

Zaratystra

Пойманный в Нетопырь-Холле

книга-игра



Версия текста: 1

Книги-игры и интерактивные рассказы

<https://quest-book.ru>

1

— Этот город — отстой!

Этот пятничный вечер — конец твоей первой недели в новой школе. Твоя семья перебралась в этот город в прошлом месяце. И до сих пор ни один человек в школе даже не попытался завести с тобой дружбу.

День за днём ты сидел в классе, ожидая кого-нибудь, кто заговорит с тобой. Ожидая и глядя на незнакомые лица вокруг. Как же мне жить здесь совсем без друзей, думаешь ты. Ведь ты классный. Ты знаешь это. У тебя были сотни друзей в твоей старой школе.

Ты медленно плетёшься домой. Всё, что ожидает тебя впереди — это скучные выходные, проведённые перед телевизором в компании родителей и непослушного младшего брата.

И вдруг что-то попадает в спину твоей куртки.

Ты оборачиваешься. Камушек гальки падает на землю. Ты смотришь вперёд — и видишь мальчишку твоего возраста с каштановыми волосами.

— Привет! — окликает он тебя. — Я Ник!

— Привет, — отвечаешь ты и представляешься.

— Мы с тобой учимся в одном классе, — говорит Ник.

Забавно, думаешь ты. Ты никогда не замечал его раньше. Но всё равно улыбаешься. Ты очень рад, что кто-то наконец-то заговорил с тобой.

— Я живу здесь, — говорит тебе Ник. Он указывает на зелёный двухэтажный дом в следующем квартале. Ты в изумлении глядишь на него

— Но ты не можешь там жить! — восклицаешь ты. — Это невозможно!

○ **Беги.** — (101)

2

Затаив дыхание, ты подбираешься к спящей мумии. Что будет, если ты разбудишь её? Ты осторожно продвигаешься. Дюйм за дюймом. Ты протягиваешь руку к мумии.

ХРРРРРР!

Ты отпрыгиваешь назад, когда мумия издаёт отвратительный храп.

Застываешь. А затем тянешься снова.

На этот раз тебе удастся схватить небольшой кусочек бинта, свисающий с её левой руки. Ты спешно тянешь. Бинт свободно отрывается, а мумия даже не шевелится! Что за соня!

У тебя есть два из четырёх предметов из списка: человеческая кость и бинт мумии. Теперь тебе нужны только прутик из метлы ведьмы и три волоска оборотня. Но время тикает.

Внизу я все хорошо обыскал, говоришь ты себе. Значит, другие предметы должны быть наверху.

Ты замечаешь позади саркофага узкую винтовую лестницу. Выше, выше, выше. Круг за кругом. У тебя действительно кружится голова. И воздух здесь совершенно ледяной. Твои зубы начинают стучать. Внезапно лестница выводит тебя на середину затхлого коридора. Ты можешь двигаться вправо или влево. Какой путь ты выберешь?

○ **Если на тебе надеты свитер или толстовка, поверни направо..** — (109)

3

Ты глядишь на жуткие лица Ника, Дебби и Коннора. Без сомнений, они монстры. Настоящие монстры.

— Выпустите меня отсюда! — кричишь ты.

Ник продолжает блокировать дверь. Ты замечаешь окно в гостиной и, сделав глубокий вдох, несёшься к нему.

Ты быстрый. Ты всегда выигрывал пятидесятифутовый забег в школе. Но по сравнению с этими монстрами ты недостаточно быстр.

Дебби легко отталкивает тебя от окна. Тарантулы снуют по её паутинным волосам, а она хохочет:

— Отсюда нет выхода!

— Пожалуйста, отпустите меня домой! — умоляешь ты. — Я никому не раскрою ваш секрет. Просто дайте мне уйти.

— Ни за что! — кричит Ник, заходя в гостиную вместе с Коннором. — Из Клуба Ужасов нет спасения.

— Ну, — говорит Дебби, — Это не совсем так. Есть

один

путь отсюда.

Ты оглядываешь гостиную, отчаянно ища выход. Все три монстра глазят на тебя. Ты не знаешь, как пробраться мимо них.

— Где же он? — спрашиваешь ты. — Как я могу выйти?

Ник сердито сверлит взглядом Дебби.

— Твоя единственная надежда, — говорит Дебби, игнорируя Ника, — это сыграть в игру.

○ **Беги..** — (121)

4

— Твоя взяла! — рычит Коннор. — Но это в последний раз, — затем он подключает ещё два набора контроллеров.

— Эй, что ты делаешь? — восклицаешь ты.

— Это для Ника и Дебби, — отвечает он.

— Так нечестно! — споришь ты. — Я сказал, что сыграю с тобой.

— Или ты играешь со всеми, или сделка недействительна, — фыркает Коннор.

Что тут ответить? Ты вздыхаешь и киваешь:

— Ладно. Хорошо.

— Ник играет первым, — объявляет Коннор. — И помни — ты должен побить всех

нас, чтобы выиграть!

Ник начинает играть. Но ты не слишком волнуешься. Ты помнишь, как играла Дебби. Она даже не могла справиться с первым уровнем. Насколько хорош в игре можешь быть Ник?

Ник делает свои первые движения. Ой-ой. Он великолепен.

Коннора и Дебби ты выбиваешь рано. Но затем вы с Ником быстро поднимаетесь по уровням снизу вверх. Наконец, вы оба достигаете верхнего — двенадцатого уровня! Ты никогда не доходил до него прежде.

На твоём лице выступают капли пота. Вверх, вниз, прыжок! Вправо, влево, выстрел! Ты управляешь устройством как настоящий профессионал.

Но затем Грязевые Монстры поднимают волну грязи.

Должен ли ты перепрыгнуть волну — или же нырнуть под неё?

Быстрее! Принимай решение! Чтобы перепрыгнуть волну, скачи. — (96)

Чтобы поднырнуть под неё, скользи. — (51)

5

— Что это за шум? — вскрикивает Лара, оглядываясь. А затем она видит тебя.

— Летучая мышь!! — визжит она. — Вот блин, летучая мышь!

Она спрыгивает с кровати и вылетает из комнаты.

А спустя пару секунд возвращается с большой банкой спрея от жуков в руках.

— Убирайся отсюда! — кричит она, направив спрей на тебя и нажимая пальцем на кнопку.

Ты не знаешь, может ли спрей от жуков повредить летучей мыши, но ты не хочешь выяснять этого. Ты уносишься в окно прежде, чем он попадёт на тебя.

— И не возвращайся! — кричит Лара, захлопывая окно.

Ты так расстроен, что можешь лишь хлопнуть крыльями по направлению к дому. Как ты сможешь получить чью-нибудь помощь? Или придётся летать летучей мышью до конца твоей жизни?

Ты проскальзываешь в свою комнату, гадая, как же быть. Спикировав сверху на кровать, ты обнаруживаешь на подушке записку от своей мамы:

«Звонила Лара. Встреться с ней завтра у фонтана в торговом центре в три часа»

.

Ты сразу чувствуешь себя лучше. Лара пригласила тебя в торговый центр вместе с Марси и Мартином! Ты, безусловно, принят этими ребятами в их компанию. Может быть, они смогут тебе помочь.

Всё, что тебе нужно сделать, это найти способ попасть в торговый центр, не поджарившись на солнце.

○ **Сможешь ли ты это сделать? Лети.. — (64)**

6

Ты тянешь на себя зелёную дверь — и оказываешься снова в гостиной. Этот дом похож на нескончаемый лабиринт, думаешь ты.

Обернувшись, ты не обнаруживаешь никаких следов Дебби, Ника или Коннора. Ты смотришь на часы. Сейчас 10.50 — осталось всего чуть больше часа до того момента, когда ты превратишься в монстра.

Ты пытаешься решить, что же делать дальше, как вдруг до твоего слуха доносится странный звук.

