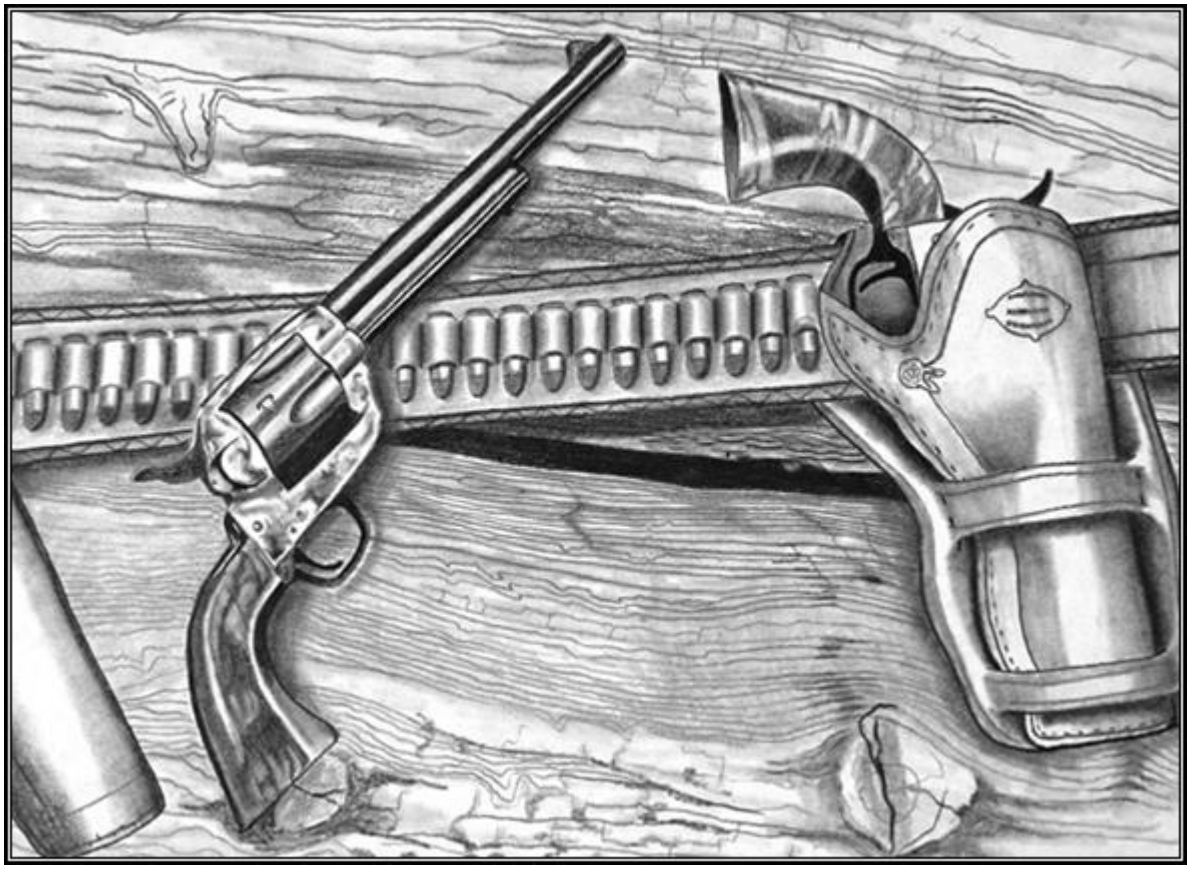
Андрей Тишин

«Песнь Ягуаровой Скалы»

SONG OF THE JAGUAR'S CLIFF

Книга-игра

Вестерн * Детектив * Поиск сокровищ





Из записей Алистера Хьюитта



Правила боёв в игре

В бою Вы ходите первым, затем враги, затем снова Вы, и т.д. Исключение – бои, где один из врагов подсвечен. **Красная** подсветка означает, что враг выстрелит первым, а **лиловая** – что он пропустит первый ход, так как не видел Вас до боя. Будем считать, что дерринджер стреляет бесшумно. Это означает, что в случае лиловой подсветки Вы успеете выстрелить из дерринджера по разу в каждого, прежде, чем ход перейдёт к врагам. Ход Вы можете тратить на выстрел, перемещение, уклонение, перезарядку или метание динамита и ножа. Ранения можно лечить после боя, но не во время него. Один бинт лечит одно ранение. Нельзя использовать бинты вторично.

1. Два варианта правил:

Вариант 1. Более сложный. Вы используете все описанные в правилах возможности. Если Вы получили шесть ранений или Вас оглушили, игра окончена, и Вы возвращаетесь к началу главы.
Вариант 2. Упрощённый. Вы используете только возможности первых трёх разделов («Выстрел», «Перезарядка» и «Метание динамита»). При этом герой может выдержать не 6, а 7 ранений. В этом варианте нет рукопашного боя, и тот, у кого закончились патроны, проигрывает.

2. Выстрел:

Выстрел наносит столько ранений, сколько урона наносит оружие. На выстрел затрачивается 1 патрон. Оружие действует только в своём диапазоне дальности. Например, из винчестера нельзя стрелять в упор или с 200 ярдов. Расстояние до врага указано в карточке боя в тексте игры. Если враг не может атаковать, он будет перемещаться к вам, а в упрощённом варианте – погибнет.

3. Перезарядка:

Вы можете покупать любое число патронов, но боезаряд каждого оружия ограничен. Как только Вы расстреляли весь боезаряд, Вам придётся тратить ход(ы) на перезарядку, во время которой нельзя стрелять, перемещаться или уклоняться. Патроны для кольта и винчестера взаимозаменяемы, но у дерринджера другой калибр. Оружие продаётся без патронов. При победе в бою не стреляные патроны врагов и оружие достаются Вам, если не указано иное.

4. Метание динамита:

В отличии от другого оружия, динамит оглушает (то есть, мгновенно нейтрализует) всех врагов в 50 ярдах от Вас. Динамит можно бросать только с 50 ярдов. Перезарядку заменяет зажигание фитиля. Боезаряд динамита – ноль, то есть перед броском нужно тратить ход на зажигание фитиля.

5. Метание ножа:

Нож метается с 50 ярдов или в упор один раз за бой и наносит столько урона, сколько у Вас очков навыка (изначально, одно). Один бросок ножа в любом бою повышает навык на одно очко.

6. Перемещение:

Можно сократить или увеличить расстояние до врагов на 50 ярдов. Однако каждое приближение или бегство необходимо прикрывать 2 неприцельными выстрелами. Если Вы находитесь в недосягаемости от врага, Вы убежали. Если Вы, наоборот, сошлись с врагом вплотную, начнётся рукопашный бой, и первым бьёт тот, кто первым подошёл. Можно совмещать перемещение с уклонением, но не с выстрелом. Если все враги Вас не видят, Вы можете перемещаться до боя.

7. Уклонение:

Вместо выстрела можно уклониться с линии огня. Шансы на успех определяет кубик. При первом применении навыка нужно выкинуть ⚄ или ⚅, и одновременно поставить галочку около значка «⚄» в разделе «Уклонение» Листа Персонажа. В следующий раз можно будет выкинуть уже ⚅, ⚄ или ⚃ и отметить галочкой «⚃», и так далее. Минимальный шанс неудачи («⚀») остаётся всегда. Выстрелы врагов при успешном уклонении в ближайшие **2** хода не попадут в цель.

8. Рукопашный бой и оглушение:

В рукопашном бою нельзя пользоваться винчестером и динамитом, но можно вместо выстрела оглушить одного врага. Принцип тот же, что и для уклонения: при первом применении навыка нужно выкинуть ⚄ или ⚅, и поставить галочку около значка «⚄» в разделе «Оглушение» Листа Персонажа. Если после сближения враг не может стрелять, он будет отбиваться холодным оружием или, если его нет, кулаками (Вы бросаете за врага, и ему нужно ⚄ или ⚅).

Лист персонажа:

Alistair Hewitt



Вам предлагается напечатать этот лист и ставить в нём пометки карандашом, чтобы их можно было стереть.

Чтобы одолеть главного злодея, желательно «прокачивать» персонаж в течение игры.

Оружие:

Особенности	Боезаряд	Урон	Дальность	Зарядка
Дерринджер Эллиот («Д») (.32, бесшумный)		1	0–50 ярдов	1 ход
Кольт Писмэйкер («К») (.45, 2 выстрела в ход)		2	0–100 ярдов	1 ход
Винчестер М1873 («В») (.45, дальнобойный)		3	50–150 ярдов	2 хода
Шашки динамита («Ш»)	 боезаряд = 0	Оглушит всех в 50 ярдах	Только 50 ярдов	1 ход фитиль

Навыки:

Оглушение	Уклонение
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☑	☑
☑	☑

Метание ножа  ☑ ☐ ☐ ☐

Основные характеристики:

 **Авторитет** ☐☐☐☐

 **Время** ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

 **Ранения** ☐☐☐ ☐☐☐

 **Деньги** [монетами по 5$] ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

 **Бинты** ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

 Патроны .45 ☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐

 Патроны .32 ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Метки:

 **Бинокль** («Б») ☐

 **Лошадь**(«Л») ☐

 «Торнеро» ☐

 «Клэй» ☐

 **Журнал** («Ж») ☐

 **Маска** («М») ☐

 «Хорнер» ☐

 «Кларк» ☐

 **Фонарь** («Ф») ☐

 «коновязь» ☐

 «Смит» ☐

Глава 1. Под покровом пурпурного неба



В небе горела заря, и под покровом жаркого пурпурного неба всё казалось отлитым из меди. Я брёл, ведя коня под уздцы, по руслу пересохшей реки глубиной в семьдесят дюймов. Солнце медленно уползало за скалы. Прерия лежала передо мной во всём своём величии и однообразии. Вокруг не было ни городка. Тишина была звонкой и гнетущей и нагоняла на меня тоску, но я успокаивал себя тем, что скоро отыщу отца и вернусь в Сан-Франциско. Я и подумать не мог, что здесь мне предстоит столкнуться с бандитами и индейцами, провести расследование, спасти несколько жизней и найти древнее золото…

Кто я такой, спросите? Теперь и сам не знаю: Дикий Запад сделал меня другим. Но тогда я был студентом, не успевшим ещё получить диплом инженера. Мать умерла при родах, а братьев и сестёр у меня нет. Надо ли говорить, что исчезновение отца стало для меня катастрофой. Мой отец, Рассел Хьюитт, сочетал в себе учёного и искателя приключений. Недавно он стал заслуженным профессором и получил кафедру археологии. Всё своё время он посвящал изучению месоамериканских цивилизаций, а потом просто исчез без единого слова, и только через три года я получил от него одно короткое письмо:

«Дорогой Алистер, я пишу тебе с тем, чтобы сообщить, что жив и служу шерифом в городе Пёпл Хэвен. Я близок к раскрытию тайны гробницы Воина-Ягуара. Это был великий полководец ацтеков, и в его гробнице скрыты артефакты, которые окажут огромную услугу истории. К несчастью, для многих это лишь куски золота. Возможно, мне придется погибнуть из-за них, но если такова воля Всевышнего, я хочу быть погребённым вблизи той тайны, на раскрытие которой потратил часть своей жизни. Искренне твой, отец.»

Пёпл Хэвен я нашёл лишь на очень подробной карте. Это захудалое поселение у границы с Мексикой. Поезд дошёл лишь до Эль-Пасо, где я купил коня и продолжил путь верхом.

Вид двух приближающихся всадников оторвал меня от воспоминаний. Один скакал впереди и звал на помощь, а другой, наставив на него два дерриджера, кричал ему «Не маши руками, идиот!». Они уже были совсем близко от меня. Убегающий своими резкими движениями не давал мне возможности прицелиться в преследователя…

 У вас есть «Д» (дерринджер), 4 патрона в стволе и 2 запасных	 У вас есть «Л» (лошадь) У вас также есть 3 бинта

- Обойти убегающего и наставить дуло на грабителя (11.)

- Пришпорить коня и скакать в сторону Пёпл Хэвен (12.)

1.



Здоровье:



Расстояние: 50 ярдов

патроны **урон** 0–50 ярдов **дальность**



Здоровье:



Расстояние: 50 ярдов

патроны **урон** 0–50 ярдов **дальность**

- Если Вы победили (4.) (авторитет +2)

- Если Вы убежали (3.)

2.



Проскакав ещё пару сот ярдов и обернувшись, я увидел, что мои враги мертвы. Рядом стояли три лошади под мягкими индейскими сёдлами. Трое дикарей рылись в карманах ковбойских джинсов. Один из них увидел меня и направил коня в мою сторону, целя мне в голову из карабина. Он был обрит наголо, раскраска на лице напоминала череп с алыми глазницами. У него было суровое лицо бывалого и хладнокровного воина.

- Эти двое заслужить умереть, - крикнул он мне, - Но твой скальп мы не хотеть. Если ты отдавать нам всё, ты ещё долго жить. Но если скакать, ты земля духов только добраться.

Краем глаза я заметил небольшую расселину между скал справа от меня, оттуда мне в глаза били лучи заходящего солнца, так что я невольно зажмурился.

- Перестрелять индейцев прямо из седла (5.)

- Спешиться и укрыться между скал (6.)

- Спешиться и подойти к индейцам (7.)

- Скакать дальше, не останавливаясь (8.)

3.

Я проскакал ещё долго, прежде чем на горизонте появлялся слабый затуманенный свет крошечного городка с романтичным названием Пёпл Хэвен. Название было выведено на табличке, прибитой меж двух столбов, а под ней кто-то нацарапал: «Мы убиваем легавых» От пересохшей реки отходила узкая тропинка, которая вела на кладбище, черневшее покосившимися крестами в лучах заходящего солнца. На кладбище кто-то работал. Я почти ничего не видел, но отчётливо слышал удары лопаты о землю и сдавленный кашель.

- Расспросить человека на кладбище о том, что происходит в городе (15.)

- Отправиться в Пёпл Хэвен и поискать собеседника там (16.)

4.

Теперь грабители больше не представляли опасности, и я понадеялся, что все трудности позади, и отправился дальше. Однако стук копыт за спиной заставил меня насторожиться.

- Обернуться и посмотреть, что происходит (2.)

- Скакать дальше, не останавливаясь (8.)

5.

Вы вступили в бой с четырьмя индейцами. Его исход заранее известен. ВЫ ПРОИГРАЛИ

6.

Я зашёл за утёс и приготовился отстреливаться. За мной последовал лишь один индеец.



бежать некуда

Здоровье: 🩸🩸



Расстояние: 50 ярдов

патроны

🩸🩸🩸 **урон**

50-150 ярдов **дальность**

🩸🩸 **урон**

0 ярдов **дальность**

- Если Вы победили, вы получаете авторитет +1, но не получаете оружие врага, читайте: Одержав победу, я увидел, как один из индейцев пролез надо мной по скале во время перестрелки с его соплеменником и спрыгнул на меня, а бритоголовый преградил путь из расселины. Эти двое разоружили меня и вывели из расселины для обыска… (7.)

7.

Бритоголовый индеец с красной краской вокруг глаз подошёл ко мне и принялся меня обыскивать, в то время как двое других уже схватили меня, заломив мне руки за спину. Все мои деньги были найдены почти сразу, хотя я и разложил их по разным местам. Моё заверение, что это всё, что есть, не остановило индейца. Он не преминул даже спустить мне штаны. Наконец, он удовлетворённо улыбнулся и отошёл от меня. Один из державших меня индейцев сказал ему что-то на своём наречии, и к моему удивлению голос был женский. Бритоголовый ответил резко, но индианка продолжала спорить. Наконец, бритоголовый кивнул и сказал сквозь зубы какое-то короткое слово.

- Если у вас есть хотя бы одно очко авторитета (9.)

- Если нет ни одного очка авторитета (10.)

8.

Пришпорив коня, Вы поскакали дальше. Но конь уже едва скакал, так что преследователю не составило труда вас нагнать и пустить пулю в спину. ВЫ ПРОИГРАЛИ

9.

- Ты хорошо сражаться, - сказал он мне, - Я вернуть тебе конь, оружие и часть деньги, я думать, мы ещё встретиться, - индеец отдал мне один из моих мешочков с деньгами. Это была лишь малая часть моих денег. Я долго ещё стоял столбом, не веря, что меня отпустили. Обернувшись, я увидел среди уходящих индейцев точёную фигурку девушки. Через её плечо были перекинуты лук и колчан. Нет сомнений, что это ей я обязан возвращением коня, кольта и части денег. Но хватит ли этого, чтобы выжить на Диком Западе? Я продолжил путь в Пёпл Хэвен. (3.) +70 долларов

10.

- Она сказать, белый человек не выжить без лошадь, - пояснил он мне, - Но ты трус и ты всё равно не выжить, - индеец презрительно бросил мне в лицо две десятидолларовых монеты. Разумеется, это была лишь малая часть моих денег. Я долго ещё стоял столбом, не веря, что меня отпустили. Когда я обернулся, то увидел среди уходящих индейцев точёную фигурку девушки, которую не заметил раньше, поскольку моё внимание было приковано к бритоголовому. Через плечо девушки были перекинуты лук и колчан. Я продолжил путь в Пёпл Хэвен. (Вы теряете дерринджер и патроны) (3.) +20 долларов

11.

Их трюк сработал. Я бросил уздцы, обошёл ближайшего ко мне всадника и наставил ствол на преследователя. В ту же секунду всадник у меня за спиной выстрелил.



- Если Вы победили (4.) (авторитет +2)

- Если Вы убежали (3.)

12.

Я залез на своего уставшего коня и пришпорил его. Вслед послышались выстрелы. Как ни удивительно, стреляли оба. Один крикнул «А этот оказался умнее!». Одна из пуль прошила поля моей шляпы, остальные пролетели мимо. Я счёл их первоклассными стрелками, поскольку сам тогда стрелял и того хуже…

- Развернуться в седле и отстреливаться (1.)

- Пригнуться в седле, чтобы уменьшить вероятность попадания пуль (2.)

13.

Вдруг пьяница в потёртой кавалерийской форме крикнул: «Кто ты такой и что тут забыл?». (Ваши очки авторитета обнуляются) Все встали из-за столов и потянулись к стойке, где назревала драка. Певица смолкла и села на стойку с искренним интересом на лице. Лишь музыкант продолжал играть, как ни в чём не бывало.

- «Я еду в Санта-Фе, а в вашем городе я просто ищу ночлега (17.)

- «Я детектив полиции штата. Приехал в целях расследования» (18.)

- «Я ваш новый шериф. Назначен управлением полиции Нью-Мексико» (19.)

- «Я сын шерифа Хьюитта, хочу узнать, что случилось с ним и его конторой» (20.)

14.

Подложив под голову лежащее у дороги порванное седло, Вы забылись неспокойным сном на старых ящиках, затянутых брезентом. На Диком Западе говорят: если уснёшь на улице в чужом городе, то уже не проснёшься. Так и произошло… ВЫ ПРОИГРАЛИ

15.

Вы вошли на кладбище, и пошли на стук лопаты. Внезапно стук сменился удаляющимися шагами и вскоре всё стихло. Не успели Вы задуматься о причинах, заставивших закатного копателя ретироваться, как получили удар лопатой по затылку сзади. ВЫ ПРОИГРАЛИ

16.



Пересохшая река, по которой я приехал, была здесь единственной улицей. Как я позже узнал, её называли Тренч-Стрит. На неё выходили салун, конюшня, магазин и какое-то сгоревшее здание. Из-за светящихся окон салуна доносился голос и звуки банджо. Меня сразу заинтересовало сгоревшее здание. Я подошёл к его крыльцу, перевернул и прочел закопченную вывеску - «Контора Шерифа». После этого направился в салун, чтобы выяснить, что же произошло с самим шерифом, и найти долгожданный ночлег. В салуне было людно и шумно. В самой гуще пьяной толпы разрывалась певица - миниатюрная нетрезвая девушка девятнадцати лет с пышным бюстом и невзрачным лицом. Ей аккомпанировал здоровяк в опущенной на глаза шляпе. Он сидел у стойки и

меланхолично дёргал струны банджо. Слова были странные для женского исполнения. Недостаток слуха девушка с лихвой восполняла громкостью своего пения.

