плоды - сливу? - себе в рот.

Вы следите за медведем около десяти минут до тех пор, пока животное не наедается и спрыгивает на землю. Медведь немного бродит по поляне, потом зевает и медленно отправляется обратно в лес, качаясь всем телом.

Наблюдая за ним на таком близком расстоянии, вы получаете крайне интересный опыт. Вы можете прибавить к вашему навыку Дикой Природы 1 очко. Далее перейдите к пункту 79.

137

Вы спрыгиваете на землю у дальней стороны Маяка. У вас перехватывает на мгновение дыхание при виде обрыва под

ногами, но вы приземляетесь за несколько дюймов от края. Вы падаете на землю, пытаясь затушить горящую одежду. Вся кожа покрывается волдырями и нещадно болит. Вы заходитесь от кашля, который будто разрывает ваши легкие на части. Пение жителей становится все сильнее. Вы смотрите на Маяк. Большинство людей, по-видимому, не заметили ваше отсутствие в черном дыме. Многие смотрят в небо. Вы ползете, как можно быстрее, пытаясь сдержать стоны боли от лопающихся кровяных волдырей на коленях и руках. Пересиливая себя, вы все же добираетесь до угла ближайшего здания.

Перейдите к пункту 156.

138

Через некоторое время Мэй возвращается на кухню и занимается уборкой. Чтобы поговорить с Рут, вам нужно заставить Мэй уйти на короткое время. Вы помогаете ей с посудой и стараетесь выдумать какую-нибудь хитрость. Тут вам приходит идея спросить о Сайласе и его друзьях в деревне.

Мэй сужает глаза. "Он знает Троя на другой стороне поселка," - говорит она. "Не уверена, что их можно назвать друзьями. Скорее как пара враждующих стариков. Но он, возможно, переночевал в доме у Троя."

Вы спрашиваете Мэй, может ли она посетить Троя и узнать, были ли у Сайласа планы вернуться. Мэй с сомнением воспринимает эту идею.

"Прямо сейчас?", - спрашивает она.

Не глядя на ваш лист исследователя, решите, как лучше оказать влияние на Мэй: обратиться к ее эмоциям, объяснить, как задержка в Эмберхеде может сказаться на вашей карьере, или попытаться надавить на нее.

Затем сделайте проверку навыка Шарм, Убеждение или Быстрый Разговор.

Если бросок был удачный, перейдите к пункту 145. Если нет, то перейдите к пункту 151.

139

Местные жители оказались не такими тупыми, как вы думали. Они хватают вас и тянут обратно в центр деревни.

Перейдите к пункту 108.

140

Между двумя книгами вы обнаруживаете спрятанную подробную карту области вокруг Эмберхеда. На ней изображены леса, контуры холмов и двери дороги - на восток и на запад. Хотя никаких других поселений на карте нет, она может быть крайне полезной, если вы решите уйти сегодня из деревни.

Усилившийся шум рядом с Маяком, заставляет вас вздрагивать при каждом проходящем мимо дверей здания человеке. Кажется, настало самое время, чтобы покинуть администрацию через окно по прошлому пути.

Перейдите к пункту 120.

141

Фигура движется быстро, практически неслышно, но ваши инстинкты помогают вам держать след. Она пробегает пыльный двор и сворачивает между железными заборами. Вы уже очень близки, в то время как фигура стремительным рывком забегает за угол.

Бриз предупреждает вас о том, что близок край утеса. Мерцающий свет из

вашего фонаря выхватывает его покрытый травой край. Вы замедляете темп, изучая неожиданно открывшееся пространство перед вами. Ваш наблюдатель отходит все дальше, но вместо того, чтобы опять броситься в лабиринт улиц, он срывается с края утеса. Вы подбегаете.

Ваш рот приоткрывается в немом удивлении и ужасе. Вы подходите к краю, фонарь качается на ветру из стороны в сторону. Тусклый свет прыгает по скалам перед вами. Напугали ли вы кого-то до такой степени, что он решил покончить жизнь самоубийством? Все ваше нутро говорит нет. Но вы не можете объяснить, что же произошло.

Сделайте проверку на Разум. Если вы провали ее, то отнимите от вашего значения 1d2. Вы можете сделать бросок обычного шестигранника, где 1,2 и 3 означает 1 очко, а 4, 5 и 6 - два очка.

Вы находите путь обратно к дому Ледбэттер, фонарь дрожит в ваших руках. Если Мэй и обнаружила ваше беспокойство, то она ничего не сказала. Вы чувствуете себя страшно усталым.

Перейдите к пункту 63.

142

Вы следуете за человеком. Он оглядывается на вас, потом ступает между двумя скалами и исчезает!

При ближайшем рассмотрении вы обнаруживаете узкую тропу, прорубленную в скале. Внутри достаточно света, чтобы увидеть небольшую, природную пещеру внутри. Вы будете очень близко к этому человеку, если войдете внутрь.

Чтобы следовать за ним дальше, перейдите к пункту 191. Чтобы сохранять дистанцию, то перейдите к пункту 160.

143

Медведь вгрызается своими когтями в ствол дерева и удивительно проворно забирается наверх. Затем он уравновешивает себя на разветвлении и начинает рвать фрукты с ветки, закидывая черные плоды - сливу? - себе в рот.

Вы следите за медведем около десяти минут до тех пор, пока животное не наедается и спрыгивает на землю. Медведь немного бродит по поляне, потом зевает и медленно отправляется обратно в лес, качаясь всем телом.

Наблюдая за ним на таком близком расстоянии, вы получаете крайне интересный опыт. Вы можете прибавить к вашему навыку Дикой Природы 2 очка. Далее перейдите к пункту 79.

144

Автобус, скрипя и гремя, проезжает по холмам, а Сайлас погружается в молчание. Небо постепенно темнеет, покрываясь розовыми облаками, раскрашенными закатным солнцем. Наконец, перед вашим взором показывается поселение на гребне холма. Оно не выглядит подобно картинам, что вы видели в Оссипи. Но, возможно, вы сможете убедить Сайласа остановиться, чтобы немного размять ноги.

Через несколько минут суровые громыхания двигателя прерывают ваши мечтания. Сайлас хмурится и дергает рычаг переключения передач. Автобус начинает трястись на восхождении на холм. Сайлас посылает проклятия, которые вы не разбираете, и, стиснув зубы, борется с рулем. Кажется, что вы не дотянули дюйма до вершины холма, где находятся первые здания, низкие жилища, построенные из красного грубого камня.

Сайлас с трудом припарковывает автобус у дороги. Он выбирается из кабины и смотрит внутрь моторного отсека.

Теперь вы должны выбрать, проверку какого навыка осуществить: Вождение Автомобиля или Психология. Если вы выберете Вождение Автомобиля, то вам необходимо выбросить на игральных костях меньше или равно, чем значение навыка. Если вы выбираете Психологию, то вам нужно пройти Сложную проверку. Этот бросок должен быть равен или меньше половины значения навыка. Вам следует выбрать только один навык.

Если вы успешно использовали навык Вождение Автомобиля, перейдите к пункту 174.

Если вы успешно использовали навык Психологии, перейдите к пункту 162.

Если вы провалили проверку, то перейдите к пункту 194.

145

"Хорошо...Я думаю, это займет всего несколько минут."

Мэй надевает пальто и уходит в ночь. Вы выжидаете немного, а затем стучитесь в спальню. Ничего не происходит, только тишина. Затем по полу начинают стучать шаги и дверь приоткрывается на несколько дюймов. Глаза Рут смотрит через щель, глядя слева направо. Вы объясняете, что ее мать ушла ненадолго, и спрашиваете, что ее беспокоит. Глаза внимательно смотрят на вас.

"Завтра," - она шепчет. "Как и каждый год. Они забрали моего папу. Они возьмут вас, если вы позволите им."

Уверенность в ее глазах стихает. Вы надавливаете на нее. О чем она говорит?

"Все они. Каждый. Они следят за вами с тех пор, как вы оказались здесь. Вы отмечены." Ее голос становится еще тише. "Один год, я стану старше...и они заберут меня."

Вы слышите приближающиеся шаги снаружи.

Глаза Рут широко открываются, и дверь спальни захлопывается. Вы возвращаетесь к мытью посуды. Мэй входит и снимает пальто.

"Этот человек - просто трата времени," - она раздраженно идет в спальню.

Вы можете отметить использованный навык на листе исследователя. Теперь перейдите к пункту 157.

146

Один из охранников кивает вам, когда вы медленно плететесь мимо. Вы всеми силами сохраняете свой темп, хотя все инстинкты говорят вам бежать со всех ног. Но вы не поддаетесь, пока двигаетесь по восточной дороге. Отойдя подальше, вы, наконец, сбрасываете маскировку в яму, полную грязи.

Вы можете отметить ваш навык Маскировки на листе исследователя.

Теперь перейдите к пункту 152.

147

Вы оглядываете корешки книг, когда замечаете, как близко находится шкаф к окнам северной стены. Со стороны улицы какое-то занятое пространство в три или четыре фута между краем окна и стеной. А книжный шкаф как раз прикрывает собой это пространство.

Дальнейшее изучение показывает, что несколько книг физически примыкают к полкам. Когда вы тянете книги влево, часть книжного шкафа отклоняется.

Какая-то активность разгорается вокруг Маяка, и вы вздрагиваете от каждого слова, произнесенного слишком близко к дверям здания.

Чтобы исследовать пространство за книжным шкафом, перейдите к пункту 153.

Чтобы вернуть шкаф на место и бежать, пока есть возможность, перейдите к пункту 120.

148

"Благодаря твоей жертве деревня возродится", - говорит первая танцовщица.

"Ты проследуешь с земли в воздух для всех нас," - говорит вторая.

"Через пламя ты найдешь очищение", - говорит третья.

Они переплетаются в танце и исчезают из виду.

Перейдите к пункту 18.

149

Когда вы приближаетесь к животному, то неожиданно теряете равновесие и спотыкаетесь о небольшое деревце. Его ствол щелкает со звуком выстрела. Голова медведя резко поворачивается, и его черные глаза смотрят на вас со страхом и агрессией одновременно. Он начинает бежать на вас с невероятной скоростью. Его приближающееся тело выглядит крайне пугающе.

Чтобы бежать от медведя, перейдите к пункту 155.

Чтобы стоять на месте, перейдите к пункту 173.

150

Вы отходите от дороги и начинаете преследовать мужчину, чувствуя, как трава скользит по вашим ногам. Мужчина ускоряется, двигаясь вокруг гребня, пытаясь ускользнуть от вас за скалами, которые поддерживают металлические сваи высоко над головой.

Чтобы поймать человека, вы должны сделать проверку вашей Ловкости против его. Мужчина имеет Ловкость равную 38. Он проходит тяжелую проверку при броске 19 и менее и экстремальную проверку при броске 7 и менее. Сделайте проверку Ловкости мужчины, а затем проверку на свою Ловкость.

Сравните полученные результаты. Экстремальный успех бьет Тяжелый успех, который в свою очередь побеждает Обычный успех, который сильнее проигрыша. Если же выпадает ничья, то выигрывает персонаж с большим значением навыка или характеристики.