Топ. Топ. Шкряб.

Шум становится всё громче и громче.

Топ. Топ. Шкряб.

Ты медленно поворачиваешься — и понимаешь, что смотришь прямо на мумию! Шестифутовую мумию, замотанную в старые, пожелтевшие бинты, которые начинают распутываться. Её безглазое, беззубое перевязанное лицо, кажется, смотрит прямо на тебя.

В ноздри проникает кислый запах. Это запах разложения. Гниющей плоти. Смерти. Поперхнувшись слюной, ты зажимаешь нос.

Затем мумия неуклюже поворачивается и начинает удаляться по коридору. Не то, чтобы тебе очень хотелось за ней следовать, но тебе нужны бинты мумии для «мусорной охоты». Ты должен пойти за ней. У тебя нет выбора.

○ **Беги.. — (32)**

7

Ты не можешь удержаться. Может быть, ты больше никогда не увидишь такого чудесного разнообразия жуков. Ты быстро поднимаешь крышку витрины, хватаешь самого большого жука и запихиваешь его в рот.

— Гадость!! — кричит Лара.

ХРУМ!

И жука уже нет. Мартин и Марси бросаются к витрине.

— Глядите! — говорит Лара, с ужасом показывая на тебя. Ты знаешь, что твои друзья пялятся на тебя, но не можешь остановиться. Ты съешь в рот одного жука за другим. Они так аппетитно хрустят на зубах. Ты не прекращаешь поедать их, пока прибывшая на место полиция не арестовывает тебя за кражу редких насекомых.

В итоге ты попадаешь за решётку. Но всё не так уж и плохо — родители вытаскивают тебя меньше чем за час. И пока ты висишь вниз головой на тюремных нарах, тебя посещает удивительная идея. Идея, которая сделает тебя миллионером!

В следующие несколько дней ты работаешь на кухне — и во дворе. Ты рубишь. Ты смешиваешь. Ты пробуешь. Ты добавляешь новые ингредиенты и пробуешь снова. Безупречно!

Тебе удаётся создать самое популярное мороженное со времён Роки Роуд — того, что с зефиром и орехами! Ты делаешь состояние на своём новом вкусе — Жучино-Вишнёвом Хруме.

Тссс! Пожалуйста, не выдавай никому секретный ингредиент — тот, что придаёт мороженному этот аппетитный

хрум!

КОНЕЦ

8

Ты откидываешь дверь и на руках подтягиваешься в комнату с наклонным потолком, залитую лунным светом. Повсюду раскиданы старая мебель и грязное бельё.

Пригнувшись, ты пробираешься к маленькому оконцу. Выглянув, вы вздыхаешь: выпрыгнуть из него никак не получится. У тебя нет ни малейшего шанса приземлиться живым.

Присев на пол, ты пытаешься составить план. Копаясь в хламе, ты замечаешь высокое и чистое окно в дальнем конце чердака. Там, кажется, что-то чёрное, и к этому чему-то прислонена метла.

Может ли это быть метла ведьмы — один из пунктов в списке? Ты спешишь выяснить это.

— Помоги мне! — восклицает пронзительный голос, когда ты тянешься к метле.

Голос доносится из ящика! Там внутри заперта женщина!

Её лицо прорезают глубокие морщины. Её длинные, спутанные седые волосы спадают на чёрное платье.

— Ну ничего себе! — ахаешь ты.

Женщина смотрит на тебя. Взгляд её зелёных глаз, кажется, пронизывают тебя насквозь.

— Ну, наконец-то! — причитает она. — Я прождала тебя без малого две сотни лет!

○ Иди.. — (16)

9

Ты со всех ног несёшься в заросли высокого камыша. Затем ты ныряешь вниз и глядишь сквозь стебли.

Стражники останавливаются. По всей видимости, они принимаются спорить. Один из них указывает на заросли. О, нет! Но другие яростно качают головами. Они разворачиваются и возвращаются во дворец.

Что случилось, недоумеваешь ты. Почему они не пошли в заросли?

Пожав плечами, ты решаешь не беспокоиться об этом. У тебя есть о чём подумать — например, о том, как вернуться домой!

Внезапно ты слышишь дребезжащий звук. На самом деле, думаешь ты, это звучит как погремушка. Ты глядишь вниз и выпускаешь вопль ужаса!

Огромная чёрная змея обвилась вокруг твоих ног!

Кожистое тело змеи толще, чем обе твои ноги вместе взятые!

Змея поднимает голову и шипит. Затем она открывает рот — всё шире, шире и шире. Её длинный язык трепещет во рту. О, нет! Змея собирается проглотить тебя целиком!

○ **Беги.. — (78)**

10

Ты решаешь вернуться на кладбище ночью. Ты не можешь оставаться летучей мышью ни одной лишней секунды! Бросив последний дрожащий взгляд на нового мышиноного себя, ты спускаешься с раковины и ползёшь вверх по стене к подоконнику в своей комнате. С твоими новыми маленькими глазками двор внизу выглядит очень далёким, хотя ты всего лишь на втором этаже.

Конечно, у тебя есть крылья — и ты мог бы попробовать использовать их. Ты немножко нервничаешь из-за отсутствия опыта полётов, но у тебя нет выбора. Ты пытаешься хлопнуть своими крыльями, и следующее, что ты понимаешь — это что ты поднимаешься выше и выше, в тёмный ночной воздух.

Ветер проносится под твоими крыльями, поднимая тебя ввысь. Ты украдкой глядишь вниз, на далёкий двор внизу. Большая ошибка! На какое-то мгновение ты от испуга забываешь махать крыльями — и, конечно же, тут же камнем падаешь на землю.

Ты отчаянно начинаешь хлопать ими и пытаешься с помощью крыльев выровнять полёт. Летать вовсе не так легко, как кажется, понимаешь ты. Попытавшись повернуть направо, ты вместо этого кувиркаешься через голову и врезаешься в дерево.

После небольшой практики ты начинаешь разбираться в полётах чуточку лучше. К сожалению, ты столько раз поворачивал во время обучения, что теперь понятия не имеешь, где находишься.

○ **И что теперь? Беги.. — (119)**

11

Затем ты слышишь смех и шаги. Ты выскакиваешь из своего укрытия и выглядываешь в окно. Марси, Лара и Мартин уже стоят на крыльце. Ты выбегаешь наружу.

— Прости, опоздали, — говорит тебе Марси. — Но мы остановились взять пиццы. Хочешь? — она протягивает тебе коробку. Обычно от тройного сыра с пепперони твой рот наполняется слюной, но сегодня этот запах тебе отвратителен. Тебе бы больше хотелось наловить мотыльков.

— Нет, спасибо, — говоришь ты. У тебя слишком мало времени, чтобы терять его. — Слушайте, вы должны пойти со мной на кладбище, — ты хватаешь Марси за руку, но она вырывает её.

— Я знаю, что вёл себя странно, — быстро объясняешь ты. — Но на то есть причины. В ту ночь на кладбище что-то произошло. Я превратился... в летучую мышь.

— Точно! — восклицает Лара. — А я стала Невестой Франкенштейна.

— Это правда, — настаиваешь ты.

Мартин фыркает.

— Отличная история! — говорит он со смехом.

— Точно, — соглашается Марси. — Почему ты не приберёг её до следующей встречи Клуба Ужасов?

— Это не история! — практически вопишь ты. Через несколько секунд зайдёт солнце, и ты уже будешь не в состоянии что-либо объяснить!

○ **Беги..** — (34)

12

Ник прав. Ты должен войти в клетку.

Всё ещё сжимая метлу ведьмы, ты приближаешься к оборотню. Коннор и Дебби хохочут, но ты сосредоточен на волосатой твари. С каждым твоим шагом она рычит всё громче. Затем существо внезапно скулит. Его уши прижимаются к голове.

Оно боится, понимаешь ты. Но чего?