Пусть дьявол трёхрогий мне взмахом руки
Укажет излучину тёмной реки.
Вверх от Пёпл Хэвен. Вверх по Пёпл Хэвен.

С тринадцатой мили – полмили и фут.
Под тёмные своды, где призраки ждут…
Вверх от Пёпл Хэвен. Вверх по Пёпл Хэвен…

Где стрелы летят, где пронзают шипы,
Мне нужно не сбиться с заветной тропы…
Вверх от Пёпл Хэвен. Вверх по Пёпл Хэвен…

Когда девять тысяч погибнут в бою,
Лишь трое, вернувшись, их всех отпоют…
Вверх от Пёпл Хэвен. Вверх по Пёпл Хэвен…

Мужеподобная барменша-мексиканка представилась Марией Карлос и сказала, что в салуне есть лишь одна комната, но и та обычно пустует. Одна ночёвка стоит 10 долларов.

Примечание: Если вам нечем заплатить, вы можете отдать за ночлег свою лошадь («Л»)

- Заплатить за одну ночёвку в салуне (13.) (минус 10 $)

- Заночевать на улице (14.)

17.

После того, как я ответил уклончиво ещё на пару вопросов, посетители салуна, наконец-то, потеряли интерес к моей истории. Толпа расступилась, дав мне пройти в комнату, где я убедился, что через выщербленную стену голоса слышны так же, как в самом салуне.

- Ребята, - произнёс тот же музыкант, глуша струны ладонью, - Давайте помянем нашего доброго шерифа, Рассела Хьюитта. Он был славным парнем!

- Правильно, Алекс, - ответил ему кто-то, - Не будет у нас другого такого шерифа.

Не знаю, что на меня нашло, но мне настолько захотелось узнать хоть что-нибудь об отце, что я напрочь забыл об осторожности. Я отпер дверь и появился на пороге со словами:

- Я Алистер Хьюитт, сын вашего шерифа. Расскажите мне, как умер мой отец. (20.)

18.

«Эй, да ты легавый!» - произнёс всё тот же пьяница. Все умолкли на миг. И тут кто-то крикнул «Бей легавых! Смерть ему!», и началось… ВЫ ПРОИГРАЛИ

19.

«Эй, да ты легавый!» - произнёс всё тот же пьяница. Все умолкли на миг. И тут кто-то крикнул «Бей легавых! Смерть ему!». И началось… ВЫ ПРОИГРАЛИ

20.



Кто-то одёрнул меня. Я поднял глаза и увидел обветренное лицо музыканта. Он сказал:

- Я Алекс Уилсон и я тебе верю. Кто поедет сюда, к чёрту на рога, как ни сын Хьюитта!

- Почём тебе знать? – ответил тот же пьяница, поправляя потёртое кавалерийское кепи - Он совсем не похож на нашего Расса. И к тому же он не говорил, что у него есть дети!

- Это верно, не говорил, - ответил Алекс, - Но я нутром чую, что он сын нашего шерифа.

Не столько этот довод, сколько уверенный тон музыканта заставил пьяницу успокоиться.

- Хороший парень был твой отец, - сказал Алекс, - А теперь он заберёт наши души в ад.

После этой реплики пьяница снова сел на одну из лавок, вернувшись к бутылке дешёвого виски, а музыкант поведал мне историю смерти моего отца. Рассел Хьюитт арестовал одного конокрада, за злодеяния которого был арестован невиновный птицевод Джек Хорнер. После этого жители прогнали полицейского, назначенного шерифом властями штата, выбрали шерифом отца и дополнили вывеску перед городом недвусмысленным обращением к полицейским. Исчез же отец всего три дня назад. Он выехал из города в плаще и на вороном коне, когда солнце было в зените, а на шее у него висел какой-то свисток. Полгорода видело, как он выезжал, но никто не видел его живым после этого. Он появился на следующую ночь с той самой стороны, куда уехал. При этих словах Алекс показал в сторону, противоположную той, откуда приехал я. А потом сгорела контора шерифа. В тот вечер Торнеро собрал горожан и фотографировал.

- В том, что он мёртв, - подытожил банджист, - нет сомнений. У него снесено полчерепа. Мы стреляли в него сто раз, но пули ему нипочём. С тех пор никто не выходит из города.

Когда Уилсон закончил, я сказал, что кто бы ни был убийцей моего отца, я найду его и заставлю ответить за всё. Толпа ответила на это одобрительным гулом. (Авторитет +1)

После этого около часа мне пришлось отвечать на вопросы об отце и обо мне самом. Когда вопросы закончились, люди вернулись за столы, а я отправился спать. (к Главе 2)

Глава 2. Один день в Пёпл Хэвен



Я проснулся в девять утра, и сразу увидел, что мои вещи свалены со стола на пол, а содержимое сумки разбросано по комнате. В столешницу был воткнут охотничий нож, которым к столу была прибита записка. Крупными кривыми буквами там было написано:

Алистер! Жду тебя у Ягуаровой скалы ночью не позже, чем через 10 часов.

Если ты не придёшь, твой отец умрёт уже не понарошку. И не только он.

(добрый человек)

Я смотрел на эти слова, затаив дыхание. Умрёт не понарошку? Значит он ещё жив? Но кого же видели жители Пёпл Хэвен?! Окно, что я запер на ночь, было открыто. На раме остались следы лезвия, которым щеколду сдвинули снаружи. Никто в салуне ничего не слышал. Но в городе не так много жителей, что оставляло мне надежду вычислить, кто из них нанёс мне этот ночной визит. Ясно одно: глупо было откровенничать с посетителями салуна. Но что уж теперь. Итак, он хочет, чтобы я шёл к этой скале притом, что я даже не знаю, где она. Я куда меньше удивился бы, если бы он потребовал убраться из города. Ясно, что он хочет меня зачем-то использовать.

Я вышел на улицу и снова попал в мир домов-сараев, утлых телег и загонов для мелкой скотины. Было много вопросов, и слишком мало времени на поиск ответов на них.

Чей-то женский голос назвал меня по имени. Я оглянулся и увидел мексиканскую пару средних лет. Им захотелось поговорить со мной, поскольку они были друзьями моего отца. Армандо Торнеро - местный доктор, а Ирис - портниха. Армандо был в салуне и слышал, как я обещал найти убийцу отца. Он хотел мне помочь. Оба принесли соболезнования и пригласили меня в гости сейчас или позднее. Они будут дома весь день.

- «Я С РАДОСТЬЮ ПРИМУ ВАШЕ ПРИГЛАШЕНИЕ ПРЯМО СЕЙЧАС» (44.)

- «Я ЗАЙДУ К ВАМ, КАК ТОЛЬКО У МЕНЯ БУДЕТ ВРЕМЯ» (45.)

21.

Обыск раскопанных могил отнял много времени и сил, но не принёс ничего нового.

- ОБОЙТИ ВСЕ НЕРАСКОПАННЫЕ МОГИЛЫ В ПОИСКАХ ЧЕГО-ЛИБО ПРИМЕТНОГО (22.) (время -1)

- ВЕРНУТЬСЯ В ГОРОД (30.)

22.

Я присмотрелся к одной из нераскопанных могил. Она была совсем свежей. К кресту была приколочена доска с фотографией. Сначала мне показалось, что на фотографии отец, однако это был не он. Только усы и подбородок похожи, но глаза совсем другие. На кресте было вырезано имя «Джек Хорнер». Я смёл в сторону несколько горстей земли и снял крышку с гроба. Как и ожидал, покойника там не было. Без сомнений, тело забрал тот же, кто оставил нож с запиской. Пора возвращаться в город. (30.)

(поставьте метку «Хорнер»)

23.

Как только Вы вытащили кольт, Клэй прокричал: «Помогите! убивают!». Со всех сторон сбежались люди. Вы пытались убежать, но горожане окружили Вас с Клэем кольцом. Многие выхватили оружие. Кто-то под шумок выпустил в Вас пулю. ВЫ ПРОИГРАЛИ.

24.



- Я не знаю тебя, - сказал я парню, - Но знаю, что ты трус. Только трусы бьют женщин.

Парень подошёл ко мне вплотную в угрюмом молчании. На поясе у него висел кольт, к которому так и тянулась его рука, а винчестер он перекинул через плечо.

- Меня зовут Джон Смит-младший, - сказал он, - А это моя сестра Эшли. Я отучаю её от пьянства уже не первый год. И меня никто ещё за это не называл трусом!

- «Ты нанёс оскорбление, Джон, и должен за него извиниться» (51.)

- «Извини, Джон, я не знал этого» (52.)

25.

Я разгрёб обгорелые доски и золу, которые когда-то были конторой шерифа, пока не увидел под ними чугунный люк, ведущий в подвал. Крышка вокруг замка была исцарапана, что говорило о том, что замок пытались вскрыть и до меня. Но отец умел выбирать замки. Здесь придётся изрядно повозиться, но, возможно, мне улыбнётся удача.

- Попытаться взломать замок завалявшейся в кармане булавкой (31.)

- Не тратить на это времени и покинуть контору (30.)

26.

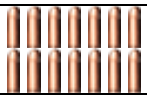
Хозяином местного магазина был музыкант Алекс Уилсон. Почти все полки были заполнены оружием. Оружие здесь в цене: в этом краю оно так же важно как еда и крыша над головой. Сравнив цены с ценами в соседних городках, я понял, что Алекс продаёт почти вдвое дороже, чем купил там. Но выбора не было: магазин в этом городе один.

Примечание: Поставьте метки за купленные вещи и вычтите соответствующую сумму

Примечание: Оружие продаётся без патронов. Патроны докупаются отдельно.

Примечание: Дерринджер малоэффективен, но бесшумен. Винчестер дальнобоен и эффективен, но дорог и бесполезен на малой дистанции. Кольт – середина между ними.

Оружие:

Метка	Внешний вид	Боезаряд	Урон	Дальность	Зарядка	Цена
Дерринджер **(«Д»)**				0–50 ярдов	1 ход	**15 $**
Кольт **(«К»)**				0–100 ярдов	1 ход	**25 $**
Винчестер **(«В»)**				50-150 ярдов	2 хода	**40 $**
Шашка динамита **(«Ш»)**		**0**		только 50 ярдов	1 ход (фитиль)	**30 $**

Полезные предметы:

Метка	Внешний вид	Цена	Примечания
Моток бинта		**10 $ / шт.**	Вы можете продавать свои вещи и оружие Алексу Уилсону, но на 5 долларов дешевле их стоимости в его магазине.
Бинокль **(«Б»)**		**15 $**	
Керосиновый фонарь **(«Ф»)**		**15 $**	
Патроны .45 и .32		**5 $ / шт.**	

- Если есть метка «Клэй» (30.)

- Если есть метка «Смит» (55.)

- Если нет ни одной из этих пометок (59.)

27.

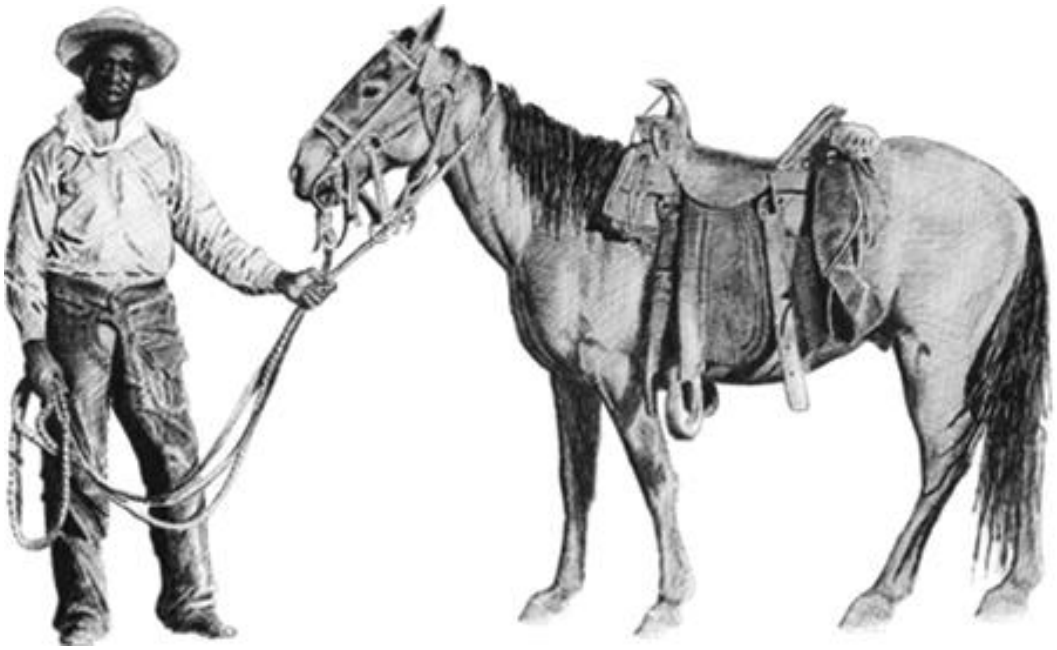
Кладбище расположено довольно далеко от города и похоронено там намного больше людей, чем живет в городе. Я насчитал пять раскопанных могил, но все они были раскопаны годы тому назад и ничего, кроме костей в них не было.

- Тщательно обследовать каждую из пяти раскопанных могил (21.) (время -1)

- Обойти нераскопанные могилы в поисках чего-либо приметного (22.) (время -1)

- Вернуться в город (30.)

28.



Чтобы идти по следу, я отправился за конём. Чёрный как сажа конюх Джимми Стивенс держал в руках странное ружьё, похожее на винчестер с тремя стволами, которое он недоверчиво направил на меня. Узнав, что я пришёл за конём, он положил ружьё и отвёл меня в стойло. Он сказал, что мой конь нуждается в новых подковах, со старыми он может сломать ногу. Новые подковы может сделать Питер Кларк, местный кузнец.

- Попросить кузнеца выковать новые подковы (32.) (метка «Л», деньги -10$)

- Купить другого коня и отправиться немедленно (50.) (метка «Л», деньги -40$)

- Отправиться по следу пешком (34.)

- Остаться пока что в городе и продолжить расследование (30.)

29.

Хорнер разводил кур и индеек и запомнился жителям лишь тем, что его путали с отцом, когда он надвигал шляпу на глаза. Никто не видел, как он умер, но его труп нашли два дня назад. Его смерть никого не удивила, ведь в последние годы птицевод много пил. Тело нашёл Питер Кларк, кузнец, в доме самого Хорнера. Последний был нелюдим, и в его похоронах участвовал лишь кузнец, да и тот в качестве землекопа. Священника из соседнего города звать не стали. Торнеро узнали о случившемся лишь через день. (30.)

30.



И вот я снова стоял перед салуном, посреди единственной улицы города, думая, как с максимальной пользой потратить драгоценное время до встречи с автором записки.

Примечание: если у вас «Авторитет = 0», **последние 4 варианта действий** вам недоступны. С вами не станет разговаривать никто, кроме Торнеро - друзей вашего отца.

- Обыскать остов конторы шерифа в поисках улик (49.)

- Рассмотреть следы на въездах и выездах из города (47.)

- Зайти в гости к супругам Торнеро и побеседовать с ними (44.)

- (Если вы ранены) Попросить Армандо Торнеро перевязать Ваши раны (41.)

- Осмотреть кладбище и выяснить кто и что копал там вчера (27.)

- Зайти в магазин и посмотреть, что продаётся в городе (26.)

- Расспросить жителей об обстоятельствах гибели отца (46.)

- Если есть метка «Хорнер» - расспросить о Джеке Хорнере (29.)

- Узнать, нет ли в городке какого-нибудь краткосрочного заработка. (57.)

31.

Далеко не сразу самодельная отмычка из английской булавки одержала победу над мудреным механизмом. Подвал совсем не пострадал при пожаре. Я спустился вниз и увидел полки, заваленные пыльными чемоданами и свёртками, нашёл шашку динамита и деньги отца. После этого я присмотрелся к чемоданам. Все они были в пыли, а на одном чемодане слой пыли был тоньше. Вещи внутри были сложены в идеальном порядке. Среди почтенных фолиантов и пожелтевших бумаг я нашёл потрёпанный журнал отца. На него я обратил особое внимание, ведь его заполнял человек, перебравший всю эту груду бумаги. Пролистав его и положив за пазуху, я полез наверх.

Примечание: время -1, вы получаете 100$

 Поставьте метку «Ж» (журнал)	 Поставьте метку «Ш» (шашка)

- Покинуть контору шерифа (30.)

32.



Кузнец Питер Кларк подковы не ковал, а отливал в самодельной металлической форме. Они обошлись в десять долларов. Пока кузнец работал, я заметил, что ружьё, висевшее у него на стене, имело три ствола, как и у Джимми Стивенса.

- Никогда раньше не видел такого оружия - сказал я.

- И не увидишь!. Это «кларк». Моя собственная модель. Был просто винчестер, а теперь такой пушкой можно свалить медведя с одного выстрела. Что думаешь об этом?

- Изобретение интересное, но очень уж тяжёлое. Может сбить с ног самого стрелка.

- Отдаёт в плечо ничуть не больше, чем обычный винчестер, - проговорил кузнец прокуренным до хрипоты голосом, - Над этим я долго работал, но добился-таки своего. Многие охотно купят такую пушку. Не успеваю для всех делать. Клэй у меня его уже купил. На что оно ему – не знаю. А ещё Джимми взял одну пострелять. Та пушка что у меня на стене – последняя. Она не продаётся… А вот и последняя подкова готова!

Кузнец вытащил подковы щипцами и бросил в ведро с водой.

- И почему Расс никому не говорил, что у него есть сын? - проворчал кузнец себе под нос.

- Седлать коня и скакать по следу (50.)

- Продолжить расследование в городе (30.)

33. Переход к пункту 42.

34. Переход к пункту 43.

35. Переход к пункту 42.

36. Переход к пункту 42.

37. Переход к пункту 42.

38. Переход к пункту 42.

39.

Несомненно, в этих горах могут водиться змеи. Поэтому я был исключительно рад тому, что нахожусь сейчас в седле, а не иду пешком. По еле заметной тропе я двигался всё выше и выше по перевалу. (время -1) Переход к Главе 3.

40.

Несомненно, в этих горах могут водиться змеи. Интересно, хватит ли мне ловкости, чтобы отбиться от змеи. Тот факт, что я иду пешком, совсем меня не радовал.

- Вернуться в город за конём (28.)

- Просто вернуться в город (30.)

- Двигаться пешком дальше (61.)

41.



Примечание: За одно лечение доктор лечит 3 ранения. Время -1 за каждое лечение. (30.)

42.

- Неправильно – зло рассмеялся Клэй, показав кривые жёлтые зубы, - а теперь давай мне любой предмет из того, что куплено у Алекса. Твой выбор – мне всё равно, что пропивать.

- Отдать динамит (зачеркните «Ш»), (30.)

- Отдать оружие (зачеркните «К», «В» или «Д»), (30.)

- Отдать фонарь (зачеркните «Ф»), (30.)

- Отдать бинокль (зачеркните «Б»), (30.)

- Не давать Клэю ничего и пригрозить ему оружием, чтобы ушёл с дороги. (23.)

1#.

Я попытался соревноваться с барменшей, метая ножи в круг, нарисованный на двери старого шкафа. Мария Карлос метала ножи куда лучше меня. Я остался должен ей 50 $.

Примечание: Если у Вас нет 50$, Вы автоматически теряете их, как только получите:

- Если Вы хотите потренироваться, метая нож в забор и вернуться (2#.)

- Если Вы не хотите соревноваться с барменшей (30.)

43.

- А почему именно так? – с важным видом спросил меня Клэй.

- При сложении коменданта не забыли, он тоже офицер. Вычтем всех, кто умер в бою и после боя. И… вычтем тебя, ты сбежал из форта два с лишним года тому назад, а бой, по твоим словам, был полтора года назад, и ты о нём знаешь только понаслышке.

- Правильно! – радостно закричал Клэй, а затем, опомнившись, добавил, - раскусил ты мою загадку – придётся мне раскошеливаться. (Вы получаете 80$) (46.)

44.