Если вы выигрываете проверку, то перейдите к пункту 172. В обратном случае перейдите к пункту 87.

151

Мэй хмурится и качает головой. "Я буду рада зайти к нему утром. Я должна сейчас идти к Рут. Она сегодня совсем отбилась от рук." Дверь ее спальни закрывается с тяжелым стуком.

Перейдите к пункту 157.

152

Солнце низко на небе, когда вы уходите от деревни на восток, для безопасности двигаясь лесами. Маяк виден на горизонте своим темным силуэтом. Вы сохраняете достаточно быстрый темп, пока не достигаете зарослей деревьев. Тогда вы позволяете себе остановиться и передохнуть.

Почти через два часа солнце окончательно заходит за горизонт. В лесу становится пугающе темно, но ваш побег из Эмберхеда дает вам чувство решительности.

Вы двигаетесь вперед, несмотря на ночь.

Вскоре после этого вы слышите стук быстро приближающихся копыт. Ваше сердце бешено стучит - они, скорее всего, преследуют вас.

Сделайте проверку на навык Скрытности. Если она успешна, перейдите к пункту 211. Если нет - перейдите к пункту 216.

153

Вы заглядываете в темноту за шкафом. Там была небольшая ниша, достаточно большая для одного человека, и скрытая полка с другой стороны. Вы не можете разглядеть названия книг в сумраке.

Чтобы рискнуть открыть ближнее окно, выходящее видом на скалы, перейдите к пункту 165. Чтобы взять несколько книг и уйти, перейдите к пункту 159.

154

Вам снится огонь в камине; сверкающие всеми яркими цветами искры слетали с танцующих языков пламени. Сначала они крошечные, почти микроскопические, но они все растут и растут, превращаясь в адский калейдоскоп и разлетаясь по полу до самых простыней...

Вы просыпаетесь рано утром. Солнечный свет проглядывает сквозь шторы. Вы встаете и исследуете камин, все еще пытаясь проснуться. Он довольно холодный.

Если вы получали какой-либо урон ранее, то можете сейчас исцелить одно очко здоровья за счет сна.

Теперь перейдите к пункту 166.

155

Вы продираетесь сквозь деревья, борясь к паникой, пока не выбегаете обратно на дорогу.

Чтобы убежать от медведя, вы должны сделать проверку на противостояние вашего навыка Ловкости против Ловкости животного.

Ловкость медведя равна 58. Тяжелый успех проверки возможен при выпадении 29 и меньше, Экстремальный успех - 11 и меньше. Сделайте бросок за медведя, затем бросок за себя.

Сравните полученные результаты. Экстремальный успех бьет Тяжелый, который бьет Нормальный, который сильнее поражения. Если выпадает ничья, то побеждает тот, у кого больше значение навыка.

Если вы побеждаете медведя в этой проверке, перейдите к пункту 161. В противном случае перейдите к пункту 167.

156

Так как все жители деревни собрались у Маяка, улицы были совершенно пустые, и вы можете уйти подальше от костра. Вы должны выбраться из деревни как можно скорее, пока они не закончили свой ритуал.

Пение, похоже, набирает темп, когда вы подходите к южной дороге. И тут впервые с момента приезда в Эмберхед вам улыбнулась удача. Велосипед! К счастью у вас был велосипед в Провиденсе и вы умели кататься.

Вы садитесь в седло, стискивая зубы от дикой боли при контакте с обгоревшей плотью.

Чтобы ждать и следить за происходящем на Маяке, перейдите к пункту 168.

Чтобы немедленно уехать из деревни, перейдите к пункту 185.

157

Знакомая обстановка вашей комнаты начинает вас угнетать. Аккуратная кровать, небольшой шкаф для одежды и туалетное зеркало наводит на вас ощущение тюремной клетки. Что вы еще делаете здесь в Эмберхеде? Ваша новая жизнь должна была начаться в каком-нибудь другом месте. Вы лежите на кровати и изучаете трещины на потолке. Вы прокручиваете в голове все дневные события, думая о том, что могли упустить. Вы, конечно, несколько утомились от свежего воздуха и долгих прогулок.

Но вы по-прежнему еще чувствуете себя здесь в безопасности?

Если вы решили уснуть, перейдите к пункту 224. Если вы будете бодрствовать, то перейдите к пункту 230.

158

Вы бежите по переулкам, поворачиваете и кидаетесь совершенно в другом направлении. Топот ног преследует вас. Впервые вы чувствуете, что хаотичность расположения улиц играет вам на пользу. Вы пытаетесь пробежать к выходу из города.

Сделайте проверку навыка Скрытность. Если проверка удачна, перейдите к пункту 7 и отметьте навык Скрытности на листе исследователя. Если проверка неудачна, перейдите к пункту 170.

159

Вы покидаете здание, сжимая в руках несколько небольших книг. В тени за мастерскими вы начинаете их рассматривать.

К вашему разочарованию, две или три книги написаны на неизвестном вам языке. Одна из них, кажется, на египетском. Также вы взяли рукописная копия Изумрудной скрижали. Но, пожалуй, самой интересной является небольшая книжица странной поэзии в черной обложке, опубликованная в Бостоне в 1919 году. На обложке можно прочитать название "Азатот и Другие" под авторством Эдварда Дерби. В отличие от большинства других книг, эта легко может уместиться в кармане.

Книжка Дерби потребует около недели на полное прочтение. Если вы переживете данное приключение, то можете перейти к пункту 171 для подробного прочтения книги.

Теперь перейдите к пункту 120.

160

Вы возвращаетесь на дорогу к вашему основному делу: найти способ уехать из Эмберхеда и далее в Оссипи. Высота дает вам хорошую точку обзора, с которой вы можете видеть всю дорогу. Она бежит по холмам, а затем теряется среди деревьев рядом расположенного леса. По вашей лучшей оценке, это расстояние предположительно шесть или семь миль. Вы не видите никакого признака транспорта. Может стоит рискнуть и пойти пешком.

Погода по-прежнему умеренная и теплая. Но вы должны подготовиться перед тем, как решиться на такое путешествие.

Перейдите к пункту 25.

161

Сердце безумно стучит в вашей груди после того, как обгоняете медведя и добегаете до дороги. Вы продолжаете бежать еще несколько минут, пока не становитесь уверены, что медведь отстал от вас.

Перейдите к пункту 79.

162

Вы чувствуете фальшь в действиях Сайласа. Он что-то двигает в моторе. Либо он не слишком озабочен поломкой, о чем свидетельствует его поведение, либо, возможно, поломка является результатом его действий.

Если это уловка, чтобы заставить вас потратить свое время и деньги в местном магазине, то Сайлас будет печально разочарован в вашей платежеспособности.

На вашем исследовательском листе отметьте небольшое окошко рядом с навыком Психология. Если вы успешно закончите данное приключение, то у вас будет возможность повысить свой навык из опыта с Сайласом.

Перейдите к пункту 194.

163

Вы обращаетесь к одной из фигур, громко окрикивая ее. Она исчезает в тени. К тому моменту, когда вы огибаете угол, никого уже не видно поблизости. Чувствуя злобу, вы окрикиваете другого человека. Когда вы приближаетесь, он тоже исчезает из вашего вида. Но позади вас, в тусклом свете луны, снова появляется первая фигура.

Вы можете бегать за ними всю ночь, судя по всему. Наблюдатели знают деревню куда лучше, чем вы. Возможно, они снова появились, чтобы показать, что вам их не запугать.

Разочарованный, вы возвращаетесь в дом Лэдбеттер.

Перейдите к пункту 157.

164

Эти люди знают деревню намного лучше, чем вы. Вы выбираете наибольший разрыв между их кольцом и пытаетесь пробежать через него. Они устраивают погоню. Вы направляетесь к выходу из деревни. Когда вы приближаетесь к нему, то видите четырех жителей на середине дороги, охраняющие выход. Вы бежите в сторону полуразрушенной церкви, тяжело дыша.

Вы залетаете внутрь через разбитое окно и ползете по прогнившим доскам по главному залу к двери на другой стороне. Дверь покрыта плесенью и закрыта. Двое из ваших преследователей также забираются через окно внутрь за вами. Еще двое влетают в главную дверь.

"Хватайте его." Один из них поднимает дубинку перед лицом, показывая ее вам. "Будет лучше, если вы не будете сопротивляться." Они приближаются.

У вас мало вариантов.

Чтобы сдаться, перейдите к пункту 108.

Чтобы попробовать обрушить часть прогнившей крыши на них, перейдите к пункту 176.

165

Впустив немного света, вы начинаете различать названия книг. Содержание скрытой библиотеки очень сильно отличается от коллекции в комнате; книги намного старше, некоторые написаны от руки, а многие - на совершенно незнакомых вам языках. Вы могли бы потратить неделю на изучение этих объемных томов.

Сделайте проверку Библиотечного навыка. Если проверка удачна, перейдите к пункту 177. Если нет, то перейдите к 184 или же попробовать повторную проверку. Если и она неудачна, то перейдите к пункту 190.

166

У Мэй судя по всему нет водопровода, но вы находите воду в керамическом кувшине. Вы освежаетесь в умывальнике и выходите из комнаты. Она готовит сытный завтрак и оставляет вас в покое, чтобы поесть. Около половины восьмого вы расплачиваетесь, собираетесь и готовы выйти. Вы говорите Мэй до свидания, она в свою очередь желает вам самого лучшего в вашей новой карьере в Аркхэме.

Если вы успешно прошли проверку навыка во время прогулки и хотите исследовать ее результаты, то перейдите к пункту 178.

В противном случае, перейдите к пункту 192.

167

Вы не добегаете меньше, чем десять шагов до дороги, когда медведь громко ревет за вашей спиной, разрывая когтями вашу куртку.

Каждая лапа выполняет отдельную атаку. Она ранит с 35% возможностью и наносит 3d6 урона. Если какая-либо атака отнимает половину или более ваших исходных жизней, то это считается серьезным ранением.

После атаки медведя, если вы получили серьезное ранение, перейдите к пункту 179. В противном случае, перейдите к пункту 186.

168

После быстро взгляда по сторонам, чтобы убедиться, что никто не следит за вами, вы смотрите вдоль улицы на Маяк. Вся деревня собралась там. Их пение настигает нового пика. Вы не можете понять почему, но чувствуете, что что-то неправильное в нем. Пение начинает прекращаться, а жители постепенно замолкая - раскачиваться из стороны в сторону. Затем..

БУМ! Что-то безумно гремит прямо в толпе перед Маяком, оставляя огненный столп посреди черного неба. Вы чувствуете, как дрожит земля под велосипедом. БУМ! Ещё один удар где-то так рядом, что искры долетают до ваших ног. Теперь пение совсем прекращается, сменяясь бурей криков.

Огонь перекидывается на дома, стоящие перед Маяком. Дым валит по улицам. Обгоревшая женщина, шатаясь, медленно идет к вам, протягивает руку в огне и падает у стены.

БУМ! Еще один удар, вне вашего поля зрения, где-то рядом с администрацией. Время бежать.

Перейдите к пункту 185.

169

Арбогаст ведет вас по переулкам, лавируя между домами. Металлическая конструкция высится в конце улицы. "Сейчас здесь тихо," - говорит он. "Но Маяк оживет завтра вечером."