Ты тянешься к двери клетки. Оборотень принимается скулить ещё громче.

Метла! Он испугался метлы ведьмы! Ты не знаешь, почему. И тебя это не волнует.

Сжав метлу перед собой для пущей уверенности, ты открываешь дверь и протискиваешься в клетку. Оборотень кидается на тебя!

Ты быстро тянешь к нему метлу. Оборотень отступает, но всего на несколько шагов.

— Неплохая попытка, слабак! — поддразнивает Коннор. — Осталось всего две минуты!

Оборотень припадает на четвереньки. Он рычит, обнюхивая тебя и метлу. Сейчас он напоминает тебе очень большую собаку.

Эй, думаешь ты, может быть, ключ в том, чтобы относиться к оборотню как к собаке? Скомандовать ему так же, как ты командуешь собственному псу.

Или ты мог бы притвориться волком. Может быть, так он позволит тебе подойти достаточно близко, чтобы ты вырвал клоч шерсти.

Что ты попробуешь? Если ты попробуешь скомандовать ему, иди.. — (89)

Если ты притворишься волком, иди.. — (54)

13

Ты решаешь идти по дороге вдоль берега реки. Всё время тебя преследуют одни и те же мысли: где ты? Как тебе попасть домой?

Внезапно ты ощущаешь на себе взгляд — взгляд какого-то создания, уставленный прямо на тебя. Ты оглядываешься, но вокруг никого не видно.

Затем ты слышишь звук, который уже не можешь игнорировать. Шаги. Тяжёлые, тяжёлые шаги, принадлежащие кому-то очень большому. И они всё ближе и ближе.

ТОП... ТОП... ТОП...

Ты застываешь. Шаги прекращаются. Ты оборачиваешься назад, но всё, что ты можешь разглядеть — это клубящийся туман.

Может быть, ничего не было, думаешь ты и снова начинаешь идти. Но шаги раздаются снова!

ТОП... ТОП... ТОП...

Они всё ближе. И ты не можешь заставить себя обернуться.

Ты пытаешься бежать, но ноги вязнут в болотистой земле. А между тем Нечто уже за твоей спиной!

А затем, как раз впереди, ты замечаешь пещеру, где можно было бы спрятаться. Ты несёшься к пещере. Табличка на ней сообщает: БИБЛИОТЕКА ЧУДОВИЩ. Ты понятия не имеешь, что это за библиотека чудовищ, но тебя это и не волнует. Всё лучше, чем это преследующее тебя болотное

Нечто

! Ты ныряешь внутрь

О, ней! Нечто следует прямо за тобой.

Несись.. — (132)

14

— Да! Помогите! — кричишь ты, всё ещё не в силах сдвинуться с места.

Потом ты слышишь глубокий, раскатистый смех Коннора:

— Ты вляпался в неё! Ты попался на нашу уловку! — насмехается он.

— Какую уловку? — спрашиваешь ты.

— Силовое поле. Ты попался в силовое поле! — говорит тебе Коннор. Дебби и Ник смеются вместе с ним.

— Силовое поле! — восклицаешь ты. — Выключите его! Выпустите меня отсюда!

— Проссссссти, — говорит Ник со змеиным присвистом. — Тебе не сбежать из Нетопырь-Холла.

— Так и есть, — глумится Дебби. — Силовое поле не может быть выключено раньше, чем в одну минуту после полуночи.

— Через минуту после того, как ты превратишься в монстра, — хитро глядит Коннор.

Затем монстры громко топают вниз по лестнице, оставляя тебя в покое. Пойманного в силовое поле. Ты смотришь на свои часы. Время тикает.

Ты изо всех сил пытаешься выбраться наружу. Но не можешь сдвинуться с места.

Ты застрял.

Застрял до полуночи.

Пока не настанёт это время. Время монстреть!

КОНЕЦ

15

Ты не рискуешь ломать прутик.

Стоя напротив крошечного лифта с метлой в руке, ты чешешь голову. Метла, безусловно, высокая. А дверь лифта такая низенькая. Как же тебе подогнать под неё метлу?

Секунды тикают. У тебя есть только одна возможность. Ты поворачиваешь метлу диагонально и протаскиваешь её через дверь лифта. Это срабатывает!

Ты спешно запрыгиваешь в лифт сам — и пол уходит из-под твоих ног! Метла падает в шахту лифта.

Ты хватаешься за перила на стене лифта. Между тобой и полом подвала нет ничего, кроме воздуха! У тебя все суставы болят — так крепко ты держишься.

Что же тебе делать? Выбраться обратно нет никакой возможности. И, если ты отпустишь руки, то умрёшь.

— Помогите! — кричишь ты. — Помогите!

Но ты знаешь, что никто не собирается тебе помогать.

Твои пальцы начинают скользить. Ты пытаешься схватиться ещё более крепко, но один палец срывается.... Затем ещё один...

○ **Быстрее! Иди.** — (128)

16

— Чего?! — восклицаешь ты.

— Я была заключена в волшебном ящике два столетия, — продолжает ведьма. — Всё это время я ждала кого-то, кто освободит меня.

— В самом деле? — с сомнением произносишь ты. Это звучит прямо как в тех сказках, что читала мама, когда тебе было пять лет.

— Пожалуйста, помоги мне, — умоляет женщина.

Ты смотришь на часы. Затем на метлу.

— Я хотел бы помочь вам, — говоришь ты. — Но мне нужно очень быстро раздобыть прутик из метлы ведьмы. В противном случае я превращусь в монстра.

— Ну, я ведьма, — говорит тебе женщина. — И у меня есть метла. Помоги мне, и я помогу тебе.

— Если вы ведьма, почему вы не освободитесь с помощью какого-нибудь заклинания?

— Неужели ты думаешь, что я не пыталась? — изо рта ведьмы вылетает слюна. — Это не работает.

Ты переводишь взгляд с ведьмы на метлу, а с метлы снова на свои часы. До полуночи всего пятнадцать минут. Что ты предпримешь?

- Если ты предпочтёшь помочь ведьме, беги.. — (33)
- Если ты решаешь оставить её в ящике и схватить её метлу, беги.. — (94)

17

Ты поворачиваешься и бежишь к входной двери.

Но путь тебе преграждает Коннор. Он хватает тебя за плечо. Ты нервно смотришь на него — снизу вверх.

Коннор превратился в семифутового гиганта с одним красным глазом в центре лба. И от его тела исходит невыносимая вонь!

— Куда это ты пошёл? — рычит он.

— Я, эээ, мне надо домой, — бормочешь ты, проскальзывая под массивной рукой Коннора и пытаешься схватиться за дверную ручку.

Промахнулся.

Монстр, который до этого был Ником, бьёт по ней, закрывая дверь, и говорит:

— Не так быстро! Пришло время для «мусорной охоты».

«Мусорная охота»? Ты никак не можешь торчать здесь и играть в игры с чудовищами.

Если только это всё не шутка. Эй, вот оно что, думаешь ты. Это всё шутка. Они просто надели костюмы монстров.

Нет, думаешь ты снова. Это не могут быть костюмы. Они слишком реально выглядят.

Быстрее — ты должен решиться!

- Если ты уверен, что всё это шутка, иди. — (40)
- Если ты веришь, что монстры реальны, беги. — (3)

18

Ник начинает свою историю.

— Жили однажды трое детей. Они выглядели как дети, которых ты каждый день можешь встретить на игровой площадке. Но эти дети были другими. Они находились под действием злых чар — чар, которые превратили их в монстров. И был лишь один способ освободить их от них.

— И какой же? — спрашивает Коннор, подавшись вперёд.

— Для этого им надо было найти ещё одного ребёнка, который прошёл бы ужасное, смертельное испытание. Ни один ребёнок не прошёл его живым, чтобы рассказать об этом, — продолжает Ник, понизив голос. — Этим испытанием была «мусорная охота», и ребёнку нужно было найти четыре жутких — невероятных — вещи. Только тогда монстры снова стали бы детьми.