Дом Торнеро был небольшим, но аккуратным. Армандо открыл мне дверь и пригласил на кухню. Беседа была долгой и грустной, поскольку в основном обсуждали отца. Из осторожности я не стал рассказывать им то, что узнал из злополучной записки.

Хозяйка показала снимки отца и других горожан, сделанные фотографическим аппаратом Армандо. Глава семейства Торнеро также сказал, что снимал и в тот вечер, когда отец исчез, но уже после его отъезда. В это время люди увидели, что контора шерифа горит.

Незадолго до исчезновения отца кузнец Питер починил фотографический аппарат Армандо Торнеро, который был сломан вот уже четыре года. Как простому кузнецу это удалось, Армандо не знает. Однако жители города сразу изъявили желание посмотреть на порядком уже забытое чудо техники. Когда контора шерифа вспыхнула, съёмка была в полном разгаре, и никто не видел, как она загорелась. Эти снимки были ещё не проявлены, но Армандо, увидев мой интерес к ним, пообещал проявить сегодня к вечеру.

Примечание: поставьте пометку «Торнеро», Торнеро – доктор, если Вы ранены, он вылечит все Ваши раны за час. Денег он не возьмёт. (время-1, ранения -6)

- Если «Авторитет = 1» (45.), при любом другом значении (30.) (время-1)

45.

Попрощавшись с добродушной четой Торнеро, я пошёл вдоль по Тренч. Я ещё не знал, с чего начать расследование. Внезапно я услышал визг. Это был голос вчерашней певицы. Кто-то яростно избивал её, причём не кулаками, а прикладом винчестера. Девушка звала на помощь, но прохожие не обращали на это внимания. Тут девушка заметила меня:

- Мистер Хьюитт! Прошу вас, помогите! Ведь вы же джентльмен! Я вас умоляю!

- Вступиться за девушку (24.)

- Проигнорировать мольбы девушки (48.)

46.

Жители городка отвечали на вопросы неохотно. Мне сказали, что в последние дни шериф часто уезжал в прерию – в ту самую сторону, где и исчез впоследствии. На отце был плащ, а на шее висел свисток. Свисток отца, как оказалось, был подарком от его друга, доктора Армандо Торнеро. Этот свисток создавал звуки, доступные лишь уху собак и лошадей. После смерти отца свисток с его шеи исчез. На эти расспросы ушёл час. (Время -1) (30.)

47.

Я стал изучать следы на песке. Все они были одинаковыми, вплоть до гвоздика. Отец учил меня в детстве навыкам следопыта, но никогда ещё я не видел столь одинаковых подков на разных копытах. Стоило бы узнать у местного кузнеца, как он их куёт. Среди множества следов я нашёл свежие следы коня, скакавшего галопом к скалам.

- Отправиться по следу пешком (50.)

- Зайти на конюшню и забрать своего коня (28.)

48.

Не обращая внимания на крики о помощи, я пошёл дальше, а девушка всё кричала:

- Мистер Хьюитт! Ну, пожалуйста! Ведь вы же добрый человек! Ведь вы же мужчина!

- Кому ты орёшь, дура? – воскликнул парень, - Разве не видишь, он такой же жалкий слизняк, как и его отец? Плевать я хотел на всех этих Хьюиттов вместе взятых!

С этими словами парень, отпустив певицу, подошёл ко мне и плюнул мне прямо в лицо.

Теперь все взгляды горожан были прикованы ко мне. Там, где закон вне закона, люди спокойно относятся к любой жестокости, но здесь никогда не прощают оскорблений.

- Поговорить с парнем по-мужски (24.)

- Развернуться и уйти (30.) (при таком выборе ваш авторитет обнуляется)

49.

Крыша конторы шерифа успела обвалиться и от здания осталась только груда обгоревших досок. К торцам конторы примыкали забор и какой-то сарайчик. Забор соединял стены конторы и салуна, заросшие теперь копотью. Прямо за остатками конторы был пустырь. С этой стороны удобно было бы подобраться к салуну. Первым, что мне довелось обнаружить, были три канистры, пробитые ножом и хаотично разбросанные по полу. В таких обычно хранят керосин. От стульев, столов и шкафов осталась лишь пара обгоревших досок. Единственное, что мне стало ясно по расположению остатков мебели – перед поджогом кто-то рылся в письменном столе и разбросал ящики стола по всему полу.

- Обыскать контору ещё тщательнее (25.)

- Покинуть контору (30.)

50.

Я отправился по следу, пересёк прерию и вскоре добрался до перевала между скалами. Перевал зарос высокой травой, доходившей мне до колена. Интересно, думал я, какие дикие животные водятся среди этих скал. Одно было ясно: страшнее человека зверя нет…

- Если есть метка «Л», то (39.), если нет метки «Л», то (40.)

51.



- В качестве извинения я отстрелю тебе причиндалы! – проревел Смит, выхватывая кольт.

- Не надо, Джон! – сказал кто-то, и кольт тотчас же опустился в кобуру.

Человек, сказавший это, сидел, меланхолично куря сигарету на крыльце одного из домов. Нетрудно было догадаться, что это был Джон Смит-старший, отец младшего Смита.

- Неужели ты не хочешь развлечь народ, Джон, - циничным тоном сказал старший Смит, - Пусть ствол будет и у тебя и парня, тогда будет и честнее и интереснее. Расс не давал нам так развлекаться, но теперь нет ни Расса, ни его законов. Неужели мы должны прятаться по щелям и чураться веселья из-за какого-то там призрака! Эй, Алистер Хьюитт! У тебя есть при себе оружие? Если ты мужик, так вытаскивай его скорее, а нет, так беги отсюда!

- Сказать, что оружия нет (53.) (если у вас не винчестер «В», вы можете солгать)

- Принять вызов (55.)

- Убежать (56.) (авторитет -1)

52.

- Твои извинения приняты, - крикнул Смит, а затем выхватил кольт и выстрелил мне под ноги. Мне пришлось отскочить назад, чтобы не попасть под пулю. Следующий выстрел заставил меня отскочить снова. Это напоминало пляску эпилептика, и все вокруг покатывались со смеху. Смит убрал кольт в кобуру и потянулся за винчестером:

- А теперь посмотрим, Хьюитт, так ли хорошо ты умеешь бегать, как языком чесать! - Если есть метка «К», «В» или «Д» можно выхватить оружие и отстреливаться (55.)

- Попросить кого-то из жителей бросить Вам своё оружие (53.) (если у вас не винчестер «В», вы можете солгать, что не вооружены)

- Убежать можно в любом случае (56.) (авторитет-1)

53.

- Ах оружия нет? – пропел Смит-старший, - Быть может, тебе купить его? – горожане захохотали, а Смит продолжил, - Нет, я серьёзно, иди и купи. Можешь даже перед этим денег занять. Мы люди терпеливые, подождём.

Примечание: поставьте метку «Смит»

- Отправиться в магазин за оружием (26.)

- Попросить денег в долг у семьи Торнеро (54.)

- Узнать, нет ли в городе какого-нибудь краткосрочного заработка. (57.)

54.

Армандо вошёл в положение и дал сорок долларов. «Отдашь как сможешь» - сказал он.

Примечание: Деньги +40$. Вы отдадите их после завершения времени действия игры.

- Отправиться в магазин за оружием (26.)

55.

Над городом повисла гробовая тишина, когда мы с Джоном встали друг напротив друга.

- Кто хочет поставить на моего сына? – воскликнул Смит-старший, - Ставки удваиваются.

Желающих оказалось немало. Смит-отец пересчитал все деньги и положил себе в карман.

- А теперь кто хочет поставить на младшего Хьюитта? – ответа не последовало, - Эй Алистер, - проговорил Смит, - Ты в курсе, что можно ставить на себя? (60.)

Примечание: Вы можете поставить любую сумму денег, которая у Вас есть или не ставить ничего. В случае Вашей победы вы получите обратно вдвое больше.

56.

Я бросился бежать и вслед прогремел лишь один выстрел. Смит не собирался меня убивать: он попал ровно туда, куда и целил. Я упал на землю и схватился за простреленное бедро (Ранения +1), а он перезарядил винчестер и объявил зевакам:

- На этом у меня всё. Представление окончено. Можете расходиться по домам.

Не сразу я сумел подняться на ноги. Смит-сын ухмылялся, закинув винчестер на плечо.

- Если есть метка «К», «В» или «Д» можно выхватить оружие и отомстить Смиту (55.)

- А можно просто уйти. На ваш авторитет это не повлияет. (30.) (зачеркните «Смит»)

57.



По поводу заработка мне посоветовали спросить у барменши. Последняя же сказала, что не платит за пару часов работы, неделя – минимум, а столько времени у меня нет. Зато она предложила соревноваться с ней в метании ножей. Проигравший платит победителю 50$.

- Если Вы готовы соревноваться, Вы переходите к специальному пункту (1#.)

- Если Вы хотите сначала пойти на улицу и потренироваться, метая нож в забор (2#.)

- Если не хотите соревноваться с барменшей (30.), а если есть метка «Смит» (55.)

58.

Дезертир устроился поудобнее на своей бочке, и стал отрешённо рассказывать:
- Загадка моя нелегка, как и судьба солдатская. Зато в армии хорошо считать учат. Я был солдатом кавалерии Штатов и служил у полковника Уитни. У Уитни было 4 офицера. В форте было четыре солдатских барака, по 30 коек в каждом, и ни одна койка не пустовала. Разумеется, свою койку я посчитал как занятую. Дисциплины не было никакой. Мы коротали время за картами и много пили. Но полтора года назад пришли индейцы. Пушки били и били, а они всё прибывали. Когда они ушли, Уитни пересчитал живых, и недосчитался двух офицеров и сорока пяти солдат. Ещё пятнадцать солдат умерли от ран в лазарете. До боя никто не погиб, не появился в форте и не был демобилизован, разжалован или произведён в офицеры. Сколько же солдат и офицеров осталось в живых?

- 59 солдат и 2 офицера (33.)	- 60 солдат и 3 офицера (35.)	- 61 солдат и 3 офицера (36.)
- 59 солдат и 3 офицера (34.)	- 60 солдат и 2 офицера (37.)	- 61 солдат и 2 офицера (38.)

- Если Вы раздумали решать головоломку Гарри Клэя (30.)

59.



- Эй, парень! Видишь того пройдоху в кавалерийском кителе верхом на бочке? – бросил Уилсон, когда я собирался уже уходить из магазина, - Кто бы мог подумать, что он выудит из меня столько денег! Три года назад дезертировал без гроша за душой, а теперь каждый день у меня виски покупает – и ведь находит на всё это деньги!

На обратной стороне дороги, на старой бочке сидел краснолицый Гарри Клэй и посасывал виски из бутылки. Увидев меня, он оторвался от этого занятия и крикнул:

- Слышь, парень. Я вижу, ты поиздержлся. И при этом не купил всё, что собирался. А я могу поделиться с тобой деньгами – и тебе хватит на всё, что нужно. Подумай-ка лучше.

- Откуда у тебя могут быть деньги, - спросил я, - ты не похож на банкира.

- Есть у меня одна загадка, её все берутся отгадать на спор, но никто не может. Вот так вот на спор я и заработал себе и на жизнь и на выпивку и даже вот на это, - при этих словах Клэй вытащил из-за бочки, на которой сидел винтовку, похожую на винчестер с тремя стволами. Если не отгадаешь, я у тебя возьму что-нибудь из того, что ты купил у Алекса. Если выиграешь – докупишь у него всё, на что не хватило денег. Ну так что?

- «Загадывай свои загадки другим. Мне твои деньги не нужны» (30.)

- «Я принимаю твоё условие. Загадывай мне свою загадку» (58.)

- «Спорим, ты мне сейчас безо всяких загадок все свои деньги отдашь!» (23.)

2#.

Объяснив барменше, что мне некогда, я пошёл в дальний конец города и около часа тренировался метать нож, не обращая внимания на насмешки недалёких горожан.

Примечание: Авторитет -1, Время-1, Навык метания ножа +1

Вернувшись в салун, я предложил Марии Карлос посоревноваться и выиграл у неё 50 долларов. Заплатив мне эти деньги, барменша сказала, что хочет отыграться. (+ 50$)

- Согласиться (3#.)

- Отказаться (30.)

60.

Когда все ставки закончились, толпа снова умолкла. Джон Смит старший развёл нас с его сыном на расстояние ста ярдов, и представление началось.



Примечание: Если Вы убежали, Вы переходите к (30.) (авторитет минус 1)

Примечание: Если Вы победили, то сотрите метку «Смит», если она есть. Получите свою ставку в удвоенном размере, если Вы ставили на себя, и читайте дальше:

Я целил в сердце, но в последний момент что-то заставило меня отвести руку и выстрелить в плечо. Смит упал и схватился за плечо. Эхо от выстрела повисло в воздухе. Кто-то привёл доктора Торнеро и он уже вытаскивал свои многочисленные склянки и бинты из портфеля. «Расступитесь все», кричал он. «Я ещё могу его спасти. Дорогу!»

- Не мешать доктору (авторитет +1) (вы не получаете оружие и патроны) (30.)

- Покончить со Смитом-младшим и забрать его оружие и патроны. (63.) (авторитет +1)

3#.

Продолжив соревнование, я снова одолел Марию Карлос, и весь её азарт разом иссяк.

- С тобой я больше не буду соревноваться! – воскликнула она, выкладывая 50 долларов.

Это не укрылось от внимания посетителей салуна, которые знали, что одолеть барменшу очень нелегко. Они откликнулись на мою победу одобрительным гулом. (30.)

Примечание: Вы получаете 50$ и Вы восстанавливаете 2 очка Авторитета

Примечание: Если хотите получить ещё одно очко навыка, отнимите за это ещё один час

Глава 3. Заброшенная хижина



Тропа, по которой шли следы, вела вверх по пологому перевалу между скалами. На каше из камней и песка были хорошо видны следы, и я шёл по ним. Вскоре в тени скалы мелькнул слабый свет и показались очертания двускатной крыши и бревенчатых стен и кирпичного дымохода. Эта охотничья хижина, как видно, была давно заброшена. Свет был огоньком свечи на подоконнике. Следы подков огибали дом и уходили ещё дальше в скалы. Перед домом был вбит в землю столбик, который, судя по множеству чётких и беспорядочных следов подков вокруг, исправно служил коновязью. Дверь была не заперта, но через два окна, расположенные в передней и задней стенах дома, я хорошо видел, что дом был внутри пуст. Быть может, хижина как-то связана с моим отцом?

- Если Вы хотите привязать к коновязи перед хижиной у самой двери, чтобы быстро ускакать в случае опасности, то (71.) (поставьте пометку «коновязь»)

- Если Вы привяжете коня у окна за домом, чтобы его не было видно (71.) без пометок.

- Если Вы не хотите обследовать хижину, а хотите двинуться дальше по следу (72.)

61.

Я двигался по перевалу, готовя себя к любой опасности. Но неожиданно ветка, на которую я наступил, оказалась змеёй. Извиваясь, она раскрыла зубастую пасть.

- Если есть метка «В» или «К», то минус 2 патрона и со змеёй покончено. Если же у Вас нет оружия или же только мелкокалиберный Дерринджер «Д», Вы теряете 1 очко здоровья и 1 дополнительную единицу времени, поскольку теряете сознание. В любом случае (62.)

62.

После встречи со змеёй я решил больше не искушать судьбу. Без коня здесь делать нечего.

- Вернуться в город (время -2 суммарно на прямую и обратную дорогу) (30.)

63.

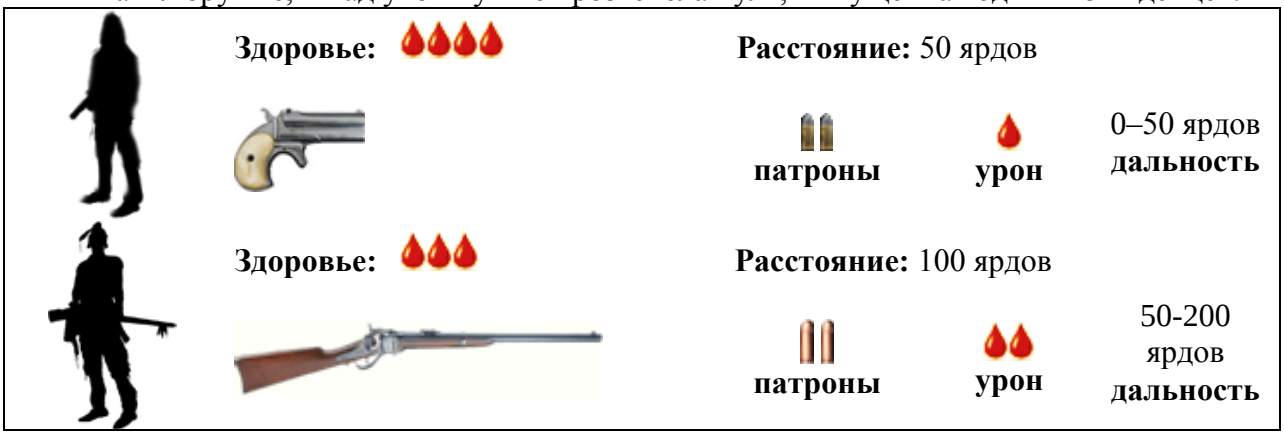
Одного выстрела хватило, чтобы добить лежащего на земле Смита-младшего. Разумеется, это не укрылось от его отца, который уже выхватил свой кольт. ВЫ ПРОИГРАЛИ

64.

Я попытался объяснить индейцам, что я им не враг. Однако они либо не поняли меня, либо не поверили. Одна пуля воткнулась в ногу, а другая просвистела над ухом. Мне ничего другого не оставалось - либо вступить с ним в бой, либо бежать. (65.) (ранения +1)

65.

Я выхватил оружие, и над ухом тут же прозвенела пуля, выпущенная одних из индейцев.



- Если Вы победили или убежали, то (79.)

66.

Вы погасили свечу и отворили тяжёлую крышку сундука. Откуда Вам было знать, что именно это привлечёт внимание. Увидев свою свечу погасшей, сегодняшний хозяин хижины проявил осторожность. Он вошёл тихо, даже не скрипнула ни одна половица. Он подкрался к Вам сзади и нанёс один удар, быстрый и точный. ВЫ ПРОИГРАЛИ

67.

Я открыл сундук, и мне в лицо пахнуло ослабевшим, но всё ещё омерзительным запахом гниющей плоти. Однако сейчас внутри не было ничего, кроме стопки денег, листа бумаги с каким-то планом и небольшого клочка ткани, висящего на гвозде, торчащем из сундука. Я рассмотрел клочок и узнал в нём фланель кофейного цвета, который преобладал в одежде моего отца. Я рассмотрел листок с планом. Это был план конторы шерифа. Однако её очертания были вычерчены два раза, один раз с окнами, дверьми и мебелью, а второй без них. Подвал! Быть может, пожар пощадил его? Внезапно я услышал стук копыт с той стороны, откуда я пришёл. Кто-то спешился и начал привязывать коня.

Примечание: Вы получаете 110$

- Если есть метка «коновязь», (80.)

- Прыгнуть в окно с тыльной стороны дома, сесть на коня и скакать в скалы. (68.)

- Выпрыгнуть через окно с тыльной стороны дома, сесть на коня, обогнуть дом и вернуться в город. (69.)

- Осторожно выглянуть из окна с оружием наготове и рассмотреть человека (70.)

- Задуть свечу и спрятаться в тёмном углу (75.)

68.

Я поставил ногу на подоконник, прыгнул и приземлился в седло. Перерезав верёвку, я погнал коня вверх по единственной тропинке, ведшей к вершине перевала. Я гнал коня, ничего не видя вокруг, но отчётливо слышал сзади стук копыт и выстрелы. Внезапно из кустов впереди меня послышались ответные выстрелы и улюлюканье. Очевидно, индейцы восприняли меня и моего преследователя как один отряд, поскольку после того, как человек, скакавший позади меня, развернулся и ускакал, пули засвистели уже около меня.

- Объяснить индейцам, что Вы не представляете для них опасности (64.)

- Отстреливаться (65.)