Он заводит вас в небольшой закоулок за деревенской школой. Арбогаст смотрит на вас, потом садится на пол. Вы снова чувствуете себя неуютно в непосредственной близости с этим человеком с ужасным шрамом. Одно изуродованное веко поднимается.

"У вас мало времени. Поймите это. Я был проводником, переводчиком. Перед этим дураком Уинтерсом и его красивыми словами. Нечто, что приходит в Эмберхед, не волнует слова. Эти идиоты думают, что это ритуал жертвоприношения!" Он плюет на траву. "Это ритуал контроля. Они знают слова, но они не понимают силу, с которой связываются." Он вздыхает и откидывает назад, опираясь о стену. "Нет! У вас нет времени для вопросов. Я научу вас, как закончить это, в тот момент, когда все будет потеряно. Вы можете вернуть этот холм к земле, к смерти, что пришла сорок лет назад. Я пытался сделать это сам, но..." Он опускает голову. "У меня больше нет сил на это. Заклинание простое; Я научу вас. Но вы должны распевать его с чистым разумом, чего мне не хватало в течение многих лет."

Если вы хотите узнать странное заклинание, перейдите к пункту 175.

Если вам уже достаточно компании Арбогаста, перейдите к пункту 182.

170

Вы поворачиваете за угол и натыкаетесь прямо на грозную женщину с диким взглядом. Она хватает вас за плечи и наваливается на вас. Пока вы пытаетесь сопротивляться, человек с дубинкой и подросток подбегают на подмогу. Вас быстро одолевают.

Перейдите к пункту 108.

171

Чтение стихов Дерби отнимает у вас целую неделю.

Его стихи говорят о чем-то в центре бытия: колеблющаяся непрерывная масса, которая тянется сквозь ткань самой вселенной. Ее посланник иногда называется Безликим, иногда Ползучим Хаосом, он приносит страшнейший разлад во все, чего касается. Слова в стихах имеют странное значение: они не являются чем-то живым, проявлением воображения и разума, они скорее лишь часть своеобразного откровения.

Когда вы изучаете книгу все глубже, вы замечаете связи между стихами, которые начинают беспокоить вас где-то на границе сознания. Сделайте проверку Разума и в

случае успеха отнимите 1 очко Разума, а в случае поражения - 1d4 очка. Вы повышаете навык Мифов Ктулху на 4 очка. Вы никогда не будете спокойно спать так, как прежде.

Конец.

172

Вы приближаетесь к мужчине. Он оглядывается через плечо и видит вас. "Черт возьми," - он сплевывает и замедляет шаг. "Разве вы не можете оставить меня в покое?"

Вы заверяете его, что не хотели нанести ему никакого вреда.

"Мы не можем здесь говорить, " - отвечает мужчина. "Следуйте за мной."

Перейдите к пункту 142.

173

Медведь не впечатлен вашей храбростью. Он с разбега наносит удар.

Проведение ближнего боя согласуется с правилами, указанными на страницах 14-16 Быстрого Старта. Сначала вы должны определить наличие бонусного урона. Воюющий с наибольшей Ловкостью действует первым. Вы будете совершать действия по очереди каждый боевой раунд. Вы можете отбить удар (используя навык Бой) или уклониться (используя навык Уклонение) против каждой атаки медведя. Боевые броски являются бросками противостояния: тот, кто выкидывает лучшие числа, побеждает.

Черный медведь имеет Ловкость равную 58 и 20 очков здоровья. Его толстая шерсть поглощает первые 3 очка повреждения за каждый боевой раунд. Его навык атаки Когтями равен 35% (17% \ 5%) и наносит 1d8 урона. В третьем боевом раунде он атакует сразу двумя лапами.

Если у вас есть нож или подобное оружие, каждое успешное попадание наносит 1d4 урона плюс ваш бонус урона. Если вы безоружны, то урон составляет 1d3 плюс бонус урона.

Если вы получаете сильное ранение, сделайте проверку Выносливости.

Если вы терпите поражение в битве, то перейдите к пункту 193. Если вы после трех боевых раундов все еще держитесь на ногах, перейдите к пункту 201.

174

Звуки скрежета, услышанные вами, конечно, могут указывать на неисправности двигателя, но они также согласуются с неправильно выбранной передачей или сцепления. Кажется крайне маловероятным, чтобы опытный водитель автобуса мог так ошибиться, даже после долгой дневной поездки.

Если это уловка, чтобы заставить вас потратить свое время и деньги в местном магазине, то Сайлас будет печально разочарован в вашей платежеспособности.

На вашем исследовательском листе отметьте небольшое окошко рядом с навыком Вождения Автомобиля. Если вы успешно закончите данное приключение, то у вас будет возможность повысить свой навык из опыта с Сайласом.

Перейдите к пункту 194.

175

Вы чувствуете себя немного вне реальности, пока сидите на вершине скалы за школой ночью, запоминая наизусть

пение сумасшедшего. Арбогаст старается научить вас всем деталям.

Он смотрит на небо. "Оно не будет работать сейчас. Облака закрывают звезду." Но он по-прежнему пытается проговаривать заклинание снова и снова. Ритмическое начало и различные вариации распева, но основа заклинания повторяется три раза:

Ф'нглуи мглв'тафх Ктугха Фомальгаут н'гхагхаа наф'л хтанг! Я! Ктугха!

Через некоторое время Арбогаст проверяет вас и кивает. "Запомни каждый звук. Но никогда не говори, что у тебя есть планы покинуть Землю".

Вы обнаружили нечто секретное. Если в вашей ситуации появится возможность воспользоваться ритуалом Арбогаста, текст намекнет вам. В этот момент вам нужно будет добавить 10 к номеру и перейдите к новому пункту.

Арбогаст отходит. "Это делает нас наравне с Живущими..."

Перейдите к 188.

176

Даже когда вы оглядываете все вокруг и ищете слабые точки на потолке, вы понимаете, что план идиотский. Менее чем два дня назад вы ехали на поиске новой работы, а теперь хотите разрушить церковь собственными руками изнутри.

Под разрушенной частью крыши вы находите деревянный столб, который уже накренился. Вы хватаете кусок обрушенной арматуры.

Сделайте Тяжелую проверку Силы. Если вам удалось ее пройти, перейдите к пункту 189. Если нет - к пункту 183.

177

Большинство текстов слишком непонятны для вас. Чтобы хоть немного разобраться, вам бы пришлось бы жить в хорошей библиотеке.

Вы обращаете внимание на том в тяжелой обложке с изображением темно-красного треугольника. Его страницы испещрены каким-то тонким шрифтом, но достаточно аккуратным, чтобы вы могли прочитать его без излишних усилий.

Если вы все правильно поняли, то эта книга из серии исследований 7 природных элементов: к четырем стандартным были прибавлены сера, ртуть и соль. Этот том был посвящен огню. Пролистывая страницы, вы видите астрономические диаграммы, алхимические символы, ссылки на Данте и различная эзотерика.

В конце расположено обсуждение различных огненных церемоний и название двух ключевых ритуалов: Вызов Небесного Пламени и Управление Небесным Пламенем. Вы могли бы попытаться запомнить одно из "заклинаний", но это займет время. Ерунда ли все это или же стоит попробовать?

Вы можете отметить Библиотечный навык на своем листе исследователя.

Чтобы запомнить "заклинание" Вызов Небесного Пламени, перейдите к пункту 197.

Чтобы запомнить "заклинание" Управления Небесного Пламени, перейдите к пункту 202.

Если вы чувствуете, что уже достаточно играли с судьбой и пора уходить, перейдите к пункту 120.

178

Вы повторяете свой путь, проделанный прошлой ночью. Несколько жителей рассматривают вас с вежливым любопытством, пока вы идите до северных скал с чемоданом наперевес. Спустя некоторое время вы, кажется, находите то самое место. Сердце колотится в груди, когда вы заглядываете за край обрыва.

Ничего.

Вы видите освещенный солнечным светом каменный берег, а не бездну, что вы представляли себе ночью. Высота до земли составляла примерно двадцать ярдов. Но она все же была достаточно большая для смертельного падения. Вы не видите ни тела, ни крови.

Сделайте бросок на проверку навыка Поиск Скрытого. Если вы успешно проходите проверку, то перейдите к пункту 112. В противном случае, перейдите к 192 пункту.

179

Горячая кровь заливает всю вашу спину. Перед глазами все плывет.

Сделайте проверку на Выносливость. Если проверка успешна, перейдите к пункту 186. Если нет - к пункту 193.

180

Когда становится совсем темно, вы возвращаетесь в дом Лэдбеттер и ужинаете. Мэй необычайно молчалива. Рут несколько раз смотрит на вас в течение ужина. Вы видите некоторую спешку, которую не можете объяснить. После приема пищи, Мэй уводит девочку к себе в комнату.

Вы пробыли в Эмберхеде всего день, но уже чувствуете некоторую ограниченность, географическую и социальную. Вечер, кажется, может мало вам предложить.

Чтобы пойти посмотреть на звезды, перейдите к пункту 131.

Чтобы попытаться поговорить с Рут, перейдите к пункту 138.

Если у вас была назначена встреча, то сейчас самое время пойти на нее.

181

Почти случайно вы обнаруживаете расселину между двумя скалами, в которую солнечный свет попадает в достаточной степени, чтобы можно было разглядеть небольшую пещеру и мужчину, который глядел на вас из темноты.

"Черт возьми," - он рычит. "Разве я не намучился достаточно?" Тем не менее, он, кажется, немного успокоился. Чтобы войти в его убежище, перейдите к пункту 191. Если вы не хотите рисковать, перейдите к пункту 160.

182

Удивление мелькает в его глазах, когда вы встаете и начинаете уходить, и быстро сменяете вспышкой ненависти. Арбогаст наклоняется близко к вашему лицу.

"Тогда иди. И когда наступит момент, помни, что я предложил вам возможность прикоснуться к вечности. Я не буду предлагать снова."

Он следует в сторону восточной дороги.

Когда вы возвращаетесь в дом Лэдбеттер, вам кажется, что вы слышите слабый человеческий крик, тихий и отчаянный. Но вы не можете определить направление, и не можете найти ничего среди темных переулков.

Перейдите к пункту 157.

183

Вы бьете по столбу со всей своей силы. Жители отступают в страхе, но вскоре успокаиваются, видя, что вы не производите своими ударами никакого эффекта. Они загоняют вас в угол у противоположной церковной стены. Вы раскачиваете арматурой из стороны в сторону несколько секунд, но они быстро окружают вас и обезоруживают.

Перейдите к пункту 108.

184

Вы рассматриваете небольшую книгу странной поэзии в черном переплете, опубликованная в Бостоне в 1919 году. На обложке можно прочитать название "Азатот и Другие" под авторством Эдварда Дерби. В отличие от большинства других книг, эта легко может уместиться в кармане.

Книжка Дерби потребует около недели на полное прочтение. Если вы переживете данное приключение, то можете перейти к пункту 171 для подробного прочтения книги.

Теперь перейдите к пункту 120.