— И что случилось? — спрашивает Дебби, затаив дыхание.

Ты встаёшь и направляешься к входной двери. Ты идёшь домой. У тебя есть забавное чувство, что ты знаешь, какой у этой истории будет

КОНЕЦ

19

— Пожалуйста, — умоляешь ты. — Мы должны прекратить встречаться в особняке. Это важно.

— Ни за что, — говорит Мартин. — Если тебе здесь не нравится, можешь идти и создать свой собственный клуб.

— Но... — начинаешь ты возражать. Но в этот момент призрачный голос профессора Крупника заполняет гостиную.

— У ТЕБЯ НЕ ПОЛУЧИЛОСЬ! — стонет он. — ТЕПЕРЬ Я ДОЛЖЕН ВЗЯТЬ ДЕЛО В СВОИ РУКИ!

Комната наполняется дымом и яркими вспышками света. Твои друзья начинают кричать.

— Подождите!.. — кричишь ты. Но твой голос звучит как высокочастотный писк. В ужасе ты понимаешь, что слишком поздно. Ты превратился обратно в летучую мышь. Оглянувшись вокруг, ты видишь трёх других мышей, которые в панике кружат по гостиной.

— Помогите! — пищит Лара своим мышиным голосом. — Что произошло?

— Мы все были превращены в летучих мышей, — грустно говоришь ты.

Очень жаль! Ты сделал неверный выбор. Но, по крайней мере, теперь тебе будет с кем потусоваться.

КОНЕЦ

20

Твой мышиный желудок настаивает на том, что мотыльки вкусные. Следуя за своим сонаром, ты бросаешься к дереву и хватаешь насекомое своими челюстями. Его тело кажется мягким и мучнистым, а горький вкус чуть не заставляет тебя выпустить его.

Но ты голоден. Не пытайся жевать, ты проглатываешь его. А затем устремляешься к следующему мотыльку.

После того, как ты заканчиваешь поглощать мотыльков, ты летишь на кладбище, к склепу Крупника, и приземляешься на верхнюю часть открытой двери.

Дверь куда больше, чем ты помнишь. Но теперь ты намного меньше. Ты падаешь на землю и пытаешься толкать её. Она не двигается. Даже на дюйм. Ты с размаху влетаешь в неё, но единственное, что это даёт тебе — помятые крылья.

Что тебе делать? Как летучая мышь ты слишком слаб, чтобы закрыть дверь. Когда ты человек, ты не можешь выйти из дома. Затем ты вспоминаешь о своей команде из Клуба Ужасов. Может быть, ты сможешь получить от них помощь?

Но кого ты должен спросить в первую очередь? Мартин сильнейший, Лара самая дружелюбная, а Марси выглядит самой смелой.

Быстрее — решай, кого навестишь, и лети к его дому!

- Навести Мартина.. — (45)**
- Или Лару.. — (127)**
- Или Марси.. — (59)**

21

— Наверху, — говоришь ты монстрам. — Я сначала буду искать там.

Коннор начинает смеяться. Низким, глубоким смехом.

— Вы это слышали? — обращается он к остальным. — Наверху! Это будет отменно!

Неужели сделал неправильный выбор, думаешь ты. Но это не имеет значения. Ты должен сделать хоть что-нибудь. Ты скрещиваешь пальцы на удачу, надеясь, что наверху будет лазейка, через которую можно сбежать из этого дома ужасов.

Ты направляешься к главной лестнице в холле. В старом особняке нет электричества. Твоя тень мерцает в жутком свете керосиновых ламп.

Дебби следует прямо за тобой. Ты ускоряешь свой шаг — на тот случай, если один из этих огромных тарантулов решит перепрыгнуть с её волос на твои!

Лестница покрыта толстым слоем пыли. Ты медленно начинаешь подниматься. Один шагок. Затем второй. Деревянные доски скрипят и стонут под твоим весом. Лестница уходит вверх, в полную темноту.

Позади тебя три монстра шепчутся о чём-то своём. Ты не знаешь, о чём они говорят — но тебя это не заботит. Ты просто хочешь убраться отсюда — сейчас же!

Ты делаешь глубокий вдох. Пришло время.

Время для побега!

Ты срываешься с места.

- Мчись.. — (37)**

22

— Давайте заглянем в научный магазин, — говоришь ты своим новым друзьям. Может быть, там будет что-нибудь, что поможет тебе в твоей проблеме.

— Круто! — восклицает Лара. Она ведёт вас на верхний этаж. Большой баннер на передней части магазина гласит: НАУЧНЫЙ БАЗАР ДЯДЮШКИ ЭДА. Тебе кажется, что это звучит многообещающе. Ты толкаешь дверь, а остальные следуют за тобой.

— Смотрите на эти великолепные шестерёнки! — говорит Мартин. — Там все возможные наборы для экспериментов!

— Круто! — Марси указывает на стойку, где можно изучить под увеличительным стеклом собственные отпечатки пальцев.

— Что

это

? — спрашивает Лара. Ты следуешь за ней к стойке с тропическими насекомыми. Все они находятся под стеклом. Ты с восхищением смотришь на них. Они всех цветов радуги, а некоторые по размеру никак не меньше мыши!

— Фу! — восклицает Лара.

Но ты не обращаешь на это никакого внимания. Глядя на насекомых, ты вспоминаешь, как проголодался. Вместо того, чтобы гоняться по округе за десятком мотыльков, ты мог бы съесть всего одного-двух таких жуков и насытиться!

Нет, говоришь ты себе. Нет, нет, нет! Но ты слишком долго смотрел на жуков, и твой рот начинает наполняться слюной. Внезапно летучая мышь внутри тебя берёт верх.

○ **Спешн..** — (7)

23

Ты подходишь к двери и вцепляешься в кольцо обеими руками. Оно покрыто ржавчиной и паутиной, и у тебя такое чувство, что всё это не убиралось уже очень долгое время.

Ты тянешь за него, но дверь даже не двигается с места. Тогда ты сжимаешь кольцо ещё сильнее и тянешь его всем своим весом.

Отвратительный визгливый шум наполняет воздух. Что его производит? Медленно, медленно тяжёлая дверь начинает отворяться.

Затаив дыхание, ты на цыпочках пробираешься внутрь. Ты видишь большой гроб, стоящий на каменном подставке посреди тёмной комнаты. На какое-то мгновение ты застываешь. Ты смотришь на гроб и думаешь, что там внутри находится мертвец. Мертвец!

Ай!! Что-то хватает тебя за волосы. Ты машинально приглаживаешь их — и ахаешь.

Из темноты выпархивает летучая мышь, её клычки поблёскивают в лунном свете. Может быть, поймать летучую мышь — не такая хорошая идея, как ты думал вначале?

Ты быстро обыскиваешь могилу в поисках страшных вещей, чтобы вернуться к своей команде, но не находишь ничего, кроме пыли и паутины. Оглядев всё ещё раз, ты покидаешь склеп, чтобы присоединиться к своим друзьям.

Есть лишь одна проблема. Ты нигде не видишь их. Ты в полном одиночестве.

○ **Беги.** — (131)

24

— Добро пожаловать в Синюю Команду, — с улыбкой говорит тебе Марси.

— Рад, что ты с нами, — добавляешь Мартин, сминая твою руку в горячем рукопожатии.

— Итак, во что мы играем? — спрашиваешь ты.

— Игра называется «Охота», — говорит тебе Лара.

— И на что же мы будем охотиться? — интересуешься ты.

Марси понижает голос до свистящего шёпота:

— На самые жуткие, самые ужасные вещи, которые только сможем найти! — говорит она.

— Мы голосуем за ту команду, которая найдёт самую страшную вещь, — поясняет Мартин.

— Если ты не сдрейфишь, то станешь официальным членом Клуба Ужасов.