- Отступить и добраться до вершины обходным путём (79.) (время -1)

69.

Вы выпрыгнули в окно, срезали верёвку, которой был привязан Ваш конь и что есть мочи погнали его вокруг дома, выхватывая оружие на ходу. Но как только Вы повернули за угол, Вас, словно, ударили камнем по голове, и этот удар отдался жгучей болью по всему телу. К несчастью, это был не камень, а пуля. ВЫ ПРОИГРАЛИ

70.

Я осторожно подполз к окну и прицелился в человека, привязывавшего коня. Я не мог разглядеть его лица из-за опущенных полей шляпы, но хорошо видел в его руках трёхствольное ружьё. Внезапно он заметил меня краем глаза, обернулся и выстрелил. В подоконнике образовалась дыра, такая огромная, что через неё могла бы пролезть крыса. Я невольно отпрянул от окна. (75.)

71.

Привязав коня к дереву, я вошёл в дом. На полу среди разбросанного хлама были хорошо видны следы узконосых ботинок. Каблуки были хорошо заметны, а носки едва угадывались. Значит, белый мужчина: женщина шагала бы мягче, а индеец шагал бы с носка на пятку. Впрочем, он может быть и чернокожим, в походке есть что-то танцующее, но такая походка характерна и для белых с определённым складом характера, творческим, энергичным, цепким. Рост около двух ярдов. В хижине вершком лежала пыль, под следами пыль была похожа на чешуйки графита, но это был не графит. Я наклонился и потрогал её пальцами. Она была ржаво-серой, маркой и твёрдой.

Следы вели вглубь хижины, к огромному ржавому сундуку в углу у окна. След на полу свидетельствовал, что кто-то вынимал из сундука что-то громоздкое и протаскивал по полу к окну. Свеча на подоконнике совсем не успела оплыть. Кто-то зажёг её совсем недавно и не погасил. Кто бы это ни был, он покинул дом ненадолго. Я подумал, что здесь, у окна я как на ладони в свете этой свечи, а сам я ничего не вижу за окном. Солнце ещё не село, но поляна перед домом была уже совсем тёмной в тени от скал.

- Задуть свечу и продолжить обыск в полумраке (66.)

- Не гасить свечу, а просто присесть под подоконником и заглянуть в сундук (67.)

- Ничего не трогать и покинуть дом, пока не поздно (69.)

72.

Я погнал коня дальше. Внезапно на пути показались смуглые лица и два направленных на меня ствола. Это были краснокожие, и они смотрели на меня с явной угрозой.

- Объяснить индейцам, что Вы не представляете для них опасности (64.)

- Отстреливаться (65.)

- Спуститься обратно к хижине (78.)

- Повернуть назад, обойти индейцев, подняться наверх другим путём (79.) (время -1)

73.

Вы выпрыгнули из окна, но едва лишь сделали шаг, как сердце пронзила боль, а в ушах отдалось эхо выстрела. Потом всё стихло, и теперь уже навсегда. ВЫ ПРОИГРАЛИ

74.

Переход к Главе 4

75.

В ту же секунду за окном со стороны коновязи раздался хриплый крик: «О-оо, да у меня гости! Так угощайтесь же!» Тотчас же в окно дома влетела шашка с зажжённым фитилём и приземлилась с тыльной стороны дома, как раз рядом с сундуком. Я хотел отбросить шашку туда, откуда она прилетела, но фитиль уже почти догорел, и вот-вот будет взрыв.

- Выпрыгнуть в окно с задней стороны, сесть на коня и скакать к вершине скалы. (68.)

- Выпрыгнуть в окно с задней стороны, сесть на коня, обогнуть дом и ехать в город. (69.)

- Выпрыгнуть в окно со стороны коновязи, сесть на коня врага и скакать в город (73.)

76.

Я ждал, что неведомый враг воспользуется прихожей, но он начал обходить дом. Уверенным шагом он направлялся к тому месту, где я только что оставил своего коня.

- Выпрыгнуть с тыльной стороны, сесть на коня, скакать к вершине скалы. (68.)

- Ждать у тыльного окна с кольтом наготове. (77.)

77.

Я целился из окна в тот угол, откуда должен был появиться враг. Но он оказался расторопнее, чем я полагал. Едва лишь его фигура показалась из-за угла, я спустил курок, но он уже ускользнул обратно за угол, а моя пуля лишь оцарапала угол дома. Я услышал его шаги у передней стены дома и направил дуло кольта в другое окно. (75.)

78.

Вы пришпорили коня и помчали обратно в Пёпл Хэвен. По пути Вы увидели силуэт человека с ружьём. Вы выхватили оружие, но было слишком поздно. ВЫ ПРОИГРАЛИ

79.



С каждым шагом тропа всё круче забирала вверх, а земля под ногами становилась вся твёрже. Наконец, конь вынес меня на поросшую травой площадку у вершины скалы, где росло одинокое дерево, над которым нависал утёс. До вершины оставалось лишь около семи ярдов, но это были семь ярдов по вертикали. Весь обзор закрыла скала напротив меня, до вершины которой тоже оставалось несколько ярдов. Быть может, именно этих ярдов не хватает, чтобы увидеть Ягуарову Скалу, о которой писал отец.

- Оставить коня здесь и подняться к вершине скалы (74.)

- Вернуться в город той же тропой, по которой я пришёл сюда (78.)

80.

Увидев, чужого коня у своей коновязи, незнакомец насторожился и принялся палить по трухлявым брёвнам хижины вслепую. На месте выстрелов в стенах оставались огромные дыры. Одна из пуль, по чистой случайности, попала в цель. ВЫ ПРОИГРАЛИ

Глава 4. Чёрный Всадник



Я спешно привязал коня к дереву и взобрался на вершину утёса. Вершина эта оказалась плоской, как стол, словно какой-то исполин остриг её ножницами. Моим глазам открылась бескрайняя долина, мирно дремавшая в лучах заходящего солнца, укрытая расползающимися тенями скальной гряды, на которую я взобрался. Скудная трава и редкие цветы с высоты орлиного полёта казались роскошным ковром, окутавшим бесплодную землю цвета беж. Излучина пересохшей реки напоминала цепочку, на которую жемчужиной был нанизан засыпающий Пёпл Хэвен. Его безмятежность внушала обманчивое чувство спокойствия, но о покое в этих краях лучше и не мечтать. Прямо передо мной лежала тень соседней скалы, и эта тень была похожа на огромную голову человека, увенчанную двумя рогами и обломком ещё одного. Голова вырисовывалась на удивление чётко – хищный нос, мощный лоб и борода, как у дядюшки Сэма. Рядом была ещё одна тень, похожая на руку с непомерно длинным указательным пальцем. Всего минуту назад я смотрел на эти же самые тени, и они не вызвали у меня никаких ассоциаций. А теперь эффект был так силён, что я невольно обернулся, но скалы были бесформенными. Всё это – лишь причудливая игра света и тени на холмах прерии, и увидеть её можно только отсюда и только на закате. Профиль с рогами и рука медленно растворились, а перст вытянулся и перед тем, как солнце уползло за горизонт и тени растворились в сумерках, палец указал на самую большую излучину реки-дороги..

И дьявол трёхрогий мне взмахом руки
Укажет излучину тёмной реки.

В голове звучала песня, которую я слышал в салуне… Быть может, песня намного старше своей исполнительницы. Что же тогда означает *«Вверх по Пёпл Хэвен»*… Если это река, должна же она была как-то называться. Почему не Пёпл Хэвен. Пока я ехал в сторону городка, она расширялась, значит, я ехал в город, наоборот, «вниз по реке».

С тринадцатой мили – полмили и фут.
Под мрачные своды, где призраки ждут.

Тринадцать миль Вверх по реке плюс ещё полмили. Но какие призраки?! Дальше – хуже.

Где стрелы летят, где пронзают шипы,
Мне нужно не сбиться с заветной тропы…

- Вернуться в город той же тропой с кольтом наготове (85.)

- Спрятаться и ждать, пока преступник спустится с горной гряды (86.)

- Быстро сбежать по тропе вниз, в расчете догнать всадника (95.)

81.

Горожане окружили меня плотным кольцом. Все ждали, когда я назову имя злодея. «Ты понимаешь, что будет, если ты оговоришь невиновного, сынок?» - спросил меня Алекс Уилсон, серьёзно посмотрев мне в глаза. Я молча кивнул. «Так как же его зовут?»



Армандо Торнеро (доктор)
(101.)



Алекс Уилсон (продавец)
(102.)



Гарри Клэй (пьяница)
(103.)



Джимми Стивенс (конюх)
(104.)



Джон Смит младший
(105.)



Джон Смит старший
(106.)



Мария Карлос (барменша)
(107.)



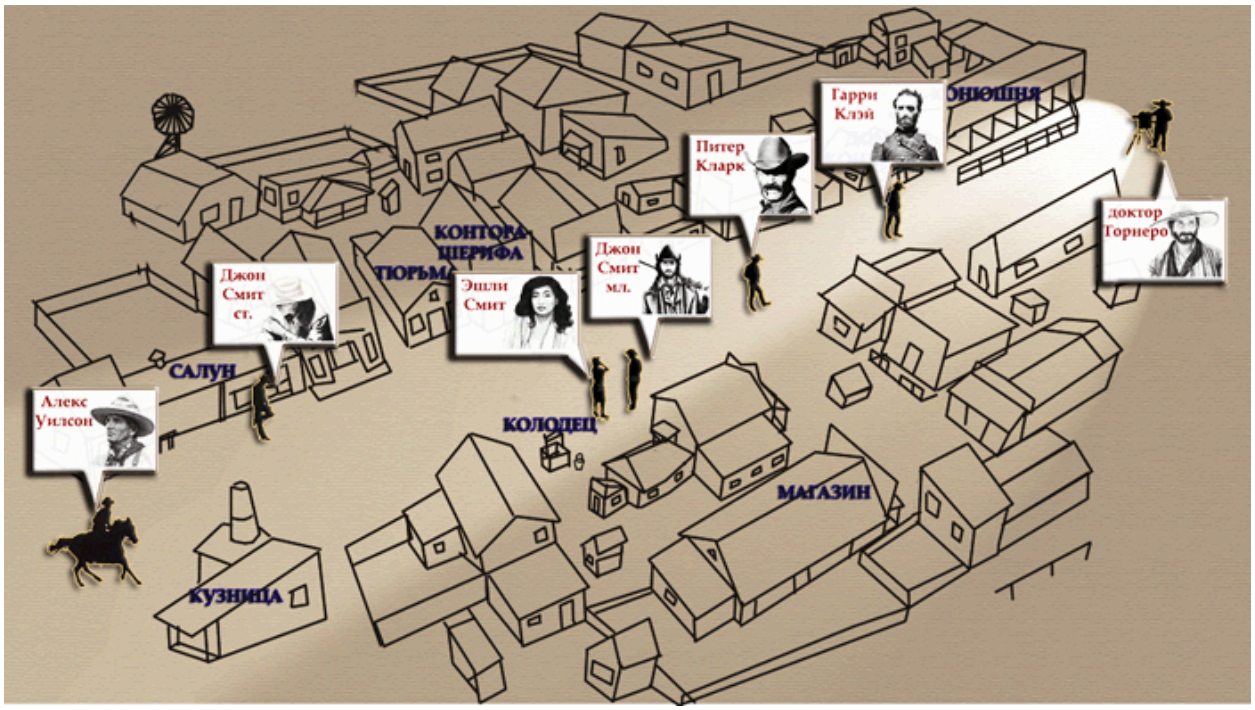
Питер Кларк (кузнец)
(108.)



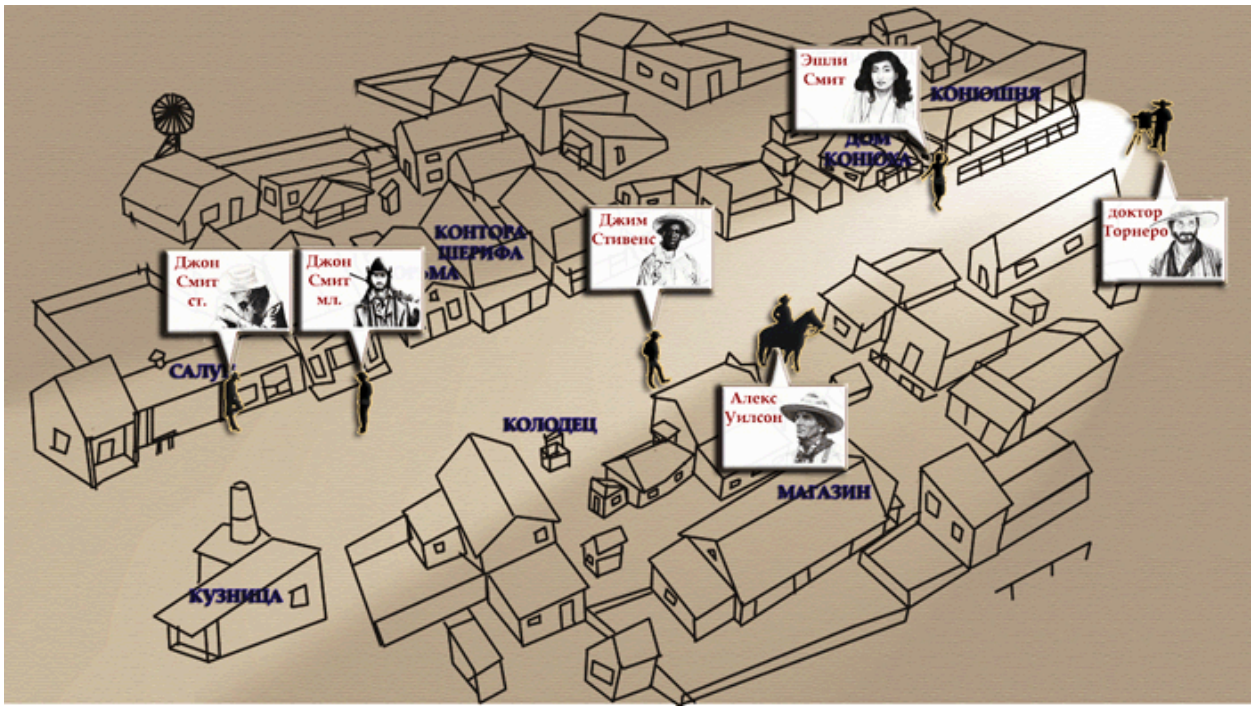
Эшли Смит (певица)
(109.)

82.

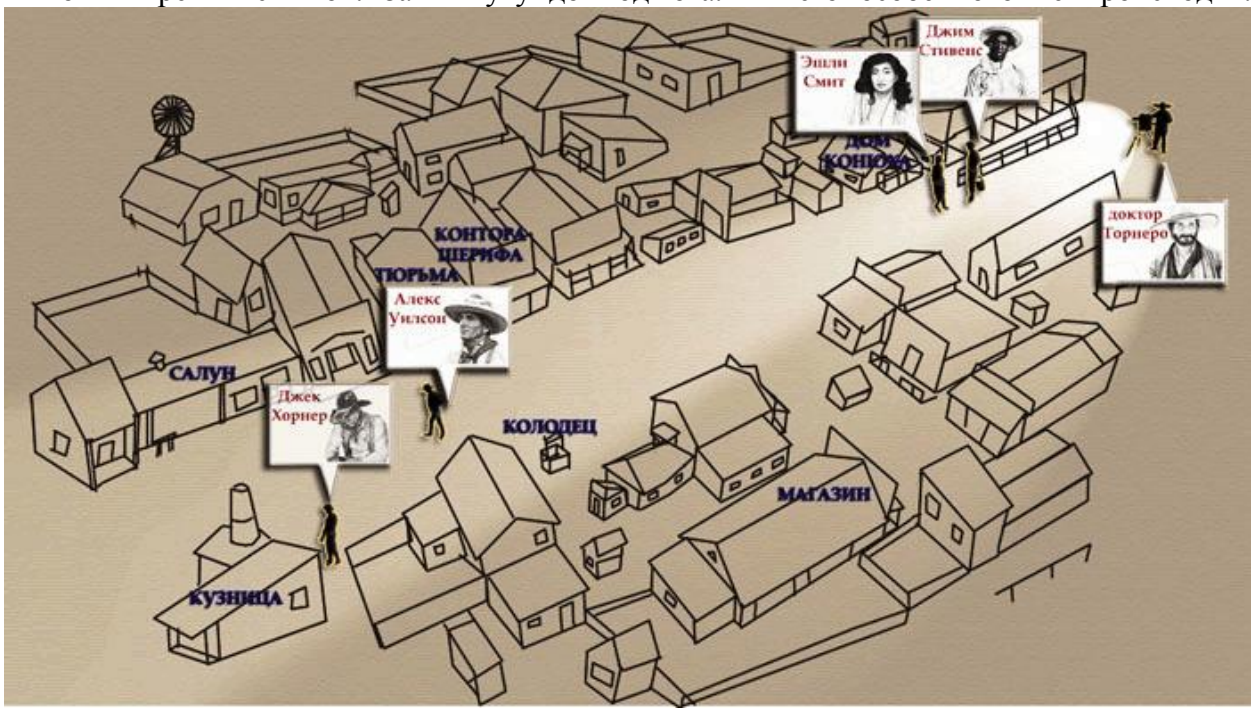
В доме Торнеро меня встретили так же тепло, как и накануне. Ирис передала мне четыре снимка, проявленных её мужем. Она сказала, что это последние фотоснимки, сделанные прямо перед тем, как загорелась контора шерифа. Время между двумя снимками минута. Я поблагодарил её, вернулся в салун, зажёг свечу и разложил снимки на подгнивших досках старого стола. На них было много людей, но меня интересовали лишь те, кто перемещался по городу во время фотографирования. Я отметил каждого из них на каждом из четырёх снимков. После этого, я взял в руки первый из них и посмотрел на него.



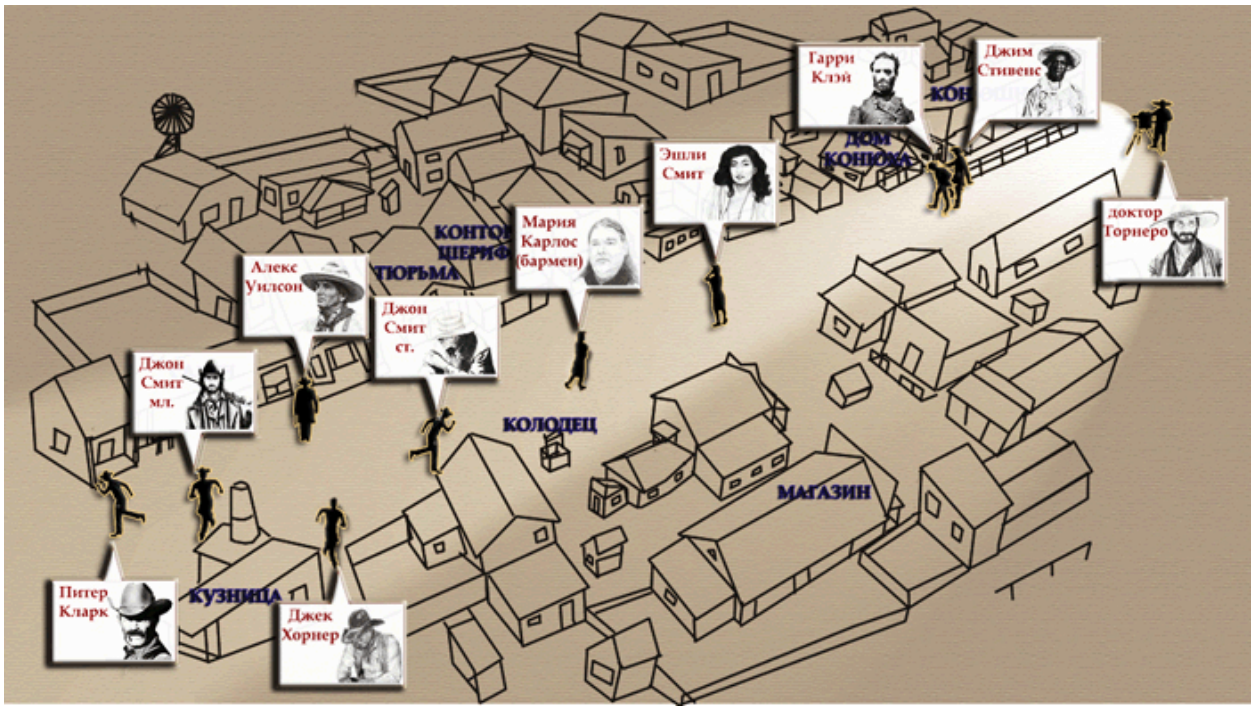
Второй снимок мало чем отличался от первого. Обычная жизнь захолустного городка.