185

Наступила отличная возможность вспомнить все навыки катания на велосипеде. Уже после первого поворота на восток вы быстро едите с холма прочь из Эмберхеда. Вы слышите крики и треск позади себя, но сосредотачиваетесь на координации движения и работе с педалями, дабы не свалиться с велосипеда на полной скорости в вашем болезненном состоянии. Вы слишком много пережили в этой богом забытой деревне. Вы прижимаетесь к рулю и едете вперед.

Двадцать минут спустя не видя признаков погони, вы останавливаете на у вершины холма, чтобы немного передохнуть. Вы можете видеть весь Эмберхед, раскинувшийся перед вами на приличном уже расстоянии. Деревня, кажется, полностью поглощена огнем. Темный столп дыма подымается над ним и виден на многие мили вокруг, но из-за изолированности деревни вряд ли кто прибудет на помощь вовремя.

Вы смотрите на пожар еще несколько минут. Затем снова садитесь на велосипед и едете навстречу цивилизации и рассвету.

Поздравляю! Вы пережили это приключение.

Вы можете сохранить ваш лист исследователя и использовать его в других приключениях Зова Ктулху. Если вы отмечали ваши навыки, то можете повысить их значения согласно правилам.

Конец.

186

Вы, шатаясь, выходите на обочину дороги, тяжело дыша. Ваши ноги трясутся и подгибаются, но чувствуют с радостью

твердую землю. Как только вы добегаете до дороги, вы оглядываетесь со страхом через плечо. Медведь, кажется, уже передумал наказывать вас и возвращается обратно в лес. Вы останавливаетесь, чтобы перевести дыхание. Если ваша спина ранена, вы не можете оказать самому себе Первую Помощь. К тому же медведь все еще где-то поблизости. Придется подождать. Перейдите к пункту 79.

188

Черная фигура выскакивает из темноты. Фигура хватает Арбогаста за горло и затаскивает его обратно в переулок. Арбогаст пытается ухватиться руками за воздух. Вы видите блеск длинного лезвия в лунном свете.

Сделайте проверку навыка Уклонения. Если вы проходите проверку, перейдите к пункту 195. Если нет - к пункту 203.

189

Вы разбиваете колонну в ее слабой точке. Вы слышите, как трещит дерево, поэтому вы размахиваетесь еще и снова бьете в это же место. Столб накренивается и ломается. Громкий треск раздается над вашей головой. Вы чувствуете радость, видя, как глаза ваших преследователей одновременно наполняются ужасом.

Затем потолок падает.

Сделайте проверку на Удачу. Если она успешна, перейдите к пункту 204. Если нет, то перейдите к пункту 196.

190

Главная дверь открывается, и группа жителей входит в холл. Они быстро обнаруживают вас и окружают. Старый джентльмен в костюме и галстуке стоит за ними.

"Итак, вы здесь." - протяжно говорит он. "А мы гадали, куда вы исчезли." Он подает знак рукой. Жители хватают вас.

Перейдите к пункту 108.

191

Делаю осторожные шаги, вы протискиваетесь между камнями и входите в скрытую пещеру, почти упираясь головой в низкий потолок. Человек стоит спиной к стене и следит, пока вы приближаетесь. Затем он откидывает свой капюшон.

Сделайте проверку на Разум. Если вы проиграли, то отнимите одно очко Разума.

Далее перейдите к пункту 199.

192

Вы уже устали от вашего тяжелого багажа. Вы надеетесь, что Сайлас починил автобус и вы можете продолжить свое путешествие. Может быть он и ворчун, но старый водитель вроде бы отлично разбирается в автомобилях. Вы приостанавливаетесь, чтобы проверить время - еще двадцать минут до назначенного часа - и достигаете последнего поворота.

Автобус исчез.

Вы ставите свой багаж на землю и изучаете местность, спускаюсь и поднимаясь по склону. На краю деревни вы

видите дорогу, длинной линией скользящей по холмам. Часовая стрелка доходит до восьми часов и бежит дальше. Нигде не видно автобуса. Проходящий мимо местный видит ваши вещи.

"Ищите автобус? Я слышал, как он уехал с первыми лучами солнца. Он должен вернуться где-то в течение трех или четырех дней. Если тебе нужно место, чтобы остановиться, то Мэй Ледбэттер сдает комнату." Мужчина машет вам шляпой и двигается дальше в деревню.

Вы проклинаете Сайласа себе под нос. Возможно, он уехал за запчастями. Но вам все-таки очень интересно, с какой целью этот старый козел оставил вас здесь.

Перейдите к пункту 218.

193

У вас подгибаются ноги, и вы падаете на землю всего в нескольких шагах от дороги. Кровь обильно течет изо рта. Перед глазами мелькает морда медведя, размытая и двоящаяся. Животное нависает над вами с раскрытой пастью...

Вы теряете сознание, и медведь разрывает вас на части. У вас совершенно не было шансов.

Почему бы не попробовать начать приключение снова?

Конец.

194

Сайлас отрывает моторный отсек и заглядывает вовнутрь. Горячий металл шипит. Он изучает различные детали, тяжело дышит и вытирает пот, размазывая по лицу темную смазку.

"Я не уверен, что не так. Может быть давление масла. Может быть что-то сбилось, когда мы поднимались на холм. Не могу ничего поделать, пока двигатель не охладится. И солнце заходит...Я думаю, мы застряли здесь на всю ночь." Он вытирает руки о тряпку.

Тени становятся все длиннее, а воздух холоднее. Вы чувствуете, что путешествие будет не из легких, а провести ночь в скрипучем старом автобусе звучит непривлекательно. Сайлас видит вашу тревогу.

"Это Эмберхед. Мили до любого ближайшего места. Я проезжаю здесь только дважды в неделю. Но местные - хорошие люди. Мэй Ледбэттер всегда держит свободную комнату. Она приютит вас. Вверх по этой аллее, повернете направо, первый дом слева."

Он скребет щеку, снова смотрит на двигатель и плюет на землю.

"Встретимся в восемь утра и посмотрим, что получилось."

Чтобы пойти искать дом Мэй Ледбэттер, перейдите к пункту 267.

Спросить Сайласа, где он будет ночевать, перейдите к пункту 251.

Чтобы разузнать у Сайласа о странной поломке, перейдите к пункту 257.

195

Вторая фигура выскакивает на вас с какой-то дубиной. Вы отскакиваете в сторону и уходите от удара, пытаясь найти более защищенную позицию.

Бульканье привлекает ваше внимание. Арбогаст держится рукой за шею. Кровь стекает между его пальцами и вытекает изо рта. Его противник наносит еще один удар, и лезвие рубит руку Арбогаста и шею за ней. Вы теперь видите лица, измазанные в каком-то смолистом веществе и со сверкающими от ненависти глазами. Арбогаст отталкивает нападающего, шатаясь и безуспешно

пытаясь сдержать поток крови, отходит назад и падает на колени. Старик явно не лишен силы воли. Он пытается подняться и поднимает руку.

Сделайте проверку Разума. Если проверка успешна, перейдите к пункту 210. Если нет - к пункту 217.

196

Огромная масса обрушивается прямо на вас. Ваша шея мгновенно ломается, а череп разлетается на куски.

Вы были убиты разрушенной крышей церкви. Это был смелый, но рискованный план. Почему бы не попробовать это приключение еще раз?

Конец.

197

Вы пытаетесь запомнить формулировку "заклинания" Вызов Поднебесного Пламени. Согласно инструкциям, "заклинание" будет работать только тогда, когда "Звезды займут свои места." В книге есть схемы и таблицы для определения этого периода, но у вас нет времени для его вычисления. Исходя из указаний, "заклинание" займет около 20 секунд сосредоточенного распева и, по-видимому, требует много сил от заклинателя из-за огромных расстояний до цели.

Вы обнаружили тайну. Если ситуация будет подходящая, текст предложит вам возможность прочитать заклинание. В этот момент, если вы хотите, перейдите к пункту новому пункту, прибавив к значению данного пункта 40.

Теперь перейдите к пункту 207.

198

Вы видите, а точнее, больше чувствуете, как звезды спускаются с неба над вами. С вашего места заточения вы можете управлять самими звездами.

Каждое вложенное очко магии дает вам 10% на успех. Так, если вы вложили 6 очков магии, вы делаете 60% проверку. Но помните, что любой бросок 96-00 является всегда поражением.

Если вам удастся провести заклинание Управления Небесным Огнем, перейдите к пункту 209. Если нет, то перейдите к пункту 65.

199

Часть лица мужчины вполне нормальная: половина челюсти до правого глаза здорова и бледна, как у стареющего мужчины. Но левая сторона покрыта страшными шрамами. Один глаз зияет пустой глазницей, а нос на этой стороне лица представляет собой дыру. Обескураженный человек наблюдает вашу реакцию своим одним глазом.

"Мое имя Арбогаст. Уиллард Арбогаст. Хотелось бы узнать, что вас привело в Эмберхед."

Если вы рассказываете, что приехали на фестиваль, то перейдите к пункту 206. Если вы рассказываете историю, о том, как Сайлас оставил вас здесь, то перейдите к пункту 214.

200

Арбогаста нет в назначенном месте. Вы ждете еще десять минут, но он не

показывается. Вы проклинаете старого чудака и возвращаетесь назад в дом Мэй.

"Тсссс."

Неожиданно из-за угла выскальзывает рука и хватает вас за плечо. Вы бросаете взгляд на половину лица, показавшуюся в свете звезд.

"Один из них рядом," - шепчет он. "Смотри. Идем со мной."

Перейдите к пункту 169.

201

Медведь отступает, не сводя с вас свои черные глаза. Он глухо рычит, затем поворачивается и быстро убегает обратно в лес.

Вы как-то пережили драку с медведем. Вы можете отметить навык Бой (Ближний) на вашем листе исследователя. Если медведь ранил вас, вы можете воспользоваться навыком Первой Помощи и в случае успеха восстановить 1 очко здоровья. Теперь перейдите к пункту 79.

202

Вы пытаетесь запомнить формулировку "Управления Небесного Пламени". Текст полон странных символов, и вы можете только предполагать их произношение. Полный распев займет около двадцати секунд. В комментариях указан совет:

"Отведи взгляд от огня, оберегая Воду от Пламени. И объедини силу Разума и своего Сердца на твоем пути сквозь испытание."

Вы обнаружили тайну. Если ситуация будет подходящая, текст предложит вам возможность прочитать заклинание. В этот момент, если вы хотите, перейдите к пункту новому пункту, прибавив к значению данного пункта 50.

Теперь перейдите к пункту 207.

203

Что-то ударяет вас в висок. Вы отлетаете назад. Вы слышите крик Арбогаста и видите блеск ножа: один, два, три раза, - и его блестящее лезвие темнеет от крови. Что-то снова ударяет вас, и вы, ничего не видя, падаете как подкошенный на землю. Лишь небо в цветных пятнах и три темные фигуры мелькают перед вашими глазами..

Вы получаете 1d6 урона. Перейдите к пункту 45.

204

Как вы и предполагали, часть крыши падает прямо на ваших преследователей. Их тела полностью скрываются под обломками. Облака пыли поднимаются в воздухе вокруг вас.