— Не беспокойтесь обо мне, — говоришь ты. — Я люблю хорошенько напугаться.

— Идём, — зовёт Лара, — давайте начинать игру!

Ты следуешь наружу за своими товарищами по команде. Марси идёт первой. Свет её фонарика мечется по заросшему двору, создавая странные жёлтые тени.

Ты начинаешь оглядывать двор, но Мартин останавливает тебя.

— Не здесь, — говорит он. — Ты наш новый член. Тебе нужно пройти проверку.

Проверку

? Тебе не нравится, как это прозвучало.

Мартин усмехается и указывает через улицу:

— Ты пойдёшь туда.

Кладбище!

○ **Иди..** — (118)

25

— Я не могу в это поверить! — визжит Лара, показывая на тебя пальцем.

Ты понимаешь, что вы с Ларой смотрите друг другу в лицо. Это обнадеживающий сигнал. С бешено колотящимся сердцем ты решаешься взглянуть вниз, на свои ноги. Там, где только что были когти, теперь ты видишь свои любимые кроссовки.

Ура!

Ты снова ребёнок!

— Мы сделали это! — кричит Марси.

— Добро пожаловать обратно, — говорит Лара. — Каково это — быть летучей мышью?

— Как это случилось? — хочет узнать Мартин.

Ты даже не знаешь, с чего начать.

К тому же, ты слишком устал от всего этого. Так что ты сейчас не хочешь даже думать о полётах, поедании жуков или висении вниз головой.

— Я обещаю, что расскажу вам абсолютно всё, — говоришь ты им. — Но не сейчас. Это будет моя страшная история для следующей встречи Клуба Ужасов.

КОНЕЦ

26

Четверо ребят сидят кругом на полу гостиной. В центре мерцает большая жёлтая свеча.

Все они поворачиваются и глядят на тебя.

Но, кажется, никто из них тебе не рад.

Ты неловко стоишь, пока Ник представляет тебя и говорит:

— Это наш новый участник.

— О чём ты говоришь? — удивлённо кричит девочка с короткими, вьющимися рыжими волосами. Она пялится на тебя.

— Я привёл нового члена Клуба Ужасов, — отвечает Ник.

— Не сегодня! — восклицает высокий мальчишка с объёмными мускулами.

— Почему нет? — спрашивает Дебби, ёрзая перед тобой.

— Тебе никто не сказал? — удивляется другая девочка. — Сегодня особая ночь. Вы должны увести отсюда этого парня. Этой ночью мы не будем рассказывать истории. Планы изменились!

○ **Попытайся выяснить, что же происходит сегодня,.. — (82)**

27

— Оставь меня в покое, малыш! — пищишь ты. Выползя из ящика, ты бросаешься к буквам. Ты решаешь выложить своё имя. Так Марси будет знать, что на самом деле мышь — это действительно ты.

Ты начинаешь рыться в кучу букв, слыша, как Дэррил движется к тебе. Ты ускоряешься. Дэррил подходит всё ближе. Но он так волнуется, что падает. Ты находишь первую букву своего имени. Торопясь, ты начинаешь искать другие буквы.

Как только ты заканчиваешь искать все буквы своего имени, Дэррил добирается до тебя. Ты смотришь на то, как он возвышается над тобой. Он тянется к тумбочке, чтобы не упасть.

— Осторожнее! — пищишь ты. — Не стоит тянуть...

ХРЯСЬ!

Упс! Дэррил опрокидывает тумбочку. К сожалению, она очень тяжёлая. И, к ещё большему сожалению, ты оказался прямо под ней.

Очень жаль. Теперь ты даже на телевидении не сможешь выступить — если только они не придумали шоу под названием

«Трюки плоских животных».

КОНЕЦ

28

Ник просто пытается напугать меня, думаешь ты. Он проверяет меня, чтобы увидеть, достаточно ли я смелый для Клуба Ужасов.

Ты пожимаешь плечами и шагаешь вперёд. Ты пересекаешь крыльцо и нажимаешь на узкую доску, открывающую проход. Затем со стуком приземляешься на четвереньки.

Как только ты выползаешь на пол с той стороны, по всему дому разносится пронзительный звук сирены. Что происходит, недоумеваешь ты. Ты быстро оглядываешься. Ника и Дебби нигде не видно. Тёмный дом выглядит пустым.

Ты зажимаешь уши, пытаясь заглушить ужасный звук. А затем ты видишь сквозь пыльное окно огни. Красные, вращающиеся огни.

Полиция!

Ты случайно включил охранную сигнализацию. И теперь у тебя большие проблемы! Тебе когда-нибудь приходилось объяснять что-нибудь подобное полиции — или же своим маме и папе?

Очень жаль! Выглядит так, будто твоё приключение закончилось, даже не начавшись!

КОНЕЦ

29

Твоё сердце дико бьётся, когда поющие мужчины окружают тебя.

— Стой! — взывает глубокий скрипучий голос. Высокий мужчина с белой бородой, одетый в длинный синий халат, волшебным образом очутился за твоей спиной. Он держит в руках поднос с глиняными горшками и кувшинами, а также какими-то жуткими инструментами, которых ты прежде никогда не видел.

— Кто вы? — кричишь ты. — Что происходит?

— Я колдун, — говорит мужчина. — Ты во дворце Ра-ма-ла-ма, не слишком известного египетского царя, — он указывает на поющих мужчин. — Это жрецы царя. Легенда гласит, что каждый, кто войдёт в эти покои, должен быть превращён в мумию.

— В м-мумию? — вскрикиваешь ты. — Но я попал сюда случайно!

— Не имеет значения, — усмехается колдун. — Готовься к мумификации!

— Подождите! — умоляешь ты, принимая самый жалостный вид. Вдруг колдун пожалеет тебя!

— Я дам тебе один шанс спастись, — говорит тот.

Колдун ставит поднос на землю. Он лезет в карман своего халата и достаёт оттуда два камня. В правой руке он держит красный светящийся камень. В левой — обычный серый булыжник.

— Один из них — зачарованный камень, — объясняет он. — Он вернёт тебя туда, откуда ты пришёл. Другой же камень совершенно обычный. Выбирай один.

Если ты выберешь красный камень, иди.. — (123)

Если ты предпочтёшь серый булыжник, иди.. — (122)

Ты решаешь залезть в склеп через отверстие. Каменная стена выглядит слишком тяжёлой, чтобы пытаться её сдвинуть. Склеп весь покрыт резьбой, так что залезть наверх не составляет труда. Ты просовываешь голову и руки в отверстие и начинаешь ползти.

Здесь так темно, что ты не можешь ничего увидеть. Но, как только ты оказываешься внутри по плечи, до твоего слуха доносится звук, который заставляет тебя замереть.

ЧВАК! ЧВАК!

Это звучит так, как будто что-то скользкое ползёт к тебе по стене. И затем ты слышишь ещё один звук — слабый стон. Там

что-то

стонет, взбираясь навстречу тебе.

Может быть, это была не такая уж и хорошая идея.

Ты пытаешься выскользнуть обратно — но понимаешь, что застрял!

ЧВАК! ЧВАК!

Стонущее нечто приближается.

Ты толкаешь и тянешь. Ты крутишься и вертишься. Ничего. Ты не можешь вырваться.

— Помогите! — кричишь ты. — Помогите!

Эхо разносит твой голос по каменной комнате, сделав его каким-то особенно ужасным. Ты начинаешь стучать по наружной стороне склепа, надеясь, что твои друзья услышат тебя.

— Помогите!

Это странное ощущение — быть напуганным и смущённым одновременно. Ты даже не знаешь, что из этого хуже — если стонущее существо заграбастает тебя, или если твои друзья прибегут к склепу и будут потешаться, глядя на твой зад.

КОНЕЦ

31

— Я буду искать на первом этаже, — говоришь ты монстрам.

— Ну, удачи, — с иронией говорит Ник.