А вот и третий снимок. За минуту до поджога. Ничего особенного не происходит.



И наконец, четвёртый снимок. Контора шерифа пылает. Видимо, в этот момент запахло дымом, и все, кто собрался в салуне, судорожно разбегаются в разные стороны.



Я задумался, как преступник мог проникнуть в контору шерифа. Если он не идиот, то не станет идти туда по людной улице. Он войдёт через заднюю дверь со двора. Кроме конторы шерифа двери со стороны двора имеют только конюшня и салун. Другие пути исключены, поскольку в противном случае на пути преступника будет слишком много заборов и хозяйственных построек, и он не успеет дойти за пару минут до задней двери конторы. А ведь Ирис сообщила мне, что от снимка до снимка проходит одна минута.

- Опросить всех, кто находился перед пожаром в салуне (92.) (время -1)

- Опросить всех, кто находился перед пожаром около конюшни (96.) (время -1)

- Не тратить времени на разговоры (100.)

83.

Укрывшись в салуне, я дождался, пока выстрелы утихнут. (авторитет -1) После этого я осторожно вышел на улицу и увидел, что те, кто участвовал в перестрелке, кого-то ищут. Когда я спросил, что произошло, Джимми Стивенс демонстративно отвернулся, а Смит-младший ответил, что не желает разговаривать с таким трусом. Только Мария Карлос, барменша, согласилась рассказать мне, что произошло. (112.)

84.



Я выхватил винчестер и сделал несколько выстрелов, но Чёрный Всадник лишь слегка подёргивался в седле, не меняя направления движения. (патроны -4)

- Внимательно осмотреть всадника и прерию вокруг (90.) (только если есть метка «Б»)

- Спуститься и снова оседлать коня (87.)

85.

В сумерках я прошёл знакомой тропой. Ещё не успело сильно стемнеть, но за камнями и деревьями мне мерещились силуэты людей. Один из них показался мне более реальным, чем просто игра теней. Я присмотрелся и увидел в листве крепкого, обритого наголо индейца с кругами краски вокруг глаз. Старый знакомый сделал недвусмысленный жест, призывающий меня идти своей дорогой, и скрылся среди деревьев.

- Выследить знакомого индейца (114.)

- Отказаться от этой мысли и вернуться в город (95.)

86.

Долго ждать не пришлось. Чудеса начались уже через сорок минут. Там, где я ожидал увидеть убийцу моего отца, из-за скал появился Чёрный Всадник в плаще моего отца. Окровавленный плащ был увенчан половиной человеческой головы: череп раскололся надвое по вискам и глазницам, и в неровном свете восходящей луны всадник выглядел настолько жутко, что я невольно удивился храбрости жителей городка, которые давали ему отпор. Вороной конь отца шёл рысью, и вот он свернул на дорогу, ведущую в Пёпл

Хэвен. Но удивительнее всего было то, что конечности Чёрного Всадника шевелились – и это не было трупной судорогой. Руки ритмичными движениями натягивали поводья, а ноги пришпоривали коня. Несмотря на огромное расстояние и отвесный обрыв, отделявший меня от всадника, у меня похолодело внутри от такого зрелища. (время -1)

- Выстрелить выбить всадника из седла выстрелом (84.) (только если есть метка «В»)

- Внимательно осмотреть всадника и прерию вокруг (90.) (только если есть метка «Б»)

- Спуститься с вершины туда, где привязан конь и снова оседлать его (87.)

87.

Я спустился туда, где привязал коня… Но где же он?!. Я долго искал его глазами и нашёл в расселине ста ярдами ниже, с перерезанным горлом. Тот, кто его убил, уже скрылся..

Примечание: сотрите метку «Л» («лошадь»)

- Сбежать по той же тропе вниз в расчете нагнать того, кто зарезал коня (93.)

- Осторожно спуститься со скалы по тропе (85.)

88.

- Не стреляйте!– крикнул я, - Не тратьте попросту патроны! Сейчас я вам кое-что покажу!

- Тебе что, парень, жить надоело?! - бросил мне кто-то вслед, но стрелять, действительно, прекратили. В наступившей тишине я пошёл в сторону Чёрного Всадника, а всадник, ускоряясь, поскакал прямо на меня. В последний момент я отскочил в сторону, и, уцепившись рукой за седло, подтянулся наверх и занял место позади всадника. Запах был тошнотворным, и вблизи всадник отнюдь не стал красивее. Однако он продолжил мерно пришпоривать коня, как ни в чём не бывало, а лошадь ошалело скакала вперёд, повинуясь шпорам и страху перед запахом разложения. С крупа, несмотря на тряску, я чётко видел сложную систему ремней, цепей, рычагов и шестерёнок, которая управляла руками и ногами сидящего в седле покойника. Я не мог себе представить, какой человек из плоти и крови способен сотворить такое с покойником, но хорошо знал, как прекратить это представление. Я достал нож и перерезал один из ремней. Всадник наклонился вбок и выпал из седла, но запутался ногой в стремени и покатился кубарем по земле. Конь заржал и понёс ещё сильнее, и я уже не смог удержаться в седле и тоже рухнул на землю. Поднявшись на ноги, я триумфаторски двинулся навстречу овациям горожан. Тем временем, конь скрылся в прерии, волоча всадника за собой. Если я и не избавил её от страшной ноши, то уж наверняка, раз и навсегда успокоил жителей Пёпл Хэвен. После того, как поток славословий иссяк, кто-то заметил, что исчезла Эшли Смит..

- Вы получаете максимальное число очков авторитета и переходите к (112.)

89.

- Ещё одну лошадь тебе?! – прокричал конюх, - А с прежней ты что сделал, а? Небось загнал бедняжку? И не надо мне сказки рассказывать! У меня лошади не казённые. Ещё одну дам, только если заплатишь 60 баксов! А если не хочешь, то больше не приходи!

- Если вы приняли условие, ставите метку «Л» и минус 60$. В любом случае (100.)

90.

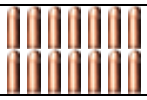
Я взял бинокль и рассмотрел всадника. Руки в белых перчатках отца были сжаты в кулаки и вцепились в поводья, на ногах были его сапоги… Но это был не мой отец! Да, одежда была его, и даже усы как у него, но черты лица, а точнее, того, что от него осталось, принадлежали совершенно незнакомому мне человеку… Движения рук и ног всадника выглядели чёткими и механическими и напоминали скорее движения кукушки в настенных часах, нежели движения человека. Между всадником и седлом была натянута цепь… Вслед за всадником, со стороны скал появилась фигура бегущего человека. Он подбежал к одной из построек и растворился в закоулках, никем не замеченный, потому что всё внимание в городе было приковано к всаднику. Стреляли в него долго и отчаянно до тех пор, пока он не повернул обратно в прерию, но людей это ничуть не успокоило.

- Спуститься с вершины туда, где привязан конь и снова оседлать его (87.)

91.

Алекс Уилсон согласился неохотно. «Но учти, ночью мне некогда церемониться», - огрызнулся он, - «Забирай что нужно, плати и двигай отсюда!». Ассортимент почти не изменился, но кончились патроны, что и неудивительно, и кое-что подорожало.

Оружие:

Метка	Внешний вид	Боезаряд	Урон	Дальность	Зарядка	Цена
Дерринджер **(«Д»)**				0–50 ярдов	1 ход	**20 $**
Кольт **(«К»)**				0–100 ярдов	1 ход	**45 $**
Винчестер **(«В»)**				50-150 ярдов	2 хода	**75 $**
Шашка динамита **(«Ш»)**		**0**		только 50 ярдов	1 ход (фитиль)	**40 $**

Полезные предметы:

Метка	Внешний вид	Цена	Примечания
Моток бинта		**10 $ / шт.**	Вы можете продавать свои вещи и оружие Алексу Уилсону, но на 5 долларов дешевле их стоимости в его магазине.
Бинокль **(«Б»)**		**20 $**	
Керосиновый фонарь **(«Ф»)**		**20 $**	

Примечание: Поставьте метки за купленные вещи и вычтите соответствующую сумму

Примечание: Оружие продаётся без патронов. Все патроны распроданы.

По завершении покупок (100.)

92.

Я решил опросить всех, кто находился перед пожаром в салуне. Вот, что они рассказали:

	– Я ездил в соседний городок за спичками, вернулся в разгар съёмки. Мне это не интересно, я коня у своего магазина привязал, и пошёл, как водится, в салун. Пока шёл, увидел, что контора шерифа горит. Я решил позвать ребят из салуна на помощь, а они только пожар увидели и врассыпную. Пришлось одному всё тушить, а потом конюх подоспел…
	– После хорошей выпивки вылез я из салуна. Стою, прислонившись к балке, и на солнышке греюсь, хочу домой, да ноги не слушаются, тут ко мне Джонни подходит, сынок мой. Давай, говорит, папаша, помогу домой дойти. Я вспомнил, что оружие на столе в салуне оставил. Пошли мы за кольтом, а из салуна все выбегают и кричат «Пожар!»…
	– Поболтал я немного с Эшли и пошёл отца из салуна вытаскивать. А он тут как тут, на входе, только перебрал и идти не может. И кобура пустая. Я говорю, ты что, кольт, что ли пропил, а он только бормочет что-то. Пошли мы за кольтом, а навстречу мне весь салун выбегает. Первым Кларк бежит и кричит «Пожар! Пожар!». Тут-то мы все и дали дёру…
	– Не было абсолютно ничего странного. Сначала в бар зашёл Кларк и заказал виски на вынос, затем отец и сын Смиты вернулись за кольтом, затем Джек Хорнер заказал пиво. И когда мы впятером сидели в салуне, запахло горелым, и я собрала все заработанные за день деньги из ящика стола и побежала скорее прочь. А потом уже и пьянчуги прочухались…

- Опросить всех, кто находился около конюшни (96.) (время -1)

- Не тратить больше время на разговоры (100.)

93.

Я опрометью помчался по тропе, петлявшей меж скал. Позабыв об осторожности, я наступил на змею, и она, насмерть задавленная каблуком, последним мстительным выпадом ужалила меня в ногу, и я потерял сознание и рухнул рядом с ядовитой тварью.

Примечание: Вы теряете 1 очко здоровья и 1 единицу времени. (95.)

94.

Я углубился в заросли, выискивая индейца. Неожиданно я обнаружил, что окружён. (95.)

95.

Когда я вернулся в город, по нему бегали встревоженные люди с оружием в руках. Всадник скакал по прерии, отдаляясь от городка, но почти у горизонта он развернулся и поскакал обратно. Горожане встретили его залпами из-за углов домов и из-за фургонов.

- Найти безопасное место и переждать перестрелку с всадником там (83.)

- Попросить людей прекратить стрельбу и приблизиться к всаднику (88.)

- Стрелять во всадника вместе с горожанами (115.) (условие: не менее 2 патронов)

96.

Я решил опросить всех, кто находился вблизи конюшен. Вот, о чём они мне поведали:



– Я пошёл набрать воды из колодца. Тут слышу, лошадки голосят. Они у меня умные, просто так ржать не станут, пусть даже рядом Торнеро щёлкает своим аппаратом. Подошёл, гляжу, Эшли пялится на стойла как ужаленная. Я спросил, что там, а она молча ушла. Зашёл, вижу, по конюшне ходит пьяный Клэй и бьёт лошадей доской по бокам. Я его вывел и пинка дал. Глаза поднял, гляжу, а контора шерифа полыхает!…



– Полез под лавку за упавшей подковой, а нащупал бутылку самогона. И тут Гарри заходит. Как только увидел у меня бутылку, давай клянчить. Пришлось ему её отдать. Потом я собрал все подковы в мешок, пошёл отдавать Джимми, а на конюшне никого. Ну, я подковы оставил и пошёл Джимми в салуне искать. Его и там нет. И тут вдруг горелым запахло…



– Кузнец нашёл в кузнице бутылку, выпили мы с ним, и он меня проводил домой. Гляжу, а в моём доме лошади пасутся и навоз кругом. Я взял первое, что под руку подвернулось и ну их выпроваживать. А тут конюх подбегает. Я ему говорю, зачем коней ко мне в дом напустил, а он меня коленом под зад. А потом круги перед глазами поплыли и дым чёрный…

- Опросить всех, кто посещал салун во время съёмки (92.) (время -1)

- Не тратить время на разговоры (100.)

97.

- Если авторитет меньше 2 (127.), если авторитет от 2 до 3 (91.), если авторитет 4 (126.)

98.

- Для такого парня, как ты, - сказал конюх, - мне не жалко отдать и всех своих лошадей.

- Мне хватит и одной, но хорошей, - улыбнулся ему я скромной улыбкой героя.

- Тогда бери вот эту, не пожалеешь, - посоветовал Джимми, - Будет скакать как ветер.

- Поставьте метку «Л» («лошадь») и возвращайтесь на (100.) , если хотете вернуться в город или (), если хотите скакать по следу в одиночку. (124.)

99.

– Питер Кларк, – сказал я - Это он убил моего отца, он же похитил Эшли Смит и увёл с собой, так как она знала что-то, что может обличить его и могла рассказать мне. Я знаю, куда он увёл Эшли и собираюсь следовать за ним. Кто со мной? (авторитет +1)

Поиски Питера Кларка в Пёпл Хевен не увенчались успехом, что меня совсем не удивило.

В течение ближайшего времени был собран отряд из всех, кто желает поквитаться с Кларком. Таких оказалось больше половины населения города. В течение часа отряд был в сборе, и Джимми подготовил лошадей для всех членов этого отряда. (123.)

Примечание: Поставьте метку «Л» (лошадь), если у вас её ещё нет

100.



- Назвать людям имя преступника (81.)
- (если есть метка «Торнеро») Зайти к Торнеро и узнать, проявил ли он фотографии (82.)
- Попросить у Джима Стивенса ещё одну лошадь: если авторитет ниже 3 (89.), иначе (98.)
- Найти Алекса Уилсона и попросить его отпереть магазин (97.)
- Обойти город в поисках следов Эшли и её похитителя (111.)
- (Если вы ранены) Подлечиться у доктора Торнеро (113.)
- Тщательно обследовать офис шерифа (только если нет пометки «Ж») (125.)

101. Переход к пункту (110.)

102. Переход к пункту (110.)

103. Переход к пункту (110.)

104. Переход к пункту (110.)

105. Переход к пункту (110.)

106. Переход к пункту (110.)

107. Переход к пункту (110.)

108. Переход к пункту (99.)

109. Переход к пункту (110.)

110.

Жители захолустных городов легковерны. Через час после того, как было названо имя, свершился суд Линча над невиновным. Но хуже всего то, что наутро Эшли Смит и Рассел Хьюитт были найдены мёртвыми, а их убийца ускакал за сотни миль. ВЫ ПРОИГРАЛИ

111.

Я обошёл весь город в поисках следов, пока, наконец, не нашёл полузатоптанные следы узконосых ботинок похитителя и узких туфель Эшли. (время -1) Скорее всего, преступник подобрался к девушке сзади, вырвал у неё дерринджер и заставил идти за ним. В суматохе перестрелки никто не заметил, как они добрались до конюшни и ускакали из города. Следы подков вели из города прямо по пересохшей реке.

- Идти по следу в одиночку (124.)

- Вернуться в город для расследования или за помощью (100.)

112.



Эшли Смит, певица из салуна, была единственной из женщин, отважившейся стрелять в Чёрного Всадника. Но когда стрельба кончилась, на том месте, где она стояла, остались лишь её дерринджер и браслет. Девушка считалась первой красавицей города (что не удивительно при его размере), и её исчезновение не могло не расстроить мужскую часть населения. Сын и отец Смиты подрядили на поиски полгорода. Барменша сказала, что час назад Эшли появилась на пороге салуна в ночной рубашке и сказала, что хочет поделиться чем-то важным с Алистером Хьюиттом. Не застав меня в салуне, она разозлилась.

- Очевидно, девушку похитил тот, кто и убил отца и заставил всадника скакать, - сказал я.

- И ты знаешь, кто это? Знаешь его имя? – спросили меня хором сразу несколько человек.

- «Разумеется, знаю» (81.)

- «Пока не знаю, но скоро выясню» (100.)

113.

Армандо уложил меня на кровать, продезинфецировал рану и перетянул её жгутом. Через час он снял жгут и наложил обычную повязку.

- Не хочу показаться бестактным, - сказал Армандо, - Но и бинты и лекарства имеют цену.

- Время -1 за любое лечение. Деньги -10$ за каждую единицу здоровья. (100.)

114.

Я выхватил оружие и углубился в заросли, выискивая индейца. Неожиданно для себя я обнаружил, что из чащи ко мне приближаются трое краснокожих.



Здоровье: 🩸🩸🩸



Расстояние: 50 ярдов

За 1 ход приближается на 50 ярдов

урон 🩸

0 ярдов **дальность**



Здоровье: 🩸🩸



Расстояние: 100 ярдов

За 1 ход приближается на 50 ярдов

урон 🩸🩸

0 ярдов **дальность**



Здоровье: 🩸🩸🩸



Расстояние: 50 ярдов

За 1 ход приближается на 50 ярдов

урон 🩸🩸

0 ярдов **дальность**

ЕСЛИ ВЫ ПОБЕДИЛИ ИЛИ УБЕЖАЛИ (95.)

115.

Всадник неумолимо приближался к городу, а жители осыпали его градом пуль. Я могу поклясться, что и я попал ему в голову, но всадник даже не дрогнул. (патроны -1) Покачиваясь в седле, он мчался прямо на меня. У меня было время лишь на один выстрел.

- ВЫСТРЕЛИТЬ ВСАДНИКУ ТОЧНО В СЕРДЦЕ (119.)

- ВЫСТРЕЛИТЬ В ЛОШАДЬ ПОД ВСАДНИКОМ (120.)

- НЕ СТРЕЛЯТЬ И РАССМОТРЕТЬ ВСАДНИКА ПОБЛИЖЕ (88.)

116.

Я зажёг фонарь, и перестал быть невидимкой для укрывшихся в ущелье бандитов.



Здоровье: 🩸🩸🩸



Расстояние: 100 ярдов

патроны

урон 🩸🩸🩸

50-150 ярдов **дальность**



Здоровье: 🩸🩸🩸



Расстояние: 100 ярдов

патроны

урон 🩸🩸

0–100 ярдов **дальность**



Здоровье: 🩸🩸🩸🩸



Расстояние: 100 ярдов

патроны

урон 🩸🩸

0–100 ярдов **дальность**

- ЕСЛИ ВЫ ПОБЕДИЛИ ИЛИ УБЕЖАЛИ (130.)

117.



Трудно было что-либо рассмотреть в бинокль в этом полумраке, но когда глаза окончательно привыкли к темноте, я увидел три лошади и трёх человек, спящих прямо на дне ущелья, подложив под головы сумки и сёдла. Лежащее рядом с ними оружие, деньги и странное место для ночлега выдавали в них скрывающихся от закона грабителей.

- Незаметно прокрасться мимо бандитов (121.)

- Напасть на спящих бандитов (122.)

118.

Двинувшись дальше, я увидел трёх человек, спящих прямо на дне ущелья на подбитых соломой матрасах. Лежащее рядом с ними оружие, деньги и странное место для ночлега выдавали в них скрывающихся от закона грабителей. К сожалению, я подобрался слишком близко, и бандиты вскочили на ноги и выхватили оружие. Лишь один из них имел неосторожность оставить оружие на дне сумки, и теперь судорожно рылся в ней.