Вы не можете видеть, что точно происходит, но вы отчетливо слышите звуки агонии. Причем, более чем одного человека.

Обрушение крыши частично проломило стену. Очень аккуратно вы выбираетесь из церкви.

Жители бегут к зданию со всех направлений. Вы прячетесь за надгробьями и в высокой траве между ними. Вскоре вы выходите к дороге. Часовые присоединились к толпе людей у церкви, и вы можете беспрепятственно ускользнуть из деревни.

Перейдите к пункту 152.

205

Когда солнце окончательно заходит и ночь опускает на деревню, в вашей маленькой деревне становится темно. Вы можете услышать явную активность вокруг здания. Иногда оранжевый свет проходит мимо окна.

Единственной удобным положением является сидеть на краю кровати с руками, связанными за вашей спиной.

Вы должны сосредоточиться и придумать План. Побег явно невозможен в вашем положении. Вы не знаете, что именно ваши похитители хотят от вас, но не можете игнорировать тот факт, что они весь день провели, конструируя огромный Костер.

Перейдите к пункту 27.

206

Его изувеченные губы немного искривляются вверх.

"Да? Где вы услышали о фестивале?"

Вы что-то смутно рассказываете о статье в газете.

"Газеты должно быть сильно изменились с тех пор, как Я их читал."

Что-то в его тоне вам совершенно не нравится."

Перейдите к пункту 221.

207

Заманчиво забрать книгу с собой, но она слишком большая, чтобы скрыть ее в кармане. Вы убираете ее обратно на полку и задвигаете шкаф обратно на свое место.

Неожиданно вы слышите скрежет ключа в главной двери. Вы несетесь к открытому окну.

Сделайте проверку Ловкости. Если проверка удачна, перейдите к пункту 213. Если нет - к пункту 190.

208

Звук воя раздается снова и на этот раз еще ближе к вам. Кажется, настало самое время, чтобы оторваться от земли. Вы выбираете удобное дерево для того, чтобы залезть на него, а тонкие ветви было высоко над землей. Вы пытаетесь подтянуться. Ваша одежда не очень подходит для лазания по деревьям.

Сделайте проверку на навык Лазания. Если у вас критический промах (бросок на 96 и более), то перейдите к пункту 222. В противном случае перейдите к пункту 228.

209

Звезды оживают. Они смотрят на вас сверху, стоящего в центре пожарища. Они смотрят на Эмберхед, раскинувшегося в стороны от Маяка на маленьком плато под темным небом. И они слышат пение жителей, повторяющие ваше заклинание.

Вы теряете 1d3 очков Разума. Если ваше Здравомыслие опускается до нуля, перейдите к пункту 220.

Чтобы скомандовать звездам уйти, перейдите к пункту 255.

Чтобы скомандовать звездам освободить вас, перейдите к пункту 243.

Чтобы скомандовать звездам сжечь всех жителей деревни, перейдите к пункту 231.

210

Арбогаст громко воет, и из его горла вылетает сдавленный, хриплый и мокрый звук. Он выкидывает свою ладонь вперед, изобразив пальцами странный жест.

Тут же из-под земли перед его ногами поднимаются языки огня, мерцающие голубым светом. Поток огня начинает нестись по земле подобно линии горящего бензина к каждому атакующему. Голодный огонь сразу же охватывает их одежду. Атакующие начинают дико кричать, когда огонь добирается до их плоти.

Арбогаст падает на одно колено. Его лицо бледное в свете пожара. Его голова наклоняется вперед. Тем не менее, даже когда его руки опадают без сил, глаза его полны несокрушимой воли.

Нападавшие кричат, разбегаясь в разных направлениях, жуткий свет играем на стенах домов, мимо которых они пробегают горящими факелами. Они оставляют за собой жуткий запах горелой плоти. Крошечные огоньки пожара то на секунду появляются на траве, то затухают. Арбогаст всем телом опадает на землю.

Перейдите к пункту 236.

211

Вы вжимаетесь спиной в ствол самого большого дерева, который смогли найти. Две лошади приближаются, и всадники освещают местность фонарями. Ветви отбрасывают длинные тени рядом с вами. Вы бросаете быстрый взгляд на лицо одного преследователя. Он выглядит болезненно и встревоженно. Затем они направляются на восток.

После того, как вы уверены, что они достаточно далеко уезжают, вы продолжаете свой путь через лес. Это кажется более разумным, чем двигаться вдоль дороги.

Вы можете отметить свой навык Скрытности на листе исследователя. Перейдите к пункту 223.

212

Вас мучает искушение спуститься по лестнице прямо сейчас, но вы помните, что Сайлас говорил, что проезжает мимо Эмберхеда только два раза в неделю, и скорее всего во второй раз он едет в обратную сторону. Вы не можете себе позволить пропустить автобус и остаться здесь.

Перейдите к пункту 192.

213

На полной скорости вы мчитесь через холл. И в тот момент, когда вы слышите звук открывающейся двери, вы выпрыгиваете в открытое окно. У вас не было времени скрываться. Но вы думаете, что к счастью вас никто не заметил.

Перейдите к пункту 120.

214

Его изуродованный рот искривляется гримасой. "Сукин сын с крысиной кровью." Его рука сжимается в кулак.

Перейдите к пункту 221.

215

Идея продолжать путь поздней ночью кажется крайне непривлекательной, но идея прятаться на дереве, пока дикие звери будут придумывать, как вами полакомиться, кажется еще более неприятной. Рано или поздно эта дорога должна вывести вас к другому поселку. Вы быстро шагаете вперед.

Перейдите к пункту 264.

216

Вы вжимаетесь спиной в ствол самого большого дерева, который смогли найти. Две лошади приближаются, и всадники освещают местность фонарями. Ветви отбрасывают длинные тени рядом с вами.

К вашему ужасу, один из преследователей останавливает лошадь.

"Гляди! Здесь!" Он указывает пальцем на вас.

Чтобы бежать в лес, перейдите к пункту 229.

Чтобы вступить в драку с всадниками, перейдите к пункту 235.

217

Лица скачут перед вами, кровь и адское пламя мельтешат перед глазами. Голова идет кругом. Кто-то дико кричит, вспышка света освещает людей с испуганными глазами. Вы падаете на землю без чувств..

Отнимите 1d3 очков Разума. Отнимите 1d2 очков здоровья. Перейдите к пункту 45.

218

Мэй занята стиркой и выглядит крайне удивленной увидеть вас снова. "Забыли что-то?" Когда вы объясняете ситуацию, она предлагает вам оставить вещи у нее, пока вы будете искать альтернативный транспорт. Вы благодарно оставляете свою поклажу.

"Ни у кого здесь нет ничего подобного автомобилю." Она держит руку у подбородка и сужает глаза. "Может быть вы сможете найти кого-то с лошадью и телегой для ваших вещей. Я могла бы поспрашивать вокруг попозже. Попробуйте узнать у мистера Уинтерса в сельсовете - он знает всех, у кого есть лошади. Или узнайте у ремесленников. Их мастерские первые слева на улице Силбери." Она подходит к вам и берет за руку. "Не беспокойтесь, я не дам вам ночевать на улице, есть ли у вас деньги или нет."

Вы благодарите Мэй и возвращаетесь в деревню. Перейдите к пункту 6.

219

Вы обходите к задней части мастерских, обогнув северо-западный угол Эмберхеда. В это утреннее время можно было ожидать оживленную работу ремесленников, но верстаки и кузницы были пусты. Ваши шаги эхом отражались от стен.

Одна из мастерских закрыта на висячий замок. Вы заглядываете в дверную щель, но ничего не видите внутри.

Чтобы попытаться взломать замок, перейдите к пункту 225.

Чтобы силой вломиться в закрытую мастерскую, перейдите к пункту 232.

Чтобы пойти в другое место, перейдите к пункту 120.

220

Вы наконец полностью понимаете смысл вашего существования на Земле, что оно было лишь уловкой и вы всегда были со звездами одним целым; скрытно вы жили среди людей, сдерживая ваше сияние внутри, опасаясь опалить окружающих своим яростным огнем. Вы улыбаетесь и смотрите в небо, а пламя стремительно пожирает ваше тело.

Вы сгорели на Маяке!.

Почему бы не попробовать еще раз? Выбирая различные варианты действий, вы можете сбежать из деревни и перехитрить жителей Эмберхеда.

Конец.

221

Арбогаст смотрит на вас немигающим взглядом.

"Вы ищете меня, так?" Он смотрит на потолок пещеры. "Кто из них вам рассказал обо мне? Не берите в голову, это уже неважно. Правда в том, что они боятся, что я все знаю. Они никогда не приходят прямо ко мне. Не хотят закончить как старик Арбогаст." Он хихикает. Высокий звук получается еще более жутким, исходя из его изуродованных губ. Потом резко, его взгляд становится жестким. "Эмберхед умер сорок лет назад. Испепеляемый пламенем, уничтоженный самими звездами. Древний холм был очищен адским огнем. А от почерневшей земли появилась новая жизнь, как проявление сути всех вещей. Абенаки знали это."

Арбогаст вытирает нос рукавом. "За исключением того, что произошло. Пламя ушло прочь. Необходимо на год откладывать смерть, и так год за годом. А сейчас - " Он поднимает свой тонкий палец к потолку. "- они возомнили себя спасителями деревни. Думают, что они смогут противостоять силе Великий Древним! Яа! Ктугха!" Он начинает трясти головой. "По сравнению с вечностью их жизни значат меньше, чем мгновение ока."

Свирепый огонь мелькает в его взгляде. Но вы подозреваете, что Арбогаст явно сумасшедший. Если его настроение изменится, то не будет неожиданностью, что он схватит один из валяющихся повсюду камней и проломит им ваш череп.

Чтобы спросить Арбогаста о Абенаки, перейдите к пункту 227.

Чтобы спросить его о Великих Древних, перейдите к пункту 237.

Чтобы узнать у него о местных жителях, перейдите к пункту 245.

Чтобы оставить его в покое и попробовать уйти, перейдите к пункту 253.

222

На полпути наверх ваша рука скользит покрытой мхом ветви, и вы падаете на землю. У вас перехватывает дыхание от удара.

Отнимите одно очко здоровья. Если ваше здоровье снижается до нуля, перейдите к пункту 13. В противном случае вы можете еще раз попытаться подняться, будучи осторожным по отношению к той ветке. Перейдите к пункту 228.

223

Вы выходите на вершину холма и пользуетесь моментом, чтобы оглядеться. Солнце заходит на западе за Эмберхедом, поэтому вам нужно посмотреть назад...

Вы видите деревню, в нескольких милях от себя - все небо и окружающие

леса освещал Маяк, залитый огнем и оранжевым сиянием.

Столп дыма поднимался к небу, где звезды создавали мерцающий узор на темно-синем полотне вечности.

Вы увлечены этим зрелищем несколько минут и дальше продолжаете свое путешествие. На мгновение вы чувствуете что-то странное. Когда вы оборачиваетесь, вам кажется, что одна из звезд над деревней сместилась.

Но это безумие.

Поздравляю! Вы пережили это приключение.

Вы можете сохранить ваш лист исследователя и использовать его в других приключениях Зова Ктулху. Если вы отмечали ваши навыки, то можете повысить их значения согласно правилам.