Ты охватываешь взглядом тёмный, жуткий особняк. Сбежать будет сложно, понимаешь ты. Поэтому лучше заняться «мусорной охотой». Ты будешь играть вместе с монстрами, а сам потихоньку продолжишь искать выход. В любом случае, обещаешь ты себе, я не позволю им превратить меня в монстра!

Вначале ты ищешь в гостиной. Паутина лоскутами свисает с потолка. Ты должен раздвинуть её, чтобы обыскать комнату. Тьфу!

Единственная мебель в комнате — это старый диван и два некогда мягких кресла. Ты заглядываешь под подушки для поиска жутких вещей из списка. Может ли здесь оказаться человеческая кость, думаешь ты. Ты едва не задыхаешься от летящей в лицо пыли — но кости нету.

Ты заглядываешь под мебель. Ничего.

Внезапно Коннор подкрадывается к тебе и кидает тебе в лицо большой ком пыли.

— Часики тикают! — гремит он. Ты глядишь на его единственный налитый кровью глаз и бежишь в соседнюю комнату.

Это старомодная столовая. По центру стоит длинный деревянный стул. Как только ты шагаешь к нему, что-то чёрное и лохматое кидается прямо на тебя!

Спешу.. — (53)

32

«Не могу поверить, что в этом доме есть настоящая мумия», думаешь ты про себя, преследуя её в тёмном коридоре.

Мумия сворачивает за угол. Ты тоже собираешься повернуть, когда слышишь за розовой дверью знакомые голоса. Ты глядишь в щель в двери — и видишь Ника, Коннора и Дебби. Они, похоже, говорят о тебе!

Монстры, очевидно, не знают, что ты здесь. Хочешь остановиться и подслушать? Может быть, то, что ты узнаешь, поможет тебе сбежать.

Или лучше будет следовать за мумией?

Чтобы следовать за мумией, спешу.. — (111)

Чтобы подслушивать, иди.. — (93)

— Ладно, — говоришь ты ведьме. — Я постараюсь вам помочь.

— Ты не пожалеешь, — обещает она. — Спешу к задней части ящика.

Ты делаешь как она сказала. Сзади ящика — два чётких отпечатка ладони.

— Положи свои руки на отпечатки, — инструктирует ведьма. Ты ещё раз следуешь её просьбе.

— Теперь повторяй за мной:

Арикарем. Амикару.

Ты распевно произносишь волшебные слова.

— Теперь хлопни в ладоши, — говорит она. Ты хлопаешь.

Ничего не происходит. Ты хлопаешь ещё раз. Опять ничего.

— Что случилось? — нетерпеливо говоришь ты.

— Должно быть, я дала тебе неправильное заклинание, — признаётся ведьма. — Я немного подзабыла свои навыки за все эти годы. Итак,

какие же

там были слова?

— Скорее! — восклицаешь ты. До полуночи всего десять минут! Ты пытаешься оттащить свои руки подальше от ящика. Но они застряли — как будто бы приклеивались!

— Скорее! — снова зовёшь ты ведьму.

— Я вспомнила! — объявляет та. — Произнеси эти слова:

Спмубесуг. Спмубесуг.

Ты замечаешь, что пальцы ведьмы скрещены. Ох, это нехороший знак! Тем не менее, ты повторяешь волшебные слова.

○ **Беги..** — (70)

Ты с ужасом смотришь, как алое солнце тонет вдали. И в тот же момент ощущаешь, как у тебя прорастают волосы по всему телу. Твои плечи побаливают, когда твои руки превращаются в крылья летучей мыши. Спустя минуту ты уже кружишь над головами своих друзей.

Лара истошно визжит. У Марси так отвисает челюсть, что ты мог бы увидеть её внутренности. Мартин выглядит поражённым.

— Вы видели, что произошло? — восклицает Марси. — История была правдой!

— Никогда бы не поверил, если бы не увидел собственными глазами! — говорит Мартин.

— Ты сказал, что тебе нужна наша помощь? — спрашивает у тебя Лара. Она выглядит испуганной, но обеспокоенной.

— Мне нужно, чтобы вы помогли мне закрыть склеп Крупника! — пищит ты. Но они не понимают язык летучих мышей.

Как тебе получить их помощь прямо сейчас? Ты начинаешь лететь через дорогу, в сторону кладбища. Твои друзья лишь озадаченно смотрят на тебя.

— Может быть, он голоден, — предполагает Лара. — Мы должны поймать для него каких-то насекомых?

Разочарованный, ты летишь обратно к ожидающим тебя друзьям. Затем опять в сторону кладбища, затем опять обратно.

— Я знаю, что он делает! — внезапно говорит Мартин.

○ **Может ли Мартин помочь тебе? Иди.. — (113)**

35

Лучше всего было бы рассказать всё друзьям, решаешь ты. Поэтому ты вылетаешь наружу — и превращаешься обратно в ребёнка, как только попадаешь на свет. После окончания фильма друзья подбегают к тебе.

— Где ты был? — требовательно спрашивает Марси.

— Мне не хотелось смотреть фильм, — отвечаешь ты.

— Он слишком страшный для тебя? — поддразнивает Лара.

— Испугался летучих мышей? — встречает Мартин, в шутку пихая тебя в плечо.

— На самом деле, — говоришь ты ему, — всё как раз наоборот. Правда в том, что я и есть

летучая мышь.

Все трое друзей смотрят на тебя с широко раскрытыми глазами. Затем они начинают смеяться.

— Точно, — говорит Марси. — А я — монстр Франкенштейна.

— Что-то случилось на кладбище, — объясняешь ты. — Я был в склепе, а позже в ту ночь я превратился в летучую мышь.

Марси и Лара смеются так, что не могут говорить.

— погоди минутку, — говорит Мартин, нахмурившись. — Ты это серьёзно?

— Да! — говоришь ты, радуясь, что хоть кто-то тебя понимает.

Но Мартин принимается хохотать ещё сильнее.

— Какая отличная история! — восклицает он.

○ **Беги..** — (133)

36

Ты пикируешь в сторону пары. Ты уже собираешься попросить у них помощи, когда женщина замечает тебя.

— Мышь! — визжит она. — Летучая мышь! На помощь!

Она кричит так громко, что пугает
тебя

! Ты пытаешься улететь, но всё ещё недостаточно хорошо управляешь полётом. Ты порхаешь в неправильном направлении — прямо на её длинные волосы!

Ты полностью в ловушке! Твой рот полон крепких волос, волосы оборачиваются вокруг твоей шеи и тянут тебя за когти. Ты изо всех сил пытаешься освободиться, но делаешь только хуже.

— АААААААА! — орёт женщина.

— Пошла прочь! — вопит мужчина. Он хватает тебя.

— На самом деле я не летучая мышь! — кричишь ты. Но всё, что выходит — это писк.

Женщина отмахивается от тебя — с силой! Внезапно ты понимаешь, что свободен. Ты машешь крыльями, улетаешь подальше от парочки. И с вершины уличного фонаря замечаешь

чудесное зрелище — свой собственный дом!

○ **Лети обратно.. — (120)**

37

Прежде, чем тебе удаётся убежать слишком далеко, ты ощущаешь по всему телу странное покалывание. Но у тебя нет времени, чтобы переживать об этом. Ты должен сбежать!

Монстры нагоняют тебя.

Ты взлетаешь вверх по лестнице, перепрыгивая через две ступеньки за раз.

А затем ты останавливаешься. Покалывание становится всё хуже.

Продолжай идти, говоришь ты себе. Ты должен продолжать идти. Монстры всего в нескольких шагах позади.

Ты пытаешься бежать. Но ты не можешь!

Что-то не так. Ты застрял посреди лестницы! Ты не можешь двигаться. Твои ноги парализованы!

Ник, Дебби и Коннор добираются до тебя. Амбре, исходящее от Коннора, заставляет тебя закрыть рот руками. Но ты пойман. Ты застыл на месте.