Здоровье: 🩸🩸🩸



Расстояние: 0 ярдов

патроны **урон** 50-150 ярдов **дальность**



Здоровье: 🩸🩸🩸



Расстояние: 0 ярдов

патроны **урон** 0–100 ярдов **дальность**

ищет кольт



Здоровье: 🩸🩸🩸🩸



Расстояние: 0 ярдов

патроны **урон** 0–100 ярдов **дальность**

- Если вы победили или убежали (130.)

119.

Я выстрелил всаднику в сердце, но это не возымело эффекта. Лошадь вздыбилась прямо передо мной, и копыта вскользь ударили меня по лицу. (патроны -1, ранения +1). В этот момент чья-то пуля попала в лошадь. Раненое животное жалобно заржало и помчалось прочь от города. В этот момент кто-то заметил, что исчезла Эшли Смит. (112.)

120.

Вероятно, я был первым, кто догадался выстрелить в лошадь, а не во всадника. Раненое животное жалобно заржало и помчалось прочь от города, а горожане с уважением оглянулись на меня. В этот момент они заметили, что исчезла Эшли Смит. (патроны -1)

- Вы получаете +1 очко авторитета и переходите к (112.)

121.

Осторожно прокравшись мимо спящих бандитов, я двинулся вниз по ущелью. Внезапно я услышал позади выстрелы, в том самом месте, где я только что видел бандитов. Я выхватил оружие и насторожился, но стреляли явно не в меня. Не желая неприятностей, я не стал выяснять, что произошло, и осторожно двинулся дальше. (130.)

122.



- Если вы победили или убежали (130.)

123.



Двинувшись по следу, отряд жителей Пёпл Хэвен проскакал по прерии, вдоль пересохшей реке около тринадцати миль. (время -1) Река-призрак уже не разливалась по равнине, а змеилась по крутым скалистым склонам. Здесь, на каменистой почве, следов было не разобрать. Река ветвилась на два русла, одно – то, по которому я шёл и второе, пробившее себе путь в узкой теснине, своды которой почти смыкаются между собой. Белоголовые сипы любопытно рассматривали незваных гостей с тенистых уступов. На дне теснины царил полумрак. Куда заманчивее выглядел залитый солнцем путь к истоку реки.

- Эта теснина так же мрачна, как и история с Чёрным Всадником, - задумчиво проговорил Торнеро, - И если эти злодейства - дело рук Питера Кларка, думаю, в нём он и скрывается.

- Вы нас угробишь своими предчувствиями, - прокричал Алекс Уилсон, и тем не менее, повернул коня. В теснине мы столкнулись нос к носу с укрывшимися там бандитами, однако наш отряд превосходил их численно, и с бандитами было покончено без потерь. Оставив их тела стервятникам, мы двинулись дальше, пока своды ущелья не сомкнулись , образуя пещеру. Члены отряда зажгли фонари и двинулись дальше (к Главе 5)

Примечание: Вы находите в ущелье схрон бандитов с деньгами и аммуницей. Поскольку деньги Вам больше не понадобятся, Вы забираете только бинты и динамитную шашку:

 Вы получаете 5 мотков бинта	 Поставьте 1 метку «Ш» (шашка)

Примечание: В бою с бандитами вы получаете +1 очко к одному из навыков Оглушение и Уклонение, на ваше усмотрение. В этом бою вы не получаете ранений.

124.

Двинувшись по следу в одиночку, я пересёк прерию, идя по пересохшей реке около тринадцати миль. Река-призрак уже не разливалась по равнине, а змеилась по скалистым склонам. Здесь, на каменистой почве, следов было уже не разобрать. Забравшись на очередную гряду, я увидел, что река разветвляется здесь на два русла, одно – то, по которому я шёл и второе, пробившее себе путь в узкой теснине, своды которой почти смыкаются между собой. Белоголовые сипы жадно смотрели на меня сверху вниз с уступов. На дне теснины царил полумрак. Я уже проходил неподалёку от этого места в обратном направлении, и столкнулся здесь с бандитами и индейцами. Это зловещее место словно притягивает неприятности.. Гораздо заманчивее выглядел путь к истоку реки.

Примечание: Если есть метка «Л», путь занял час (время -1), если её нет, (время -2)

- Продолжить путь вверх по реке до самого истока (128.)

- Повернуть и двигаться вниз по узкой теснине (129.)

125.

Я долго разгребал обгорелые доски конторы шерифа, пока не добрался до люка, ведущего в подвал. Далеко не сразу булавка одержала победу над мудреным замком. Подвал не пострадал при пожаре. Он был полон чемоданов и свёртков. Среди свёртков нашёлся динамит и деньги отца. Чемоданы были в пыли, но на одном из них пыли было меньше. Я открыл его. Среди фолиантов и пожелтевших бумаг лежал потрёпанный журнал. На него я обратил особое внимание, ведь его заполнял человек, перебравший всю эту груду бумаг. Я бережно положил журнал за пазуху, вылез наверх и затворил люк.

- Покинуть контору шерифа (100.) **Примечание:** время -1, вы получаете 150$

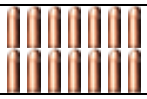
 Поставьте метку «Ж» (журнал)	 Поставьте 1 метку «Ш» (шашка)

126.

- Для тебя, парень, всё что угодно, - отозвался Алекс, и пошёл за ключом от магазина.

К сожалению, патроны в магазине закончились накануне перестрелки с призраком, зато Алекс снизил для вас цены на многие свои товары из особого уважения ко мне.

Оружие:

Метка	Внешний вид	Боезаряд	Урон	Дальность	Зарядка	Цена
Дерринджер **(«Д»)**				0–50 ярдов	1 ход	**0 $**
Кольт **(«К»)**				0–100 ярдов	1 ход	**15 $**
Винчестер **(«В»)**				50-150 ярдов	2 хода	**30 $**
Шашка динамита **(«Ш»)**		**0**		только 50 ярдов	1 ход (фитиль)	**25 $**

Полезные предметы:

Метка	Внешний вид	Цена	Примечания
Моток бинта		**5 $ / шт.**	Вы можете продавать свои вещи и оружие Алексу Уилсону, но на 5 долларов дешевле их стоимости в его магазине.
Бинокль («Б»)		**10 $**	
Керосиновый фонарь («Ф»)		**10 $**	

Примечание: Поставьте метки за купленные вещи и вычтите соответствующую сумму

Примечание: Оружие продаётся без патронов. Все патроны распроданы.

- По завершении покупок (100.)

127.

- А не больно ли много ты захотел? – проворчал Алекс, - Ночью я магазин не открою. Во всяком случае, не для тебя! А теперь проваливай прочь с глаз моих. (100.)

128.

Добравшись до истока реки, я попал на открытое всем ветрам плоскогорье, где мне было совершенно нечего делать. Вспомнив слова песни, я понял, что сбился с пути, и вернулся к той зловещей теснине. Так или иначе, слова песни указывают на неё (129.)

Примечание: Если есть метка «Л», вы потеряли 2 часа (время -2), если её нет, (время -4)

129.

По мере того, как я спускался вниз по каменистому дну теснины, под его сводами становилось всё темнее. Идти по скользким камням было тяжело, и казалось, что я прошёл по нему уже добрую милю, хотя я прекрасно знал, что не прошёл и ста ярдов. Слабый ветерок донёс до меня снизу отголоски человеческого храпа, но я не был уверен, что это не были искажённые очертаниями ущелья звуки ветра.

- Если есть метка «Ф», вы можете включить фонарь и осмотреться (116.)

- Если есть метка «Б», можно попробовать рассмотреть низ ущелья в бинокль (117.)

- Двигаться дальше, не пользуясь фонарём и биноклем (118.)

130.

Примечание: Вы находите в ущелье схрон бандитов с деньгами и аммуницей. Поскольку деньги Вам больше не понадобятся, Вы забираете только бинты и динамитную шашку:

 Вы получаете 5 мотков бинта	 Поставьте 1 метку «Ш» (шашка)

Когда смолкли выстрелы, я услышал стук копыт, отдающийся эхом от сводов ущелья. Вскоре со мной поравнялось более десятка всадников. К счастью, это были не бандиты, а хорошо мне знакомые жители Пёпл Хэвен. Впереди других скакал Алекс Уилсон. Встреча со мной была большим сюрпризом для горожан.

- Алистер Хьюитт, вот это да! – воскликнул Алекс, - А ты-то тут что делаешь?

- Я ищу Питера Кларка, а сами-то вы что здесь делаете?

- И мы тоже ищем этого ублюдка, - отозвался Джимми, - Мы не нашли его в городе, и поняли, что это он Эшли похитил. Мы скакали по его следу от самого города. (к Главе 5)

Глава 5. Ягуарова Скала



Отряд спешился и осторожно двинулся по скользким камням в тёмные глубины пещеры, куда, казалось, ещё не ступала нога человека. Но причудливые рисунки, оставленные на стенах пещеры древними людьми, говорили об обратном. Даже незадачливые путешественники и бандиты, вроде тех, что встретились нам в ущелье, не заходили так далеко. «Вот это да!» - воскликнул шедший впереди Уилсон и остановился как вкопанный. Его фонарь выхватил из тьмы очертания огромной головы ягуара. Она была выточена из выступа скалы, и даже с единственным клыком, который пощадило время, она всё ещё выглядела внушительно, а раскрытая пасть служила входом в ещё одну узкую пещеру, которая уже была создана людьми, а не природой. Без малейшего сомнения, это было то самое место, что искал мой отец: мы находились внутри Ягуаровой Скалы.

- ЕСЛИ ВЫ ИЗРАСХОДОВАЛИ ВСЁ ОТВЕДЁННОЕ ВРЕМЯ (131.)

- ЕСЛИ У ВАС ОСТАЛОСЬ ХОТЯ БЫ ОДНО НЕИЗРАСХОДОВАННОЕ ОЧКО ВРЕМЕНИ (133.)

131.

- Смотрите-ка, это же наша Эшли, - произнёс Джимми, когда его факел выхватил из темноты безжизненное тело девушки с огромной дырой в груди.

Жители городка остановились и грустно сняли шляпы.

Дальнейшие поиски обнаружили и тело моего отца, не того всадника, который наводил ужас на Пёпл Хэвен, а настоящего отца, который был бы ещё жив, если бы я не пришёл слишком поздно. Что же касается их убийцы, он скакал прочь во весь опор, унося с собой во вьючных мешках несметные богатства Ягуаровой Скалы. ВЫ ПРОИГРАЛИ

132.

Вы пошли в коридор слева, углубляясь во мрак. Внезапно пол выскользнул у Вас из-под ног, и Вы полетели в неожиданно разверзшуюся под ногами темноту. ВЫ ПРОИГРАЛИ

133.

Несмотря на то, что почти у всех были факелы, мгла окружила нас кольцом, и целая армия теней плясала на полу и стенах пещеры. Идя вслед за горожанами, я терялся в догадках, что же сделает Питер Кларк при виде такой толпы. Он, наверняка, ожидал, что я приду один, и теперь его ждёт сюрприз. Стоило вспомнить о кузнеце, как свет факелов выхватил его лицо из тьмы. На нём не было и тени удивления. Руки Кларка, сжатые в кулаки, были подняты над головой, а рядом с кузнецом стояла Эшли Смит, живая и невредимая.

- Напрасно ты сдался, - сказал Уилсон, - Это тебе не поможет. Мы всё равно тебя повесим.

- А кто тебе сказал, что я сдаюсь, - пожал плечами Кларк, когда наручники защёлкнулись на его запястьях, - Я пришёл предложить вам мои условия.

Эта реплика вызвала хохот, который, впрочем, умолк, когда Кларк разжал кулаки. Его ладони были полны золотых монет. Кузнец приложил одну из них к груди Алекса, как звезду шерифа. Затем он прошёл вдоль оторопевших горожан, и каждому дал по монете.

- Я надеюсь, что шериф Уилсон примет верное решение – заявил он, - В этой пещере столько золота, что любой из вас сможет купить весь этот штат. Эшли мне больше не нужна, пусть отец её забирает. Мне нужен Алистер Хьюитт, - все взгляды устремились на меня, - Перед вами человек, который приведёт нас к сокровищам. Если, конечно, он не хочет умереть. Он подскажет, как открыть сокровищницу, а вот это поможет ему до неё добраться, - Он протянул мне прутик с сечением в виде солнца, очевидно, какой-то ключ. Тем временем, многие уже опустили оружие. Алекс подумал и снял с Кларка наручники.

- Идёмте же, - сказала Эшли, - Слушайте Пита – и мы все будем богаты…, - девушка повернулась ко мне, - Эй, Алистер. Когда я увидела, как Кларк лезет через конюшню к задней двери конторы шерифа, он тоже меня увидел. И тогда он мне рассказал о сокровищах, и предложил долю… или пулю, если кому сболтну. Но это меня не остановило. Я хотела рассказать всё тебе, Алистер, и вместе с тобой прикончить Пита и забрать сокровища. Хоть ты и малохольный, но я в тебя поверила. Но ты где-то шлялся, пока Кларк подкараулил меня возле салуна. Я провела несколько ужасных часов здесь, под землей. Всё из-за тебя, Алистер, из-за того, что я на тебя понадеялась. И мне не будет жаль, даже если они тебя убьют. Так что же, парни? Долго мы ещё будем тут торчать?

Первым, кто первым направил оружие на меня, был конюх Джимми Стивенс.

- Прости, Алистер, - сказал он, взводя курок, - Но у меня семья, и я хочу ей лучшей жизни.

Что-то подсказало мне, что ещё миг – и примеру конюха последуют все. Я протянул ему своё оружие, а затем резко ударил его рукояткой в челюсть и бросился прочь из пещеры.

- Ну что же вы все встали, как истуканы?! – вопил Кларк, - Или вам не нужно золото?!

Пробежав вдоль скалы, я нашёл груду валунов и нырнул за неё… Подумать только! Один вид золота заставил их всех потерять человеческий облик… Выходя из пещеры и жадно озираясь, горожане разбредались в разных направлениях. Кларку я нужен живым, но эти могут и убить. Сам кузнец держался поодаль. Его хриплый голос эхом отдавался от скал:

- Ищите его, он не мог далеко уйти! Я даже уверен, что он меня слышит! Эй, Алистер!!! Знаешь, где сейчас твой отец? Он заперт там, в душной каменной гробнице без воздуха! Скоро он испустит дух. Ты можешь прятаться хоть вечно, но у него столько времени нет!

Примечание: Поставьте себе обратно 12 очков времени. Они символизируют 12 минут.

Примечание: Бинтуя раны между боями, Вы теряете 1 минуту на 1 перевязку (время -1).

- Сдаться Питеру Кларку (149.)

- Добраться до пещеры и освободить отца (144.)

134.

Снова наступила тишина, и пришло время лезть в пасть ягуара. Я полез на четвереньках по тесному проходу, не зажигая фонаря, пока не очутился в большом и просторном подземном зале, где я смог встать во весь рост. В дальнем конце зала была щель в форме солнца, из которой лился слабый свет. Помещение наполнял тошнотворный сладковатый запах. Один раз мне пришлось побывать в морге Сан-Франциско. Там пахло именно так.

- Зажечь фонарь и осмотреться (140.) (только если есть метка «Ф»)

- Не зажигая фонаря, подойти к отверстию в стене (145.)

- Простучать все стены в поисках других подземных помещений (148.)

135.

Звуки выстрелов привлекли внимание, и в мою сторону бросились Стивенс и Уилсон.

Джимми Стивенс



Здоровье:



Расстояние: 50 ярдов

патроны **урон** 0–50 ярдов **дальность**

Алекс Уилсон



Здоровье:



Расстояние: 50 ярдов

патроны **урон** 0–100 ярдов **дальность**

Примечание: бежать нельзя, перестрелка займёт минуту (время -1)

- Если Вы победили (138.)

136.

Джимми Стивенс



Здоровье:



Расстояние: 100 ярдов

патроны **урон** 0–50 ярдов **дальность**

не видит Вас

Алекс Уилсон



Здоровье:



Расстояние: 100 ярдов

патроны **урон** 0–100 ярдов **дальность**

не видит Вас

Примечание: бежать нельзя, перестрелка займёт минуту (время -1)

- Если Вы победили (138.)

137.

В тени от утёса я прокрался к пещере, пока Алекс и Джим разговаривали. (время -2) (138.)

138.

Двигаясь вдоль стены во мраке пещеры, я добрался до той самой головы ягуара. Возле неё спиной к спине стояли сын и отец Смиты. Позиция, которую выбрали они, не оставляла надежд обойти их. Однако густой мрак позволил мне напасть на них внезапно.

Джон Смит младший



Здоровье: 2



Расстояние: 50 ярдов



патроны

2 **урон**

0–100 ярдов **дальность**



3 **урон**

50-150 ярдов **дальность**

Джон Смит старший



Здоровье: 4



патроны

2 **урон**

0–100 ярдов **дальность**



–

2 **урон**

0 ярдов **дальность**

Примечание: бежать нельзя, перестрелка займёт минуту (время -1)

- Если Вы победили, подняв шум (139.)

- Если Вы победили, и не раздался ни один выстрел, кроме выстрелов дерринджера (134.)

139.

На выстрелы в пещеру сбежались люди. Трое бежали впереди, ещё один отстал от других.



Здоровье: 3



Расстояние: 50 ярдов



патроны

2 **урон**

0–50 ярдов **дальность**



Здоровье: 3



Расстояние: 50 ярдов

-

1 **урон**

0 ярдов **дальность**



Здоровье: 3



Расстояние: 150 ярдов



патроны

2 **урон**

0–100 ярдов **дальность**



Здоровье: 3



Расстояние: 50 ярдов



патроны

1 **урон**

0–50 ярдов дальность

Если Вы победили (134.) (время -1)

140.

Я зажёг фонарь и осмотрелся. Зал был около восьми ярдов в высоту. На стене слева вырезано изображение ягуара. Пол выложен ровными прямоугольными плитами. В стене напротив меня пробито отверстие в форме солнца. А слева – ещё четыре круглых отверстия, образующих углы квадрата на высоте груди, в точности там, где у вырезанного на стене ягуара располагались зрачки и нижние клыки. Всё это я разглядывал недолго, в дальнейшем всё моё внимание приковало тело Чёрного Всадника в середине зала – прямо напротив четырёх отверстий. Именно оно распространяло запах. Одежда покрыта землёй, половина головы отсутствует, тело изуродовано бесчисленными дырами от пуль. Я присмотрелся к тому, что осталось от лица убитого, и понял, что это не мой отец. Я видел этого человека на фотографии, его, кажется, зовут Джеком Хорнером…

- Ползти по полу до противоположного конца комнаты (142.)

- Посмотреть, что есть по поводу этой комнаты в журнале (143.) (если есть метка «Ж»)

- Взять полученный от Кларка ключ и вставить в отверстие в форме солнца (145.)

- Обследовать четыре отверстия, образующие квадрат (147.)

- Простучать все стены в поисках других подземных помещений (148.)

141.

Разделавшись с этими двоими, я приблизился к пещере настолько тихо, насколько это возможно. Неподалёку от входа разговаривали Джимми Стивенс и Алекс Уилсон.

- Атаковать собеседников (136.)

- Проползти мимо них вглубь пещеры по-пластунски (137.)

142.

Я дополз до двери, не обращая внимания на свист стрел над головой. Ключ легко вошёл в отверстие, и плита поползла вверх. Я оказался в тесном туннеле, который ветвился на два прохода. В начале правого на полу стоял горящий фонарь и освещал коридор. Сначала это показалось чем-то сверхъестественным, но потом я понял, что его оставил здесь Питер Кларк. За стоящим на полу фонарём начинается яма, обойти которую можно только идя вдоль стены боком. Один неосторожный шаг – и окажешься на дне ямы.

- Идти по тёмному коридору слева (132.)

- Идти по освещённому коридору справа, обходя яму с шипами (150.)

- Посмотреть, что есть по поводу этого тоннеля в журнале (146.) (если есть метка «Ж»)

143.

Я листал журнал, пока не нашёл описание комнаты, где нахожусь. Рядом с изображением четырёх отверстий было написано «стреломёт», а рядом с изображением одиночного отверстия в форме солнца было написано «нужен ключ». (время -1) (142.)