Конец.

224

Ваши веки тяжелеют, и скоро вы погружаетесь в темноту.

Вам снова снится огонь в камине, небольшой театр искр, мерцающих и парящих в крошечном спектакле. Пламя как будто бы не имеет источника, почти висит в воздухе. Мгновение спустя огоньки окружают вас спящего, окрашивая комнату всевозможными цветами: в синий, желтый, красный, фиолетовый. Они танцуют и кружатся вокруг вас. Маленькие язычки пламени едва касаются вашей кожи...

Перейдите к пункту 26.

225

Вы изучаете замок. Он достаточно стар и не особенно сложный. Вокруг есть множество металлической стружки, из которой можно смастерить самодельную отмычку. Но вы действительно хотите взломать замок?

Сделать проверку Слесарного навыка. Для этой проверки вы можете удвоить значение навыка. Если проверка удачна, что вы можете отметить навык на своем листе исследователя и перейти к пункту 244. Если нет - перейдите к пункту 238.

226

Вы рассказываете о будущем проживании в Больнице Святой Марии. Учреждение хорошо укомплектовано, и вы одновременно в восторге и взволнованны от предстоящего количества пациентов и видов болезней. Тем не менее, ваш старый учитель говорил, что только на практике можно стать настоящим экспертом.

"Доктор, да? Жители всегда нуждаются в лечении."

Вы уловили нотку недоверия в голосе Сайласа? Или вы просто параноите?

Ваш платежный рейтинг равен 30%. Ваши профессиональные навыки: Первая помощь, Иностранный язык (Латинский), Медицина, Психология, Наука (Биология), Наука (Фармацевтика). Вы также можете указать два дополнительных навыка (кроме Мифов Ктулху) в качестве академической или личной специализации. Укажите следующие значения для этих навыков: 70%, 60%, 60%, 50%, 50%, 50%, 40%, 40%. Игнорируйте любые начальные значения на листе исследователя.

Перейдите к пункту 128.

227

"Абенаки?" Он хмурится. "Они знали эти земли и лелеяли их. Они жили здесь в

гармонии в им отведенное время. Воздух и земля, вода и огонь. Они принимали каждый день как подарок и легко ступали по земле. Тем не менее, пришли мы, и мы все завершили для них. Их время прошло. Теперь наше время подходит к концу."

Арбогаст проводит рукой по волосам. Широкая полоса его лица отсутствует. Он поднимается на ноги.

Перейдите к пункту 259.

228

Вы устраиваетесь на самой широкой ветви, что можете увидеть. Это не то, чтобы очень комфортно, но вы, по крайней мере, чувствуете себя в безопасности на такой высоте.

Ночь медленно окутывает все вокруг. Леса оживают в паутине всевозможных звуков: царапающих и скрипящих, далекий птичий щебет и нежный шелест листьев. Хотя вы надеялись продержаться, бодрствуя всю долгую утомительную ночь, через несколько часов вы начинаете отчаянно зевать. Вы обвязываете себя поясом как можно крепче, чтобы оставаться на месте во время сна. Затем вы закрываете глаза.

Перейдите к пункту 246.

229

Ветви деревьев хлещут вас по лицу, пока вы прорываетесь через мрак леса. Свет фонарей преследует вас по пятам, прыгая по стволам деревьев. Но вы отчаянны и быстрее, поэтому обгоняете их без большого труда. В конце концов, вы понимаете, что оторвались от них. Вы слышите тихие проклятия, и чувствуете, что они, наконец, оставили вас.

Перейдите к пункту 223.

230

Сон давит на вас. Вы моргаете и приподнимаетесь, пытаясь продумать вашу проблему. Все в Эмберхеде, кажется, работает над тем, чтобы помешать вам покинуть деревню. Возможно, самым легким решением на первый взгляд является просто взять и уйти так далеко и быстро, как можете.

Вы всегда можете вернуться за вашими вещами, а если нет, они не настолько ценные, что не могут быть заменены.

Тихий скрип обращает ваше внимание на другую сторону комнаты.

Медленно, почти бесшумно, дверная ручка поворачивается.

Чтобы схватить ее и дернуть резко на себя, перейдите к пункту 248.

Сделать вид, что спите - перейдите к пункту 254.

231

Дым на секунду уносится ветром, и вы видите жителей, которые обрекли вас в жертву, облачились в балахоны и обмазали черным свои лица. Эти люди обманом заманили вас и убили. Вы приказываете звездам насытить вашу ярость.

Вдруг появляются тысячи ярких точек небесного света, сверкающих блеском далеких солнц.

Лица жителей застывают в удивлении, в восторге. Они поднимают руки, чтобы коснуться света, но все крошечные огоньки сжигают плоть насквозь.

Крики ужаса проносятся сквозь толпу. Люди бегут, кричат, их плоть оголяется до костей, пеплом опадает на землю, которая постепенно становится усеянной мертвецами. Все до одного сгорают заживо. Безжалостные звезды движутся среди них, не щадя никого.

Вы кричите от боли в то время, как огонь поглощает ваше тело. Но вы все же чувствуете удовлетворение: Эмберхед никого более отдаст в жертву.

Вы заживо сгораете на Маяке, но деревню настигла та же участь!

Конец.

232

Вы изучаете мастерскую. Она крепко построена, но древесина ослабла под лучами солнца и от дождя. Вы можете проломить дверь одним мощным ударом. И вам лучше сделать это сразу. Вам нельзя привлекать к себе внимание повторными ударами.

Сделайте проверку Силы. Если она успешна, перейдите к пункту 244. Если нет - к пункту 238.

233

Водитель отбрасывает щелчком окурок сигареты в сточную канаву и шагает к кабине автобуса. Двигатель хрипит, кашляет и заводится. Вы садитесь, радуясь, что вы будете единственным пассажиром, по крайней мере, в начале вашего путешествия. Со смешанными чувствами, вы смотрите из окна на уходящие из виду старые улицы вашего бывшего дома. В течение нескольких минут, вы еще можете видеть шпиль местной церкви на вершине небольшого холма. Затем дорога уходит вниз, и церковь тоже уходит из вида. Теперь Аркхэм - ваш новый дом. Вы доберетесь до него и начнете новую жизнь.

Вы можете увидеть два небольших окошка справа от значений характеристик. Сократите каждое значение пополам, округлите вниз и напишите результат в правом верхнем окошке. Далее, разделите каждое значение на 5, снова округлите вниз и напишите результат в правом нижнем окошке. Мы воспользуемся этими числами позже. Если вы используете интерактивный лист исследователя, то увидите, что все расчеты осуществляться автоматически.

Также вы увидите последовательность чисел для определения Разума и очков магии. Придайте Разуму значение равное вашему исходному значению Силы Воли (СВ), а количество очков магии - значение Силы Воли (СВ) поделите на 5. Отметьте эти числа.

Теперь перейдите к пункту 134.

234

Неожиданный крик разрывает мглу надвигающейся все сильнее ночи. Что-то подобное вы слышали, когда в первый раз вошли в лес, но на этот раз звук заставляет ваше сердце биться что есть мочи. И, кажется, он был намного ближе.

Чтобы укрыться на дереве на ночь, перейдите к пункту 208.

Чтобы идти дальше, перейдите к пункту 215.

235

Один всадник имеет явные проблемы с нахождением в седле. Вы подбегаете к

другому, пожилому мужчине, отчаянно глядящего на вас.

Изучите правила ближнего боя на страницах 14-16 Правил быстрого старта. Вы, возможно, должны рассчитать свой бонус к урону согласно правилам на странице 8.

Атакующий с наиболее высокой Ловкостью ходит первым. Вы и ремесленник осуществляют действия раунд за раундом. Вы можете контратаковать (используя навык Драка) или уклоняться (используя навык Уклонение) против каждой его атаки. Проверки боевых навыков являются противостоящие друг другу: тот, кто выбрасывает лучший результат, выигрывает.

Всадник имеет Ловкость равную 32 и навык Драки равный 30% (15% как половина/ 6% как одна пятая). Он также имеет 9 очков здоровья. Бросайте 1d6 каждый раунд: на нечетных числах он будет атаковать, а на четных - уклоняться от ваших атак. Его навык Уклонения равен 15% (7%/3%). Он вооружен небольшой дубинкой, которая наносит 1d6 урона.

Если у вас есть нож или подобное оружие, каждая ваша успешная атака наносит 1d4 урона плюс ваш бонус. Если вы безоружны, то 1d3 + бонус урона.

Если вы уменьшаете здоровье мужчины до 4 или менее очков здоровья, то перейдите к пункту 241.

Если ваше здоровье понижается до 0, перейдите пункту 247.

236

Кровавый поток из раны на горле Арбогаста замедляется. Его дыхание тихое и редкое. Вы видите, что его положение безнадежное. Его глаза слабо открыты, затем закрываются, и вы понимаете, что жизнь старика закончилась. Внутри вы чувствуете безмерное уважение к нему. Тем не менее, злоумышленники могут вернуться. Кому вы можете доверять в этой деревне?

Чтобы привести Мэй, перейдите к пункту 242.

Чтобы вернуться в дом Лэдбеттер и ничего не говорить о случившемся, перейдите к пункту 157.

237

Улыбка болезненного восторга пересекает изуродованное лицо Арбогаста.

"Великие Древние? Идущий по Ветру, Ктулху, Ползущий Хаос. Как и остальные, распространяясь подобно мошкаре по земле, вы думаете, что ваша жизнь хоть сколько-нибудь важна, да? Ваша существование имеет смысл?" Он качает головой. "Мы как пепел, гонимый ветром, пылинки, дрейфующие в последних лучах солнца. Ты ничто. Мы ничто."

Он замолкает. Как только вы думаете, что его проповедь закончилась, он начинает снова.

"Здесь вы ближе всего к пламени жизни. Я имею ввиду то самое пламя, которое предшествовало всей жизни на Земле! Это пламя горело в то время, пока наш мир только создавался! У него бесконечное топливо, бесконечное терпение! Это поглотит все!"

Арбогаст проводит рукой по волосам. Широкая полоса его лица отсутствует. Он поднимается на ноги.

Вы можете сделать постоянную прибавку в два очка к вашему навыку Ктулху Мифов.

Перейдите к пункту 259.

238

Вы отходите от двери и смотрите на нее в замешательстве.

Шум отвлекает вас, и на соседнюю стену падает тень человека. Кто-то приближается. Вы исчезаете в другом направлении.

Перейдите к пункту 120.

239

Вы рассказываете про работу репортера, которую вам предложили в Архэмской Газете после парочки статей в местной газете. Это будет прекрасная возможность уйти от банальных и скучных общественных колонок и забавных рассказов! Вы понимаете, что Архэмская Газета будет содержать удивительные вещи от прорывов в области науки из Мискатонского Университета до грязных деяний местных обывателей. Это в любом случае должно быть крайне увлекательно.

"Писатель? Для газеты?" Сайлас кажется думал, что рассказы и статьи как-то пишутся сами по себе.