— Помощь не нужна? — спрашивает Ник со злым смешком.

○ **Если ты откажешься, иди.. — (69)**

○ **Если ты принимаешь помощь монстров, беги.. — (14)**

38

— Я получил все предметы из списка, — объявляешь ты, входя в тёмную гостиную. — Я нашёл человеческую кость, бинт мумии, метлу ведьмы и даже достал три волоска обо...

— О чём ты говоришь? — перебивает тебя Ник.

Ты ахаешь, не в силах поверить своим глазам.

Ник, Дебби и Коннор сидят кругом на полу гостиной. Но они не монстры! Они выглядят как нормальные дети!

— Что случилось? — восклицаешь ты. — Почему вы превратились обратно?

— Превратились обратно? — спрашивает Дебби, пробегая рукой по своим длинным — и чистым от пауков — волосам. — А кем мы были раньше?

— Монстрами, — говоришь ты. — Ну же, ребята. Я же знаю, кто вы на самом деле. Хватит играть со мной в игры.

— Эй, Ник, — говорит Коннор. — Твой новый приятель слегка чокнутый. Монстры! Ха! Это отменно!

— Но... Но «мусорная охота». И мумия, и скелет... — пытаешься разъяснить ты. Трое ребят с недоумением видом смотрят, как ты заикаешься.

— Слушай, — говорит Дебби, вставая и ведя тебя в их круг. — Ты пришёл как раз вовремя, чтобы послушать весьма жуткую историю Ника.

Ты садишься на полу, медленно соображая.

Иди.. — (18)

39

— Я помогу вам, — говоришь ты профессору Крупнику.

— Хорошо, — рычит призрак. — Теперь изгони этих детишек из Нетопырь-Холла. И сделай так, чтобы они никогда туда не вернулись.

Довольно странно, что призраку нужна твоя помощь. Но ты не задаёшь лишних вопросов. Добравшись до особняка, ты заглядываешь через окно и видишь Марси, Мартина и Лару, сидящих на полу и беседующих.

Как ты можешь убедить их уйти отсюда?

Ты понимаешь, что запугать их будет сложно. В конце концов, они члены Клуба Ужасов. Но, возможно, будет иначе, если они узнают, что дом

действительно

проклят.

Или — может быть, лучше будет придумать новое место для встреч Клуба Ужасов.

Как ты поступишь?

Чтобы убедить всех, что дом проклят, иди.. — (104)

Чтобы заставить их выбрать другое место, беги.. — (83)

40

Ты уверен, что Ник, Дебби и Коннор просто разыгрывают тебя.

Ты поворачиваешься и смотришь на рептильную морду Ника. Длинный, раздвоенный язык выстреливает в твою сторону. Как он это делает, удивляешься ты.

— Великолепные костюмы, ребята, — говоришь ты. — Вы действительно напугали меня.

Коннор рычит.

— Ладно. Достаточно. Шутка окончена, — объявляешь ты. — Снимайте маски.

Никто не двигается.

Ты тянешься к Нику и хватаешь его лицо. Если он не хочешь стягивать свою маску, ты сделаешь это за него.

Чешуя на ощупь оказывается склизкой. Ты тянешь и тянешь.

А затем ты понимаешь.

Это не маска.

Ник — монстр!

Жаль, что ты не поверил ему.

Жаль — потому что с одним щелчком острых крокодильих клыков Ника тебе приходит чудовищный

КОНЕЦ

41

— Может быть, внутри склепа есть инструкции, — говоришь ты. Зайдя внутрь, ты замечаешь большую надпись на внутренней стороне двери. Раньше ты не обращал на неё внимания.

ВНИМАНИЕ: НЕ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ВОЛШЕБНУЮ СИЛУ КОЛЬЦА БОЛЬШЕ ОДНОГО РАЗА В ГОД. РЕЗУЛЬТАТ МОЖЕТ БЫТЬ НЕПРЕДСКАЗУЕМ.

Ты указываешь Марси на надпись.

— О, нет! — восклицает она. — И что теперь делать?

Ты с грустью смотришь на своих изменённых друзей. Мартин, кажется, стал лучше летать, но у Лары возникли проблемы со скачками.

— Я думаю, нам придётся ждать до следующего года, — говоришь ты ей.

Марси спешит через дорогу, к особняку, и возвращается со старой обувной коробкой. Ты осторожно сажаешь в неё Лару и Мартина.

— Не беспокойтесь, — говоришь ты им. — Мы сможем превратить вас обратно через год. А до того времени мы будем заботиться о вас изо всех сил.

Теперь единственное, что тебе нужно — это сообщить, что ты скажешь своей маме о своих новых странных питомцах!

КОНЕЦ

42

— Я не собака! — пищишь ты на мальчика, вырываясь. Он тянет твоё крыло, но тебе всё же удаётся освободиться.

— СОБАЧКА! — повторяет Дэррил, вновь протянув к тебе руку.

— Я почти закончила, — кричит Марси из кухни.

Ты должен действовать быстро! Схватив в свои когти столько букв, сколько можешь, ты перелетаешь на другой конец комнаты. Дэррил начинает ползти в твою сторону. Торопясь, ты выкладываешь из букв послание:

ПОМОГИ МНЕ Я ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ

Ты как раз кладёшь последнюю букву, когда Дэррил подбирается к тебе. Он пытается схватить себя, но ты взлетаешь и устраиваешься на люстре.

Марси возвращается в гостиную с миской желе.

— Вот кое-что вкусненькое, — говорит она брату. Затем она замечает послание.

— Это ты сделал, Дэррил? — изумлённо спрашивает она. — Я не могу поверить! Ты гений!

— Это я! — пищишь ты с потолка. Чтобы показать Марси, кто на самом деле написал послание, ты пикируешь вниз. Она поднимает на тебя глаза — и издаёт истошный визг. Затем она хватает со стола мухобойку и начинает отбиваться ей от тебя.

Это никуда не годится. Забудешь ли ты про идею получить помощь Марси и сбежишь отсюда — или же попробуешь ещё раз объясниться с ней?

Сбегай.. — (130)

Или пытайся объяснить.. — (46)

43

— Член Клуба Ужасов, готовься принять своё наказание! — ревёт призрак.

— Подождите! — вопишь ты, отскакивая назад. — Я уже

был

наказан! Когда я был в Клубе Ужасов в пятницу, я открыл вашу могилу и превратился в летучую мышь!

— Так это был ты! — восклицает призрак профессора. — Могло быть и куда хуже. Но я полагаю, ты уже достаточно наказан.

— Но я не хочу быть мышью! — просишь ты. — Я хочу быть человеком!

— Гмм, — говорит призрак после секундной паузы. — Возможно, мы сможем помочь друг другу. Если ты поможешь мне избавиться от этих назойливых детишек — я помогу тебе снова обрести свой прежний облик.

— Как я знаю, что вы сделаете это? — спрашиваешь ты. — Превратите меня обратно, и тогда я помогу вам.

— Нет! — гремит призрак. — Это моё условие. Прими его или уходи!

Можно ли верить призраку профессора Крупника? Должен ли ты помочь ему выгнать членов Клуба Ужасов из его дома? На самом деле, у тебя нет выбора. К тому же, он, похоже, единственный, кто сможет тебя «размышить».

○ **Чтобы помочь призраку и надеяться, что он поможет тебе, иди.. — (39)**

44

— Я выбираю Красную Команду, — объявляешь ты.

— Отлично, — говори Марси. — Красная Команда остаётся проводить игру в доме. Синяя Команда идёт на улицу. Увидимся позже!

Марси, Лара и Мартин выходят из дома.

Ты с улыбкой поворачиваешься к своей новой команде, с нетерпением ожидая игры.

— Я рад, что ты в нашей команде, — говорит Ник. — Мы играем в «мусорную охоту». Всё должно быть найдено внутри дома.