144.

Голос Кларка становился тише, пока он в сопровождении толпы двинулся в ложном направлении. Однако не все горожане последовали за ним. Двое мужчин, имён которых я

не знал, двинулись в другую сторону. Они не видели меня, но неумолимо приближались с каждым шагом. Скоро груда валунов перестанет быть надёжным укрытием.

Примечание: многое будет зависеть от того, много ли шума Вы поднимете. Тихо стреляет только дерринджер. Не забывайте про оглушение противников и метание ножа.



не видит Вас

Здоровье: 🩸🩸🩸



Расстояние: 50 ярдов

патроны **урон** 0–50 ярдов **дальность**



не видит Вас

Здоровье: 🩸🩸🩸



Расстояние: 100 ярдов

патроны **урон** 50-200 ярдов **дальность**

Примечание: бежать нельзя, перестрелка займёт минуту (время -1)

- Если Вы победили, и не раздался ни один выстрел, кроме как из дерринджера (141.)

- Если Вы победили, подняв шум (135.)

145.

Вы сделали несколько уверенных шагов вперёд, но как только Вы достигли середины комнаты, плита под Вашей ногой сдвинулась и две острых стрелы со свистом вылетели откуда-то слева и пронзили Вам грудь и шею. Ещё две пролетели перед Вами и гулко ударились в стену. Смерть наступила мгновенно. ВЫ ПРОИГРАЛИ

146.

Я листал журнал, пока не нашёл комментарий, который был весьма лаконичен: «Правый коридор. Боком вдоль левой стены.» (время -1) (150.)

147.

Вы подошли вплотную к четырём странным отверстиям и осторожно засунули руку в одно из них. Вы сразу же задели что-то тонкое и элластичное, напоминающее струну. В тот же момент что-то вылетело из стены и вонзилось прямо Вам в глаз. ВЫ ПРОИГРАЛИ

148.

Я методично простукивал стены, плавно смещаясь вдоль стены, пока не дошёл до четырёх отвестий, где звук стал из глухого звонким. Мне даже показалось, что в стене от ударов моего кулака дёргаются какие-то тонкие струны. Во всяком случае, там что-то вибрировало. Я нащупал в стене четыре отверстия, образующих квадрат. (время -1)

- Продолжать двигаться вдоль стены в сторону источника света (145.)

- Просунуть руку внутрь одного из отверстий в стене (147.)

- (только если есть метка «Ф») Зажечь фонарь и осмотреться (140.)

149.

Подняв руки над головой, Вы вышли к толпе, и с этого момента Ваша судьба больше не принадлежала Вам. Начались поиски сокровищ. Не важно, как Вам удалось провести жителей Пёпл Хэвен по древнему подземелью и открыть сокровищницу, но как только Вы это сделали, Вы стали больше не нужны Кларку, и он избавился и от Вас и от Вашего отца. Что тут сказать, опасно было полагаться на милость убийцы. ВЫ ПРОИГРАЛИ

150.



Я двинулся по коридору, торопливо, но осторожно обходя яму. Холодные острия шипов бесстрастно смотрели на меня с её дна. Они напоминали о страшной и безвестной гибели, которая может настичь в любом месте этого мрачного подземелья. Больше всего меня страшила не быстрая смерть от пуль пёплхэвенских сорвиголов, а гибель от давно забытых и изживших смысл своего существования орудий смерти, расставленных строителями древней гробницы. Мне снова вспомнилась песня, услышанная в салуне:

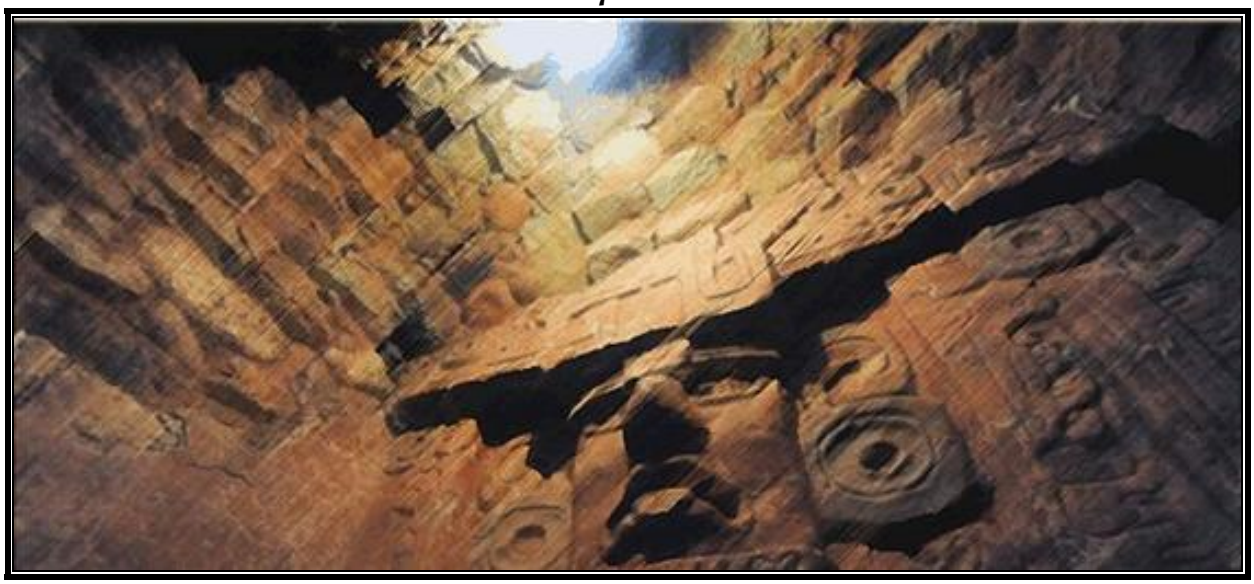
Где стрелы летят, где пронзают шипы,
мне нужно не сбиться с заветной тропы…
Вверх от Пёпл Хэвен. Вверх по Пёпл Хэвен…

Что ж, это понятно, но для чего же тогда в песне ещё один куплет?

Когда девять тысяч погибнут в бою,
Лишь трое, вернувшись, их всех отпоют…
Вверх от Пёпл Хэвен. Вверх по Пёпл Хэвен…

Пожалуй, ничего хорошего он мне не сулит. Но о какой именно опасности он предупреждает? Я не имел даже приблизительного представления об этом… Однако, без сомнения, моя догадка была верна: песня это ключ. Трудно представить себе, кто, когда и для чего превратил напутствие искателю сокровищ в стих, пусть даже и поэт он весьма неважный. Однако ясно, что эти слова пережили уже не одно поколение. Песни живут намного дольше людей, особенно, народные. Страшно подумать, что если хотя бы одна строчка дошла до меня в искажённом виде, это всё погубит… Тем временем, проход расширился, и впереди появился новый зал, ещё больше предыдущего. (время -1)
(Переход к Главе 6)

Глава 6. Шестнадцать каменных колонн



Зал был восьмиугольным и достигал почти сорока ярдов в высоту. Плита в центре пола закрывала от глаз гробницу. Вокруг крышки на полу были рассыпаны монеты, но, очевидно, большая их часть была скрыта от глаз внутри гробницы. Стены были украшены шестнадцатью симметрично расположенными колоннами с барельефами. Зал освещал широкий разлом в каменном потолке зала, через который был виден кусочек вечернего неба. Очевидно, потолок пробит мощным зарядом динамита. Разлом перекрывала доска, положенная поперёк разлома, через доску перекинута верёвка, оба её конца свисают вниз. К одному из них был привязан деревянный ящик с крышкой, а к другому – камень, как видно, для противовеса. Я вошёл в зал, и над разломом раздался хриплый голос Кларка:

- Ты слишком долго сюда добирался, Хьюитт. Твой отец тут. Он не признался, как открыть гробницу. Я оглушил его и замуровал внутри одного из этих каменных столбов.

Кларк говорил, лишь слегка повысив голос, но акустика в зале была лучше, чем в любом театре. Я вошёл с оружием наготове, но Кларк и не думал показываться над разломом. Как можно было догадаться по щелям, обрамляющим барельефы на колоннах, каждый из них отодвигается. Очевидно, под барельефами находятся ниши, в одной из таких ниш Кларк и замуровал отца. Из одной из колонн, действительно, слышался сдавленный стон.

- Я сначала хотел тебя порешить, - продолжил кузнец, - но потом увидел, что у тебя котелок варит почти, как у Расса. Ты жив и ты здесь только, чтобы открыть гробницу. Но не надо двигать все плиты подряд. Под ними полным полно хитроумных ловушек.

- Освободи моего отца, тогда и получишь свои сокровища! – крикнул я.

- Ещё чего, - ответил Кларк, - Сначала сокровища, потом уже старина Расс… Если бы твой отец не был болтлив, я радовался бы этим монетам на полу, не зная, что под полом лежит воин в золотых доспехах, и вокруг – горы золота. Но не вздумай освободить отца раньше, чем откроешь мне гробницу. Я просто убью вас обоих. Ты знаешь, на что способна моя винтовка. Я дам вам уйти не раньше, чем ты поднимешь мне в ящике золотую маску этого древнего ублюдка. Чёрт подери, я доживу до той поры, когда обо мне узнает мир!

- Я открою тебе гробницу, - ответил я, - Но ты, Кларк, не доживёшь даже до рассвета.

- Поискать разгадку тайны в журнале отца (153.) (Если есть метка «Ж»)

- Попытаться поговорить с отцом через стену (157.)

- Осмотреть зал и подумать над разгадкой тайны (158.)

- Рассмотреть в бинокль верхний конец верёвки Кларка (159.) (Если есть метка «Б»)

151.

Я кричал около минуты, но ответом был всё тот же сдавленный гул. После многочисленных тщетных попыток я сорвал голос и понял, что это бесполезно.

- Настучать сообщение азбукой Морзе (155.)

- Не тратить больше время на попытки поговорить с отцом (154.)

152.

Я часто вспоминал отца, и воспоминания о нём кружились в голове, как картинки в калейдоскопе. Но до чего же трудно что-либо припомнить в критический момент! Я помнил, что в детстве отец брал меня с собой на охоту в леса Орегона, и мы видели след зайца, на лапе которого недоставало одного пальца. Но помнит ли он это, ведь столько лет прошло, и все эти годы от забивал себе голову несметным числом археологических фактов. Что-то посвежее? Да например, то же письмо. В голове крутилась ужасно нелепая фраза из письма «окажут огромную услугу истории». Что ещё? Он, когда злился, часто говорил обо мне другим «наша принцесса Элис», я был его убить за это готов. Не называл ли он меня так в Пёпл Хэвен? И ещё он носил мамину брошь в кармане пиджака после её смерти и часто доставал и смотрел не неё, иногда даже на кафедре во время лекций. Брошь исчезла вместе с отцом, когда он уехал в Пёпл Хэвен. Некогда думать. Пора решать! Какое же сообщение настучать, чтобы он понял, что это могу знать только я?

- ЗАЯЦ БЕЗ ПАЛЬЦА (161.)

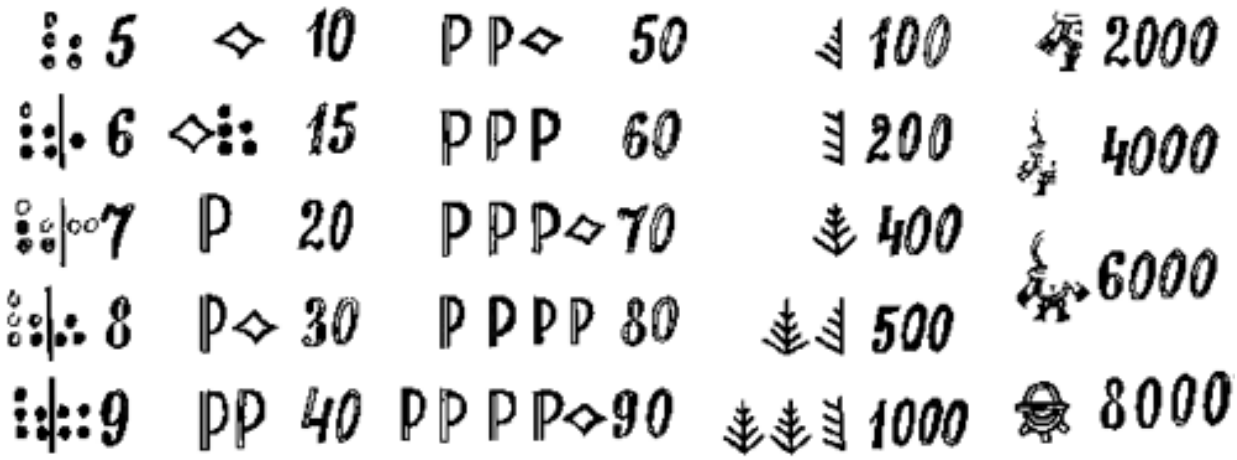
- УСЛУГА ИСТОРИИ (163.)

- ПРИНЦЕССА ЭЛИС (166.)

- БРОШЬ В КАРМАНЕ (169.)

153.

Я раскрыл журнал и принялся быстро перелистывать его в поисках изображений, похожих на причудливые знаки, начертанные на шестнадцати колоннах. Я нашёл их в самом конце, в справочной части журнала. Заголовок гласил «Нумерация ацтеков»:



Примечание: Вы потеряли 1 минуту на изучение журнала (время -1)

- Пролистать журнал более внимательно (#4.)

- Не тратить больше время на изучение журнала (154.)

154.

- Если у Вас остались незатраченные очки времени (170.)

- Если Вы затратили все 12 минут времени (156.)

155.

Я сформулировал в голове подходящее сообщение и принялся стучать по камню:

- Я ТВОЙ СЫН КАК ЕЁ ОТКРЫТЬ

Последовала долгая и мучительная пауза, и когда я уже не ожидал получить ответа, изнутри раздались чуть слышные гулкие удары по камню, наносимые ослабевшей рукой:

- ГО… РИ… В… АДУ… КЛА…РК

Из-за слабости моего отца на эти короткие переговоры ушло целых две минуты, и, я уверен, на это ушло немало тех сил, которые ещё остались у отца. Неудивительно, что он не поверил. Откуда мне здесь взяться. Но ведь есть же вещи, что знаю только я и отец...

Примечание: Вы потеряли две минуты на переговоры (время -2)

- Попробовать докричаться до отца (151.)

- Доказать что Вы это Вы при помощи азбуки Морзе (152.)

- Не тратить больше время на попытки поговорить с отцом (154.)

156.

Говорят, что между близкими людьми есть связь, шестое чувство, подсказывающее, что что-то не так. Все рецепторы затрубили во мне тревогу. Непостижимым образом я понял, что мой отец только что задохнулся. Его больше нет в живых. ВЫ ПРОИГРАЛИ

157.

Я подошёл к каменной колонне, из-за которой доносился слабеющий стон отца.

- Папа, это я! – прокричал я, - Я тебя вытащу! Скажи мне, как открыть эту гробницу?!

Отец что-то ответил, он даже, возможно, отвечал сейчас на мой вопрос, но я слышал лишь прерывистый звук, похожий на стон или гул. Я не смог разобрать ни единого слова.

Меня посетила идея, удачная или не очень, воспользоваться азбукой Морзе. В инженерном училище нам преподавали морзянку, хотя я и помнил её нетвёрдо. Но мой отец археолог, а не инженер. По правде сказать, я понятия не имел, знает ли он морзянку. Вообще, он любознателен и изучал многие вещи, вовсе не касающиеся его специальности.

- Попробовать докричаться до отца (151.)

- Настучать сообщение азбукой Морзе (155.)

- Не тратить больше время на попытки поговорить с отцом (154.)

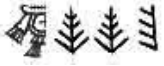
#4.

Потеряв три минуты, я нашёл абзац, где написано «Выдвинуть , затем ...». (время -3)

- Выдвинуть барельеф со знаками  (192.)

158.

В зале было шестнадцать колонн. Я мысленно разделил их на четыре группы. Барельефы на них были массивными, но их можно сдвинуть с места в одиночку. Отец, судя по звукам, находился под крайней левой колонной восточной группы. На колоннах выбиты иероглифы, похожие на очки на игральных костях или знаки на карте.

Северная группа	 Выдвинуть(181.)	 Выдвинуть(182.)	 Выдвинуть(183.)	 Выдвинуть(184.)
Западная группа	 Выдвинуть(185.)	 Выдвинуть(186.)	 Выдвинуть(187.)	 Выдвинуть(188.)
Южная группа	 Выдвинуть(189.)	 Выдвинуть (190.)	 Выдвинуть (191.)	 Выдвинуть(192.)
Восточная группа	 Выдвинуть(193.)	 Выдвинуть(194.)	 Выдвинуть(195.)	 Выдвинуть(196.)

- Подумать ещё немного и ничего не трогпть (170.)

- Проштудировать журнал отца и найти упоминания о том, как открыть гробницу (#4)

159.

Я достал бинокль и напряг зрение, стараясь рассмотреть при столь убогом освещении верхний конец верёвки. Верёвка от ящика и противовеса проходила над наклонной доской сорока ярдами выше меня. Доска была достаточно широкой, чтобы на неё встал ящик. Ещё одна верёвка была привязана к крышке, чтобы Кларк мог снимать крышку с ящика на расстоянии и сразу же видеть, что внутри. Предусмотрительный мерзавец! (154.)

160.

- Маска у меня, Кларк! – прокричал я, - Опускай скорее свой ящик!

- Да неужели?! – засмеялся Кларк, и верёвка с ящиком медленно поползла вниз. Я рассчитал, что верёвка с ящиком идёт снизу вверх около минуты. Фитиль шашки динамита горит около пятнадцати секунд, но если удлинить его, привязав к нему добротный моток бинта, я смогу заставить его гореть больше минуты. (время -1)

- Загрузить в ящик золотую маску воина-ягуара (171.) (только если есть метка «М»)

- Загрузить зажжённую шашку динамита (172.) (только если есть шашка и бинт)

- Залезть в ящик самому и приготовить оружие (173.)

- Отправить наверх пустой ящик (174.)

161.

Я быстро настучал «ЗАЯЦ БЕЗ ПАЛЬЦА» и выждал с минуту, но ответа так и не последовало. «Не помнит», подумал я, «Или не может больше стучать?». (время -1)

- УСЛУГА ИСТОРИИ (163.)

- ПРИНЦЕССА ЭЛИС (166.)

- БРОШЬ В КАРМАНЕ (169.)

- НЕ ТРАТИТЬ БОЛЬШЕ ВРЕМЯ НА ПОПЫТКИ ПОГОВОРИТЬ С ОТЦОМ (154.)

162.

- ЧТО ЭТО, - настучал я

- З……А……М……О……К…… И - ответные стуки стали ещё более прерывистыми, и смокли на шестой букве. Меня посетила ужасная мысль о том, что я вымотал отца своей морзянкой, и он обессилел и потерял сознание, если не того хуже… В любом случае, я решил Не тратить больше время на попытки перестукивания (154.) (время -2)

163.

Я быстро настучал «УСЛУГА ИСТОРИИ» и выждал с минуту, но ответа так и не последовало. Я и сам-то не помню, какие фразы использую в своих письмах. (время -1)

- ЗАЯЦ БЕЗ ПАЛЬЦА (161.)

- ПРИНЦЕССА ЭЛИС (166.)

- БРОШЬ В КАРМАНЕ (169.)

- НЕ ТРАТИТЬ БОЛЬШЕ ВРЕМЯ НА ПОПЫТКИ ПОГОВОРИТЬ С ОТЦОМ (154.)

164.

Вы выдвинули каменный барельеф, и из-за неё вылез бледный и измученный человек, в котором трудно было узнать вашего отца, и жадно втянул воздух лёгкими.

- Алистер! - прохрипел он, прежде чем Вы успели предупредить его об опасности.

Это не укрылось от ушей Кларка, и он молниеносно наклонился над разломом и выстрелил в голову Вам, а затем и Вашему отцу. ВЫ ПРОИГРАЛИ

165.

Я уцепился за верёвку с ящиком, и она начала медленно опускаться вниз. Через минуту я достиг уровня пола и спрыгнул, а ящик медленно пополз наверх. (154.)