Ваш платежный рейтинг равен 20%. Ваши профессиональные навыки: Искусство/Ремесло (Фото), История, Библиотечный навык, Родной язык и один на выбор из Шарма, Быстрого разговора, Запугивание или Убеждение. Вы также можете указать два дополнительных навыка (кроме Мифов Ктулху) в качестве личной специализации. Укажите следующие значения для этих навыков: 70%, 60%, 60%, 50%, 50%, 50%, 40%, 40%. Игнорируйте любые начальные значения на листе исследователя.

Перейдите к пункту 128.

240

Вы слышите что-то на дороге позади вас. Какой-то глухой звук - возможно, упала высохшая ветка. Вы останавливаетесь, но звук более не повторяется. Вы делаете еще несколько шагов и смотрите вниз по дороге. Но там вы ничего не видите.

Вы можете отметить навык Слуха на вашем листе исследователя. Перейдите к пункту 234.

241

Вы сбиваете первого всадника на землю и затем, тяжело дыша, подбегаете ко второму. Держа фонарь в руках, он осматривает своего компаньона и читает в вашем лице конкретные эмоции. Затем он смотрит в сторону Эмберхеда, мотая головой то влево, то вправо, что разглядеть его между деревьями.

"Ты выиграл," - говорит он. "Я думаю, все равно уже слишком поздно."

Он отставляет свой фонарь и подбирает своего напарника, укладывая его рядом с собой поперек лошади. Тяжело дыша, вы смотрите, как они уезжают прочь. Фонарь светит все слабее и слабее, и наконец, гаснет.

Вы можете отметить свой навык Драки на листе исследователя. Перейдите к пункту 223.

242

Мэй подходит к двери в простой пижаме. Она смотрит нас с удивлением, пока вы рассказываете вашу историю кровопролития и пожара. Почти сразу она

отступает назад и закрывает дверь спальни, чтобы Рут не слышала.

"Арбогаст?" - она качает головой. "Что заставило вас слушать его бредни?" Она надевает пальто, берет фонарь и следует за вами в ночь, окутавшую деревню. Когда вы доходите до нужного места, то обнаруживаете кровь, подпалины на траве. Но тела нет.

Мэй долго и внимательно смотрит на вас. "Мы можем прийти сюда утром. Я не могу оставлять Рут одну дома." Она возвращается назад.

У вас, судя по всему, нет другого выбора, как следовать за ней.

Перейдите к пункту 157.

243

Звезды отвечают на вашу команду и высвобождают вас от пут на Маяке. Вы чувствуете момент безграничной радости и счастья, когда ваше тело расщепляется на частицы белого света и тепла.

Вы исчезаете под влиянием сверхземных сил. Хотите попробовать еще раз?

Конец.

244

Вы отодвигаете дверь и шагаете внутрь мастерской. Воздух прохладно касается вашего лица, а сквозь щели в крыше проникает яркий солнечный свет. В центре комнаты располагается каменная плита на возвышении и с небольшим уклоном. Перед плитой располагается углубление. Возможно это бассейн? У дальней стены вы замечаете лежащие фигуры, укрытые красной тканью. Они выглядят.. человеческими..

Чтобы продолжить исследование, перейдите к пункту 250. Если вы увидели достаточно, перейдите к пункту 120.

245

Арбогаст поворачивает к вам голову, открывая изувеченную щеку.

"Пфф! Их отцы и матери знали правду. Они слушали. Они знали свою судьбу и свыклись с ней. Они смотрели в свои сердца и делали невыразимое. А настоящее поколение является заносчивыми детьми. Все было для них и они решили, что так будет всегда." Он смотрит на потолок пещеры. "Они бы хотели, чтобы я ушел или умер. Чтобы я забрал свои старые слова с собой. Но запомните то, что я говорю. Те, кто живет наверху, обязательно упадут."

Арбогаст проводит рукой по волосам. Широкая полоса его лица отсутствует. Он поднимается на ноги.

Перейдите к пункту 259.

246

В вашем сне деревья постоянно двигаются, меняя положение, поднимая корни из земли, перемещаются из одного места в другое. Это кажется совершенно нормальным, даже обыденным. Они начинают светиться зеленовато-желтым светом, подобно пламени?

Деревья начинают кричать.

Языки огня змеями расползаются по дереву к вам. Вы царапаете и рвете пояс, пытаясь развязаться, но он держит вас на месте, будто на костре. Кашель раздирает вам горло из-за поднимающегося дыма.....

Сделайте бросок на Разум. Если вам удастся пройти проверку, перейдите к пункту 252. Если нет - к пункту 258.

247

Вы падаете на землю среди листьев и грязи. Как в тумане, вы чувствуете, что вас тащат к лошади и закидывают ей на спину. Сильный животный запах наполняет ваш нос. Далее следует недолгая, но тошнотворная поездка, в которой вы то теряете сознание, то снова приходите в него...Вдруг лошадь останавливается. Вы видите странное зарево над горизонтом.

"Уже началось." - говорит один наездник. "Что будем с ним делать?"

"Я думаю, мы просто должны избавиться от тела." - Голос его спутника звучит неуверенно.

Вы находите в себе немного сил, чтобы соскользить с лошади и скатиться в кусты. Стволы деревьев пролетают перед вами, а ваши ноги могут унести вас только на небольшое расстояние. Вскоре вы падаете. Ваши преследователи останавливаются где-то позади вас.

"..Оставь его. Пойдем."

Стук копыт становится все тише, и вскоре вы перестаете слышать его вовсе. Вы лежите на земле, уткнувшись лицом в траву. Наступает утро, и вы тяжело встаете на ноги. Вы видите, как сквозь деревья поблескивают первые лучи солнца.

Поздравляю! Вы пережили это приключение.

Вы можете сохранить ваш лист исследователя и использовать его в других приключениях Зова Ктулху. Если вы отмечали ваши навыки, то можете повысить их значения согласно правилам.

Конец.

248

Вы резко открываете дверь и готовы к конфронтации. Мэй стоит на пороге, одетая в пижаму. Она в тревоге отступает.

"Вы казались.. сами не свой," - она бормочет. "Я хотела проверить вас."

Вы уверяете Мэй, что все в порядке, и смотрите, как она возвращается к себе в спальню. После того, как вы закрываете дверь, вы берете стул и подпираете им ручку. Возможно, эти "укрепления" помогут вам спокойно уснуть.

Перейдите к пункту 58.

249

Вы объясняете детали своей профессии в вашем обычном стиле, отмечая только, что помогли полиции в решении нескольких дел. Ваше сердце бьется сильнее при мысли о том, что вы добились работы в Блэквудском Детективном Агентстве. Вам уже достаточно дел о супружеской неверности и мошенничестве банковских клерков; Блэквудское Агенство даст вам возможность опробовать свои силы в настоящем деле.

Сайлас сужает глаза, но не говорит ни слова.

Ваш платежный рейтинг равен 20%. Ваши профессиональные навыки: Искусство/Ремесло (Фото), Маскировка, Закон, Библиотечный навык, Психология, Поиск Скрытого и один на выбор из Шарма, Быстрого разговора, Запугивание или Убеждение. Вы также можете указать один дополнительный навык (кроме Мифов Ктулху) в качестве личной специализации. Укажите следующие значения для этих навыков: 70%, 60%, 60%, 50%, 50%, 50%,

40%, 40%. Игнорируйте любые начальные значения на листе исследователя.

Перейдите к пункту 128.

250

Вы подходите к телам, укрытым красным, ожидая, что они вскачут в любой момент и схватят вас. Вы насчитываете троих. У каждого на пальцах метка:

Бенджамин Крамер, 1/19/1927

Абрахам Холлингтон, 4/22/1927

Мариан Фиппс, 8/6/1927

Вы приподнимаете край покрывала. Под ним что-то туго завернутое в бинты, высохшее, но определенно человеческой формы. Вы осматриваете три мертвых тела. Все они забальзамированы.

Сделайте проверку Разума. Если вы проваливаете ее, отнимите 1d2 очка Разума.

Перейдите к пункту 256.

251

Вы спрашиваете Сайласа о его планах. Он бросает кислый взгляд на двигатель, прежде чем ответить.

"У меня есть знакомые здесь, в деревне. Как раз один из них должен мне. Достаточно для кровати и завтрака, я думаю." Он смотрит на свои грязные руки. "Наверное, не стоит затягивать с горячей ванной."

Вы, кажется, не имеете других вариантов, как вы вытащить свои вещи из задней части автобуса. Последняя вещь, что вам нужна в вашей ситуации, - найти дом на ночь.

Перейдите к пункту 267.

252

Что-то здесь не так. Даже когда пальцы находят застежку ремня и открывает его, рациональная часть вашего разума говорит вам, что этот огонь совершенно неестественный. И деревья не могут двигаться сами по себе. Это просто сон. Но ремень ослаб, и вы чувствуете, как падаете в воздухе. Вам видятся какие-то фигуры? Выходящие из темноты?...

Вы теряете 1d3 очков здоровья. Теперь перейдите к пункту 13.

253

Вы берете руки в ноги и выбегаете обратно к дневному свету. Арбогаст дико улыбается, видя, как вы убегаете.

"Еще один, кто не захотел слушать. Испугался правды. Я дам вам один последний совет." Дневной свет частями выхватывает его покрытое шрамами лицо из полутьмы.

"Не спите, незнакомец. Не спите."

Перейдите к пункту 160.

254

Вы поворачиваетесь на бок и прикрываете глаза. Петли тихонько скрипят и дверь открывается. Долгая пауза.

В комнате звучит приглушенный звук шагов. Шаги осторожные и женские. Вы осторожно приглядываетесь.

Мэй приседает спиной к вам. Она с чем-то возится в камине.

Чтобы узнать у Мэй, что случилось, перейдите к пункту 260. Чтобы подождать и

посмотреть, что будет дальше, перейдите к пункту 266.

255

Ваши слова останавливают звезды на месте и удерживают над деревней. Затем одна за другой они поднимаются все выше и исчезают. Вы слышите вздох жителей, всеобщий вздох, и в этот момент глубочайшая печаль нисходит на вас, в то время как непреклонное пламя стремительно пожирает ваше тело.

Вы сгорели на Маяке!

Однако, вы на мгновение вышли за понимание земного. Хотите попробовать еще раз?

Конец.

256

"Итак! Я думал, вы похожи на сыщика. Как те, кого вы нашли, не так ли?"

Огромный местный блокирует собой дверной проем, закрывая почти весь дневной свет. Вы можете разглядеть его темный фартук и густую бороду. Он шагает вперед, подняв кулаки.

Чтобы сдаться без боя, перейдите к пункту 108. Чтобы начать драку с ремесленником, перейдите к пункту 262.

257

Вы предъявляете Сайласу свои подозрения. Его лицо мрачнеет, и он оскаливается своими кривыми зубами.

"Конечно, все вы городские выскочки одинаковые." Выплевывает он. "Всегда думаете плохо о человеке, как только что-то посягает на ваш комфорт!" Он подходит к задней части автобуса и вытаскивает ваши сумки, сбрасывая их вам под ноги.

"Возьмите! В противном случае, вы утром обвините меня в воровстве!"

Он уходит в темноту, ругаясь. Все могло пройти лучше.

Перейдите к пункту 267.

258

Пояс разлетается на части, и вы падаете в самое пекло пожара.

Земля несется вам навстречу.

Вы теряете 1d2 очка Разума и 1d3 очка здоровья.

Теперь перейдите к пункту 13.

259

Арбогаст останавливается в тени. "Здесь есть что-то о вас, что-то, чего раньше не никогда не было. Может быть, вы сможете что-то изменить. Если вы хотите услышать больше, встретьтесь со мной после темноты. Девять часов. На кладбище с другой стороны." Он поднимает корявый палец. "До тех пор не общайтесь со мной. Сейчас не лучшее время для раскрытия своих планов."

Арбогаст вытирает нос рукавом снова. "А сейчас идите. Их глаза всегда преследуют меня. А вы, незнакомец? Не пытайтесь бежать. Вы никогда не сможете сделать этого."

Вы выходите на солнечный свет и более чем потрясены.

Вы обнаружили секрет. Сегодня ночью текст намекнет вам о возможности увидеть Арбогаста снова. В этот момент, если вы хотите пойти на встречу с Арбогастом, то

прибавьте к текущему значению пункта 20 и перейдите к результату.

А сейчас перейдите к пункту 160.

260

Мэй вскакивает, когда резко подымаетесь с кровати и начинаете говорить.

"Я...Я думала, что здесь холодно," - бормочет она. "Думала, что нужно разжечь огонь..."

Она будто бы что-то держит в руке за спиной. Вы смотрите в сторону камина, но ничего не находите.

"Я не должна была беспокоить вас. Я извиняюсь." Она оставляет вас.

Вы можете сделать проверку навыка Запугивание. Если проверка удачна, перейдите к пункту 19. Если нет - к пункту 32.

261

Ужасно громкий крик будит вас. Вы чувствуете, как соскальзываете с сиденья, так как водитель резко затормозил и автобус стало заносить так, что она вылетела с дороги. Вы схватились за сиденье спереди, как раз вовремя, чтобы предотвратить болезненное падение. Автобус остановился с визгом.

Теперь вы видите, что случилось. Трактор Фордсона остановился посреди дороги, а водителю вашего автобуса пришлось свернуть, чтобы объехать созданную преграду. Он выскакивает из кабины на дорогу, начиная яростно проклинать фермера.

Вы пользуетесь моментом, чтобы перевести дыхание. Возможно, вам следует предложить свою помощь? Но водитель уже вернулся. Он немного сдал назад и по широкой дуге объехал трактор, глядя на фермера.

Перейдите к пункту 71.

262

Вы вступаете в бой с огромным мужчиной. Его кулаки в темноте выглядят, как молоты.

Изучите правила ближнего боя на страницах 14-16 Правил быстрого старта. Вы, возможно, должны рассчитать свой бонус к урону согласно правилам на странице 8.

Атакующий с наиболее высокой Ловкостью ходит первым. Вы и ремесленник осуществляют действия раунд за раундом. Вы можете контратаковать (используя навык Драка) или уклоняться (используя навык Уклонение) против каждой его атаки. Проверки боевых навыков являются противостоящие друг другу: тот, кто выбрасывает лучший результат, выигрывает.

Ремесленник имеет Ловкость равную 41 и навык Драки равный 35% (17% как половина/ 7% как одна пятая). Он также имеет 12 очков здоровья. Он будет атаковать вас каждый раунд, и его успешные атаки наносят 1d3+1d4 урона.

Если у вас есть нож или подобное оружие, каждая ваша успешная атака наносит 1d4 урона плюс ваш бонус. Если вы безоружны, то 1d3 + бонус урона.

После трех раундов вы можете попытаться зайти ему за спину и сбежать. Это потребует прохождение Тяжелой проверки навыка Уклонение, и если вы не проваливаете ее, то можете еще раз нанести удар.

Если вы уменьшаете здоровье ремесленника до 6 или менее очков здоровья, то перейдите к пункту 268.

Если ваше здоровье понижается до 0, перейдите пункту 2.

Если вы успешно убежали с поля боя, перейдите к пункту 12.

263

Двое молодых людей с угрюмым выражением лица вышли из автобума. Один осмотрел вас с ног до головы, прежде чем отправиться прочь. Водитель также вышел из кабины и окинул вас взглядом перед тем, как пойти в табачную. Когда он вернулся, он начал скручивать папиросу желтыми пальцами. Сделав завершающие штрихи, он еще раз изучил вас и полез в карман за спичечным коробком. Водитель был худым мужчиной лет пятидесяти, одетым в испачканную рубашку с эмблемой автобусной компании. Но не смотря на возраст, его глаза острым взглядом смотрели из темных глазниц.

- Куда?

Вы показываете ему ваш билет до Оссипи. Оттуда вы доберетесь до Рочестера и Портсмута, вдоль береговой линии до Ньюбурипорта и, наконец, до Аркхэма. Вам следует купить билет на поезд, по крайней мере, проезжающий хотя бы часть пути, иначе это будет первым в долгой веренице автобусных билетов.

- Ммм..

Водитель чешет затылок и прикуривает. Он глубоко затягивается, затем выдыхает и жестом показывает на заднюю сторону автобуса.

- Багажник наверху.

Посмотрите на свой лист исследователя. Наверху есть пустые места для значений восьми характеристик: Сила (СЛ), Выносливость (ВНС), Сила воли (СВ), Ловкость (ЛВ), Привлекательность (ПРВ), Габариты (ГБР), Интеллект (ИНТ) и Образование (ОБР). Расставьте в эти места следующие значения: 40, 50, 50, 60, 60, 70, 80. Если вы хотели больше информации о том, что эти характеристики означают, то обратите свое внимание на соответствующие правила книги.

Когда вы заполните характеристики, перейдите к 8.

264

Жуткие вопли становятся все ближе. Они уже исходят с другой стороны. Раздается один вой, и ему отвечают ужасным голодным хором. Они имеют странное отчаянное звучание.

Вы идете так быстро, как только можете. Вы слышите собственное дыхание, тяжелое и прерывистое. Деревья в этой части леса слишком молодые, чтобы выдержать вас вес. Возможно, вам нужно бежать, что есть мочи. Но как долго вы сможете пробежать, пока не выдохнетесь....

Неожиданно скопление низких, темных тел выходят из-за деревьев, преграждая вам дорогу. Каждый силуэт имеет высокие заостренные уши. Их глаза блестят в лунном свете.

Сделайте проверку на Разум. Если проверка успешна, перейдите к пункту 269. Если нет - к пункту 5.

265

Вы рассказываете о том, как вас приняли работать в известный Мискатонский университет. Это только младшая должность, с преподавательскими обязанностями и тьюторингом, но университет имеет отличную репутацию. Кто знает, куда данное назначение может привести? Симпозиумы, посещение лекций, может

быть даже к какой-нибудь международной экспедиции.

"Хмм." Сайлас морщит нос. "С меня довольно бухгалтерского образования в молодости. Тем не менее, я полагаю, что это неплохо для тех, кто любит науку."

Ваш платежный рейтинг равен 30%. Ваши профессиональные навыки: Библиотечный навык, Иностранный язык, Родной язык и Психология. Вы также можете указать четыре дополнительных навыков (кроме Мифов Ктулху) в качестве академической или личной специализации. Укажите следующие значения для этих навыков: 70%, 60%, 60%, 50%, 50%, 50%, 40%, 40%. Игнорируйте любые начальные значения на листе исследователя.

Перейдите к пункту 128.

266

Через несколько минут, Мэй оглядывается на вас. Тогда вы слышите мягкий скрип огнива. Она что-то поджигает в камине и на цыпочках выходит из комнаты.

После того, как вы слышите, что дверь спальни закрывается, вы подходите к камину. Небольшая горка черного пепла и ничего более, не больше наперстка. От нее исходит пьянящий дым.

Вы можете сделать Тяжелую проверку навыка Наука (Ботаника). Если проверка успешна, перейдите к пункту 76.

В противном случае, вы можете просто загасить огонь и пойти спать - перейдите к пункту 58, или же остаться бодрствовать всю ночь - перейдите к пункту 52, или вы можете расслабиться и вдыхать дым - перейдите к пункту 26.

267

Вы тащите свои чемоданы между угрюмыми зданиями. Вы чувствуете себя безумно усталым, что удивительно, учитывая, что вы весь день сидели. Указания Сайласа привели вас к скромному дому с черепичной крышей. На табличке было написано "ЛЕДБЭТТЕР", и под надписью - "КОМНАТЫ". Улица перед вами темна, но в окне мерцает свет лампы.

Ветер охлаждает ваше лицо. Вы явно не собираетесь начинать новую жизнь сном на улице. Вы стучите в обшарпанную погодой дверь.

Перейдите к пункту 4.

268

После изнурительного боя, вы наносите решающий удар и ноги ремесленника подкашиваются. Он падает на пол, кровь заливает его фартук. Его взгляд тухнет.

Вы можете отметить ваш навык Драки на листе исследователя.

Чтобы допросить мужчину о забальзамированных телах, перейдите к пункту 20.

Чтобы оставить его здесь и продолжить исследования в другом месте, перейдите к пункту 120.

269

Даже когда звери окружают вас, а чернейший страх стискивает вам грудь, вы чувствуете, что что-то здесь не так. Толпа делает болезненные неуклюжие движения; нетерпеливые охотничьи действия,

которые вы бы ожидали от них. Они подходят все ближе, кружа рядом с вами. Вы слышите хрипение в их горле и сильный мускусный запах....

Вдруг они вспыхивают ярким пламенем.

Вы широко открытыми глазами видите, как существа воспламеняются, а едкий дым наполняет ваш рот и ноздри. Дикие глаза, сверкающие мех, волны красных капель слетающих с их челюстей. Их вой сливается в дикую какофонию, а одно из них прыгает на вас с безумными горящими глазами. Вы шатаясь отходите назад, глотая удушливый дым, и падаете....

Вы теряете 1 очко Разума. Перейдите к пункту 13.

270

Вихри пламени поднимаются вокруг вас. Люди вокруг Маяка замирают на месте, их черные лица бледнеют от ужаса в то время, как над Эмберхедом вспыхивает новое солнце. Мгновенно: люди, вся деревня, горы вокруг, - все поглощается огнем, все превращается в пылающий факел метр за метром.

Хотя вы привязаны к Маяку, вы оказываетесь свободны. Подобно лучу света вы пересекаете небо, сквозь космос и просторы пустоты. Звезды светят вокруг вас и пролетают мимо с невероятной скоростью. А затем вы оказываетесь дома...

Вы навсегда останетесь здесь, на Фомальгауте, где пламя мерцает и танцует в удивительном ритме Вселенной, пересекая огромные космические пространства; где планеты движутся и несутся сквозь невыразимые огненные кольца истинного хаоса Пламени Жизни.

И среди этого пламени вы будете танцевать вечно.

Вы в одиночку уничтожили область Нью-Хемпшира около шестнадцати миль в диаметре! К сожалению, это также убило и вас.

Еще десятилетия люди будут в ужасе смотреть на выжженную землю, где одинокий ветер носит облака пепла и праха. Но жизнь бежит в бесконечном огненном круговороте, и скоро земля снова оживает среди абсолютного, бескрайнего космоса.

Конец.