166.

-ПРИНЦЕССА ЭЛИС, - настучал я. Казалось, пауза продлилась вечно, но вскоре раздался стук. Ответ был на удивление несуразным: «ДЕВЯТЬ ТЫСЯЧ… ТРИ…» (время -2)

- НАСТУЧАТЬ УТОЧНЯЮЩИЙ ВОПРОС (162.)

- НЕ ТРАТИТЬ БОЛЬШЕ ВРЕМЯ НА ПОПЫТКИ ПОГОВОРИТЬ С ОТЦОМ (154.)

167.

- ЕСЛИ У ВАС НЕТ МЕТКИ «КЛАРК» (164.)

- ЕСЛИ У ВАС ЕСТЬ МЕТКА «КЛАРК» (197.)

168.



Я рассмотрел отца, когда он вышел на свет. Это был бледный и измождённый человек, которого трудно было узнать. Подхватив его под руку, я двинулся к выходу из пещеры, осторожно обходя уже известные мне ловушки. Излишне будет говорить, что при этой долгожданной встрече я чувствовал, словно и сам я заново родился. По пути я очень кратко поведал отцу обо всём, что произошло. У входа в пещеру мы столкнулись с вооружённой толпой горожан. Они обступили нас плотным кольцом.

- Будь я п-проклят, если ты не наш шериф! – вскричал Гарри Клэй, - Но ты же м-м-мёртв!

- Я ж-ж-жив, - передразнил отец дрожащего то ли от страха, то ли от похмелья Клэя, голос у отца всё ещё был измождённым, но в нём уже чувствовался былой задор, - Кларк держал меня тут взаперти, пока он убил Джека Хорнера и посадил его труп на моего коня.

Голос отца произвёл на толпу эффект: все разом убрали оружие в кобуры как по команде.

- Скажи, Расс, а сколько там, всё-таки, внутри золота? – деловито спросила Эшли.

- Ни монеты! – ответил отец, - Начнём с того, что Кларк вас всех облапошил, - с этими словами он вытащил у стоящего рядом с ним Гарри Клэя из рук золотую монету, вложил её между зубов, потянул вниз, и… монета согнулась надвое.

- А голова эта у входа в пещеру и рисунки там всякие? – спросила озадаченная Эшли.

- А что голова? Какие он формы для подков делал! А ружья! Ну а пока бы вы тут искали золото, Кларк вернулся бы в пустой город, обчистил бы ваши дома и уехал бы восвояси.

- Но зачем тогда…, - произнёс было доктор и осёкся, увидев, как отец ему подмигивает.

«Как говорят, умный промолчит, дурак не догадается», - скороговоркой и вполголоса произнёс отец, незаметно кладя в карман отобранную у Клэя монету. Она была такой же ровной и плоской, как и раньше. «Я же сказал, на удачу», - шепнул он мне. Так фокус с подменой монеты спас гробницу от верного расхищения и сохранил её для истории.

- Что с самим Кларком, шериф? – спросил Клэй, ведя кузнеца с заломленными руками.

- Судить, разумеется, - сказал отец, - Ты и Джо, посадите его на коня, свяжите и в город.

- Я буду его конвоиром вместо этих двоих, - сказал я и, в ответ на удивлённый взгляд отца, добавил, - Я хочу хотя бы попытаться понять, что заставило простого кузнеца, которого ты считал своим другом, всё это совершить… (к Главе 7)

169.

Я быстро настучал «БРОШЬ В КАРМАНЕ» и выждал, но ответа не было… (время -1)

- ЗАЯЦ БЕЗ ПАЛЬЦА (161.)

- УСЛУГА ИСТОРИИ (163.)

- ПРИНЦЕССА ЭЛИС (166.)

- Не тратить больше время на попытки поговорить с отцом (154.)

170.



- Поискать разгадку тайны в журнале отца (153.) (Если есть метка «Ж»)

- Попытаться поговорить с отцом через стену (157.)

- Осмотреть зал и подумать над разгадкой тайны (158.)

- Рассмотреть в бинокль верхний конец верёвки Кларка (159.) (Если есть метка «Б»)

- Крикнуть Кларку, чтобы он опустил свой ящик до уровня пола (160.)

- Выдвинуть барельеф, из-под которого раздаётся стон (167.)

171.

Положив маску в ящик, я крикнул «Тяни!», и верёвка медленно поползла наверх. Крышка слетела с ящика, влекомая другой верёвкой… Когда Кларк увидел маску, из разлома раздался вопль животного восторга. Через пару секунд из разлома вылетела вниз шашка динамита и приземлилась в выхода в тоннель, отрезав единственный путь из гробницы.

- Вы оба больше мне не нужны, - радостно прокричал бросивший её Кларк.

Отпущенная верёвка с ящиком медленно поползла наверх под тяжестью противовеса.

- Залечь на пол в дальний от точки падения шашки угол (175.)

- Взяться за конец верёвки с ящиком, чтобы противовес вынес Вас наверх (176.)

- Выдвинуть барельеф под одной из колонн и укрыться в нише (177.)

- Подбежать к динамитной шашке и обхватить фитиль ладонью (178.)

172.

Удлинив фитиль при помощи бинта и положив видоизменённую столь нехитрым способом шашку в ящик, я крикнул «Тяни!». Ящик, медленно покачиваясь, пополз наверх, и я рассчитал, что снизу вверх ящик тоже идёт минуту. Затем ящик, перевернувшись, приземлился торцом вниз на доску и Кларк верёвкой сорвал с него крышку:

- Какого дья…! - раздалось наверху. Прогремел взрыв, и всё смолкло… Только тяжёлая пыль просыпалась через дыру на дно древней пещеры. Кларк стоял близко к месту взрыва. Может, он и выжил, благодаря трюку с двумя верёвками, но уж точно был оглушён. (170.)

Примечание: поставьте метку «Кларк», поскольку Вы оглушили Кларка (время -1)

173.

Забравшись внутрь ящика, я крикнул «Тяни!» и накрылся крышкой. Ящик пополз наверх.

- Ох и тяжёлая! – раздалось откуда-то сверху, - Ты что, всего воина в ящик погрузил?

Ящик перевернулся, и крышка отлетела в сторону. Быстро вскочив на ноги, я выстрелил. Пуля вонзилась Кларку в живот, он обмяк и потерял сознание. Теперь пора спасать отца. Но сначала бы ещё самому спастись: отпущенная Кларком верёвка скользила в обратную сторону. Ясно, что камень-противовес тяжелее ящика, и этот конец идёт вниз быстрее.

Примечание: поставьте метку «Кларк» (время -1)

- Спуститься вниз, уцепившись за конец верёвки с ящиком (165.) (время -1)

- Спуститься вниз, уцепившись за конец верёвки с камнем-противовесом (170.)

174.

Я изобразил, что кладу что-то в ящик, а затем крикнул «Тяни!». Ящик пополз наверх, и я рассчитал, что снизу вверх ящик тоже идёт минуту. Затем ящик, перевернувшись, приземлился торцом вниз на доску и Кларк верёвкой сорвал с него крышку:

- Ты так больше не шути! – прокричал он свирепо, а затем, не высовываясь, набросил крышку обратно на ящик и чуть потряс верёвку. Крышка встала в пазы. (время -1) (170.)

175.

Вы бросились на пол, но это не спасло Вас от ударной волны. ВЫ ПРОИГРАЛИ

176.

Вы взялись за ящик, но Ваш вес вместе с ящиком превысил вес камня, и Ваш конец верёвки пошёл вниз. Повиснув на одной руке, Вы срезали ящик. Верёвка больше не опускалась, но и не поднималась, Вы зависли в трёх ярдах над полом. ВЫ ПРОИГРАЛИ

177.

Вы потянули на себя один из барельефов и нырнули за неё, как только между ней и стеной образовалась достаточная для этого щель. Но вот беда: мощности взрывной волны вполне хватило, чтобы барельеф раздавил Вас под своим весом. ВЫ ПРОИГРАЛИ

178.

Подбежав к динамитной шашке, я погасил пальцами фитиль. Настало время уходить, пока Кларк не разобрался, что к чему. (168.)

179.

Уцепившись за конец верёвки с ящиком, я медленно опустился на верёвке на пол. (170.)

180.

Схватившись за конец верёвки с камнем, Вы перевесили ящик на другом конце настолько, что вместе с камнем со свистом рухнули на каменные плиты. ВЫ ПРОИГРАЛИ

181.

Вы выдвинули барельеф, и каменная громада подалась. Вместе с барельефом в сторону отодвинулась плита пола, на которой Вы стояли, и Вы полетели вниз. ВЫ ПРОИГРАЛИ

182.

Вы выдвинули барельеф, и каменная громада подалась. Вместе с барельефом в сторону отодвинулась плита пола, на которой Вы стояли, и Вы полетели вниз. ВЫ ПРОИГРАЛИ

183.

Вы выдвинули барельеф, и каменная громада подалась. Вместе с барельефом в сторону отодвинулась плита пола, на которой Вы стояли, и Вы полетели вниз. ВЫ ПРОИГРАЛИ

184.

Вы выдвинули барельеф, и каменная громада подалась. Вместе с барельефом в сторону отодвинулась плита пола, на которой Вы стояли, и Вы полетели вниз. ВЫ ПРОИГРАЛИ

185.

Вы выдвинули барельеф, и каменная громада подалась. Вместе с барельефом в сторону отодвинулась плита пола, на которой Вы стояли, и Вы полетели вниз. ВЫ ПРОИГРАЛИ

186.

Я выдвинул барельеф, и каменная громада подалась, открыв нишу в стене. Но через мгновение барельеф медленно пополз назад, и ниша снова закрылась. (время -1) (158.)

187.

Я выдвинул барельеф, и каменная громада подалась, открыв нишу в стене. Но через мгновение барельеф медленно пополз назад, и ниша снова закрылась. (время -1) (158.)

188.

Я выдвинул барельеф, и каменная громада подалась, открыв нишу в стене. Но через мгновение барельеф медленно пополз назад, и ниша снова закрылась. (время -1) (158.)

189.

Я выдвинул барельеф, и каменная громада подалась, открыв нишу в стене. Но через мгновение барельеф медленно пополз назад, и ниша снова закрылась. (время -1) (158.)

190.

Я выдвинул барельеф, и каменная громада подалась, открыв нишу в стене. Но через мгновение барельеф медленно пополз назад, и ниша снова закрылась. (время -1) (158.)

191.

Вы выдвинули барельеф, и каменная громада подалась. Вместе с барельефом в сторону отодвинулась плита пола, на которой Вы стояли, и Вы полетели вниз. ВЫ ПРОИГРАЛИ

192.

Я выдвинул барельеф, и каменная громада понемногу подалась, открыв пустую нишу в стене. Раздался щелчок, и барельеф замер на месте. Первая печать открыта… (время -1)

Западная группа	 Выдвинуть (185.)	 Выдвинуть (186.)	 Выдвинуть (187.)	 Выдвинуть (188.)
Южная группа	 Выдвинуть (189.)	 Выдвинуть (190.)	 Выдвинуть (191.)	 Выдвинуть (192.)
Восточная группа	 Выдвинуть (193.)	 Выдвинуть (194.)	 Выдвинуть (195.)	 Выдвинуть (196.)
Северная группа	 Выдвинуть (197.)	 Выдвинуть (198.)	 Выдвинуть (199.)	 Выдвинуть (200.)

193.

- Если у Вас нет метки «Кларк» (164.)

- Если у Вас есть метка «Кларк» (168.)

194.

Вы выдвинули барельеф, и каменная громада подалась. Вместе с барельефом в сторону отодвинулась плита пола, на которой Вы стояли, и Вы полетели вниз. ВЫ ПРОИГРАЛИ

195.

Вы выдвинули барельеф, и каменная громада подалась. Вместе с барельефом в сторону отодвинулась плита пола, на которой Вы стояли, и Вы полетели вниз. ВЫ ПРОИГРАЛИ

196.

Вы выдвинули барельеф, и каменная громада подалась. Вместе с барельефом в сторону отодвинулась плита пола, на которой Вы стояли, и Вы полетели вниз. ВЫ ПРОИГРАЛИ

197.



Понемногу тяжёлая каменная колонна выдвинулась, уступив моим усилиям, и послышался щелчок. Вслед за этим выдвинулись остальные колонны, в том числе, та, что скрывала моего отца. Он был бледен как покойник и едва стоял на ногах, и всё же, жив.

- Алистер! - прохрипел он, голос был едва слышен за скрежетом каменных барельефов.

Тем временем, внизу открылся круг в полу, и моим глазам предстала усыпальница, расписанная барельефами, изображающими ягуаров, и усыпанная золотом. В центре всего этого лежал скелет, облачённый в золотые доспехи. На его лице была золотая маска. Вокруг россыпью лежало золото в самом разном виде: от монет и украшений до статуэток. Отец с трудом нагнулся и поднял одну-единственную монету: оказавшись затёртой меж двух каменных плит, она согнулась. «На удачу» - сказал он слабым голосом.

Примечание: бинт и шашка динамита находились в карманах у Рассела Хьюитта.

 Поставьте метку «М» - маска	 Вы получаете 1 шашку «Ш» Вы получаете 1 моток бинта

- ЕСЛИ ВЫ ХОТИТЕ ОТДАТЬ МАСКУ КЛАРКУ, А ЗАТЕМ ПОКИНУТЬ ГРОБНИЦУ (160.)

- ЕСЛИ ВЫ ХОТИТЕ СКРЫТНО ПОКИНУТЬ ГРОБНИЦУ ВМЕСТЕ С ОТЦОМ (168.)

198.

Я выдвинул барельеф, и каменная громада подалась, открыв нишу в стене. Но через мгновение барельеф медленно пополз назад, и ниша снова закрылась. (время -1) (158.)

199.

Я выдвинул барельеф, и каменная громада подалась, открыв нишу в стене. Но через мгновение барельеф медленно пополз назад, и ниша снова закрылась. (время -1) (158.)

200.

Я выдвинул барельеф, и каменная громада подалась, открыв нишу в стене. Но через мгновение барельеф медленно пополз назад, и ниша снова закрылась. (время -1) (158.)

Глава 7. Исповедь убийцы



По залитому утренним солнцем перевалу медленно двигались в сторону Пёпл Хэвен две лошади. На одной из них сидел я, а на другой, с привязанными к седлу руками, Питер Кларк. Я спас своего отца, которого уже не думал застать в живых, и всё же, меня терзали противоречивые чувства. Вчера я неоднократно переступил черту и заставил себя стрелять по живым людям, ведь иначе убили бы меня. Всё это вспоминалось теперь как страшный сон. Когда я остановился поправить седло, кузнец впервые нарушил тишину.

- Ты обещал, что я не доживу до рассвета, - сказал он глухо, - а солнце уже взошло три часа назад, – его презрительный взгляд приобрёл странный оттенок торжества.

- Теперь уже всё равно, Кларк, – ответил я, не глядя на него, - По закону тебя должны повесить, но если отец будет милосерден, рассветами ты будешь наслаждаться из камеры.

- Поверь, мальчик, я нисколько не сомневаюсь, что меня ждёт петля, - сказал Кларк, - Лучше бы вам с папашей пристрелить меня сразу, и даже не вздумайте меня запирать в какой-нибудь сарай. Большую часть замков в этом городке я отлил собственноручно, да и ключи к ним тоже. Жаль только, что в подвале у шерифа замок оказался заковыристее. А я-то думал, что справлюсь с любым… Когда же меня, наконец, вздёрнут!

- Откуда такая жажда смерти? – спросил я удивлённо.

Лицо Кларка налилось кровью и он начал тараторить с таким видом, словно он был лектором, которого слушает целая аудитория, а его слова разносились эхом по долине:

- Да оттуда же, откуда и жажда жить – жить по-человечески. Я хотел бы иметь дом не берегу моря и плантации табака, пить дорогое вино, иметь власть над людьми, разъезжать в карете среди пальм! Или, хотя бы, стать инженером или учёным, строить будущее и получать достойное жалование. Дьявол, благослови Пёпл Хэвен, захлебнувшийся в конском навозе! Здесь будь ты хоть семи пядей во лбу, не заработаешь даже на билет на поезд без грабежей и убийств. Родись я где-то ещё, я нашёл бы применение своим талантам. Я жил мечтой о далёких городах и странах. Но однажды я узнал, что моя мечта гораздо ближе. Она зарыта в недрах земли у меня под носом. Я понял это случайно, просто слушая, как эта идиотка Эшли в тысячный раз поёт свою песенку. До меня просто дошло то, что не смогли вкумекать несколько поколений до меня. И я имел больше прав на эти сокровища, чем твой папаша, который попросту о них прочёл в своих мудреных книжках, которые были мне недоступны. Разве я чем-то глупее него? Я дошёл почти до конца пути. Я нашёл пещеру, выковал ключ к двери между залами. Мне оставалось преодолеть лишь те столбы с нелепыми значками. Я думал над этим, когда увидел у входа

в пещеру свет ещё одного фонаря. Это был Рассел Хьюитт, и он удивился встрече ничуть не меньше, чем я. Мы разговорились. Меня бы вполне устроило, если бы он предложил поделить золото на двоих, но он сказал, что всё это принадлежит истории. Разговор кончился тем, что Расс взял с меня слово, что я оставлю всё, что мне известно в тайне – а сокровищами распорядится тот из нас, кто первым откроет гробницу. После этого я вернулся в кузницу. Передо мной теперь стояло две задачи – сделать Расса сговорчивее и отвадить весь народ городка от прерии, чтобы больше никто не мешал мне в моих поисках. Я не мог убить твоего отца, ведь я надеялся, что заставлю его открыть гробницу для меня. Я убил вместо этого Джека Хорнера, утопил в корыте, распространив слух, что он попросту спился. Тихий городок, кто здесь станет в этом разбираться! А потом я умыкнул из могилы его тело, как только народ разошёлся по домам. Когда заряд из моей пушки снёс Хорнеру полчерепа, его стало трудно отличить от Расса. Тем временем, я связал твоего отца и замуровал его в гробнице. Мол, либо ты мне сокровища, либо так здесь и останешься, но твой отец не соглашался. Наверное, он понимал, что потом я его всё равно убью. В это время я переодел труп Хорнера в плащ Расса и сделал его Чёрным Всадником при помощи пары своих кузнечных приспособлений. У меня не возникло проблем в общении с лошадью Всадника, ведь у меня был ультразвуковой свисток с шеи Расса, а он в своё время отлично научил её слушаться этого свистка. Всё для того, чтобы горожане не высовывались из города, не искали Расса и не срывали мои планы. А ещё я решил поджечь контору, ведь там внутри его записки о том, где искать и что искать…

Внезапно Питер Кларк вывел руки, которые только что были связанными, и махнул у меня перед носом ножом, разрезав верёвку, которой были связаны две наших лошади. Я успел заметить, что в руках у него был нож. После этого Кларк галопом погнал коня за ближайшую скалу, и я бросился в погоню. Я обогнул уступ и увидел за ним деревянную будку у скалы. Из окна вылетела динамитная шашка и приземлилась передо мной. Развернув коня на скаку, а едва успел укрыться от взрыва обратно за выступ скалы.

- Ты плохо знаешь места, парень! – проревел Кларк, - Иначе ты бы не остановился так близко от склада горняков. Здесь есть ружья, а динамита здесь хватит на целую армию!

Питер Кларк

Здоровье: 🩸🩸🩸🩸🩸🩸🩸



бежать нельзя:
это противоречит законам жанра





Расстояние: 100 ярдов

патроны	🩸🩸🩸 **урон**	50-150 ярдов **дальность**
☑☑☑ ☑☑☑ **динамит**	💀 **урон**	50 ярдов **Дальность**
–	🩸🩸 **урон**	0 ярдов **дальность**

Примечание: Используйте навык «Уклонение», чтобы убегать от брошенного динамита

Примечание: Если у Вас есть метка «Кларк», у Кларка будет 5 единиц здоровья, а не 7

Примечание: Если Вы победили Питера Кларка, **ПОЗДРАВЛЯЮ, ВЫ ВЫИГРАЛИ!**

Продолжение следует.