— Круто, — отвечаешь ты. — Люблю «мусорную охоту». Где список?

— Вот он, — говорит Дебби, протягивая тебе белый лист бумаги.

Ты читаешь все пункты вслух:

— «„Охота на мусор“ „Клуба Ужасов“

— одна человеческая кость

— три шерстинки оборотня

— прутик из ведьминой метлы

— лоскут от бинта мумии».

○ **Беги.. — (81)**

Ты знаешь, что Мартин живёт где-то неподалёку от тебя. Поэтому ты кружишь, читая надписи на почтовых ящиках, пока не находишь его дом.

Но твой сонар говорит, что в доме никого нет. Ты решаешь подождать. Ты облетаешь весь дом, заглядывая в окна. Наконец, ты замечаешь комнату, на стенах которой висят плакаты фильмов ужасов. Должно быть, это комната Мартина. Ты влетаешь в открытое окно и цепляешься вверх ногами за подоконник.

Почему-то ты чувствуешь себя очень комфортно с полом над головой и потолком под ногами. Поэтому ты так расслабляешься, что начинаешь дремать.

Следующее, что ты понимаешь, это что кто-то сжимает тебя. Сильно! Ты открываешь глаза. Человек с каштановой бородой держит тебя в кулаке, едва не раздавливая.

— Посмотри-ка, что здесь! — возбуждённо говорит он.

— Будь осторожен, папа! — кричит Мартин.

— Не беспокойся, — говорит отец Мартина. — Я поймал эту летучую мышь. Она не может укусить меня.

— Я не летучая мышь! Это я! — пищишь ты. Но они не понимают.

— Что мы собираемся с ней делать, папа? — спрашивает Мартин.

— Есть только одно решение, — говорит тот, запихивая тебя в бумажный пакет.

○ **Спеши.. — (71)**

Марси гонится за тобой по всей комнате, размахивая мухобойкой.

— Прекрати! — пищешь ты. — Я не летучая мышь! Я человек!

Но она не может услышать твои слова. Твой взгляд падает на картонные буквы на полу, и тебя осеняет.

Ты уваливаешь от неё быстрым поворотом, а затем пикируешь к буквам. Ты хватаешь букву

«П»

и взлетаешь с ней на вершину книжного шкафа.

— Положи её на место! — орёт Марси.

Ты действительно кладёшь её на место — прислонив напротив книги, где она может увидеть её. Затем ты летишь так быстро, как можешь, и, схватив букву

«О»

, прилаживаешь её рядом с

«П»

.

Марси всё ещё держит в руках мухобойку, готовая ударить тебя в любой момент. Но теперь она смотрит на тебя с любопытством.

Ты быстро добавляешь к

«П»

и

«О»

буквы

«М», «О», «Г»

и

«И»

.

Тебе удалось выложить на верхней книжной полке слово

«ПОМОГИ»

. Ты паришь возле Марси. Если бы ты мог скрестить пальцы, ты бы сделал это. Марси глядит на буквы на книжной полке, затем переводит взгляд на тебя. Потом снова на буквы.

— Это был бы! — говорит она, наконец. — А не Дэррил! Ты сложил послание!

Тебе хочется аплодировать, но всё, что ты можешь сделать — это пискнуть. Ты быстрее ныряешь вниз за остальными буквами.

○ Иди.. — (99)

— Что же это? — отчаянно спрашиваешь ты. — Где этот выход?

Низенький человечек вздыхает.

— Для начала, тебе придётся работать вместе со мной заклинателем змей, — говорит он.
— Ты умеешь играть на флейте?

— Ну, эээ, нет, — отвечаешь ты.

— Лучше бы тебе научиться, — предупреждает тебя человечек. — Иначе местные змеи съедят тебя одним глотком.

Он протягивает тебе флейту. Ты дуешь в неё. Звук, который у тебя получается, режет уши. Змея возвращается и злобно разевает свой рот.

Ты пробуешь ещё раз. На этот раз нота выходит чуть лучше. Змея захлопывает пасть обратно.

— Тебе нужно будет тренироваться по десять часов в день, — говорит низенький человечек. — Но это только три года. После трёх лет тебе будет разрешено вернуться домой. А теперь, если ты позволишь, я пойду и пообедаю.

Как только он скрывается, ты кладёшь флейту и уходишь прочь. Но огромная змея яростно шипит на тебя. Она угрожающе открывает пасть.

Со вздохом ты вновь берёшь флейту. Ты всегда ненавидел уроки игры на пианино, но это просто нелепо! Ты уверен, что ещё ни одному ребёнку не приходилось беспокоиться о том, что он будет съеден, если не выучит уроки!

КОНЕЦ

— Без обид, — говоришь ты Дебби, — Но я продолжу «мусорную охоту».

Какое-то мгновение Дебби глядит на тебя. Потом её лиловая кожа начинает становиться всё темнее и темнее.

— Как ты смеешь сомневаться во мне? — кричит она. — Это благодарность за попытку помочь тебе?!

Она протягивает руки. И ты видишь у неё длинные — и очень острые — когти. Она бросается на тебя.

Ты отпрыгиваешь назад, соображая, в каком направлении стоит убежать, когда что-то внезапно падает тебе на шею.

ШМЯК!

Ты тянешься и чувствуешь колючие волоски. И ноги. И тёплое круглое тело. У тебя на шее тарантул

!

Ноги существа втыкаются в твою кожу как острые иглы. Он начинает кусать тебя. Ты орёшь и сбрасываешь его на пол. Дебби смеётся и тянется за другим смертоносным пауком.

Но ты замечаешь тёмный зал и уже несёшься туда. Дебби и её тарантулы преследуют тебя. Ты всё бежишь и бежишь — и оказываешься перед двумя дверьми. Одна выкрашена в оранжевый, а другая в зелёный.

Быстрее выбирай дверь — пока ты не съеден тарантулами заживо!

Если ты выбираешь зелёную дверь, иди.. — (6)

Если ты выбираешь оранжевую дверь, иди.. — (137)

49

— Помогите! — вскрикивает Лара. — Оно схватило меня! — она изо всех сил борется с рукой, которая начинает затягивать её под землю.

— Что это? — вопит Марси с ужасом в голосе.

— Это труп! — кричит Мартин. — Он тянет нас вниз!

Ты обхватываешь Лару руками, но тебе не сравниться с могучим существом, тянущим её снизу. Спустя мгновение ты чувствуешь, что кто-то сжимает твою собственную лодыжку.

— Нет! — кричишь ты. — Нет!

Ты слышишь крики Марси и Мартина и видишь, что гниющие руки схватили и их тоже. Вы все четверо погружаетесь всё глубже и глубже в мягкую, пахнущую гнилью землю.

— Помогите нам, профессор Крупник! — зовёшь ты. Земля уже поглотила тебя по шею. — Я освободил ваш дом! Теперь спасите нас!

Сначала никто не отвечает. А затем ты слышишь злобный, призрачный смешок.

— С чего ты взял, что я хочу ваших встреч на кладбище больше, чем в моём особняке? — спрашивает призрак.

Ты начинаешь протестовать, но твой рот наполняется грязью. Очень жаль, но выглядит так, будто тебе преподали жестокий урок — никогда не доверяй привидениям!

КОНЕЦ

50

Ты подходишь к тяжёлой каменной двери. Вместо дверной ручки здесь толстое железное кольцо. Над ним прямо по камню высечена ещё одна надпись: КТО ПОТРЕВОЖИТ ЭТОТ КАМЕНЬ ЗРЯ, ТОТ ШЕРСТЬЮ ОБРАСТЁТ НЕТОПЫРЯ.

Что бы это значило, думаешь ты. Внезапно твой взгляд отвлекается на движение. В верхней части склепа ты видишь маленький лаз — как раз твоего размера. Пока ты его разглядываешь, маленькая чёрная летучая мышь вылетает из него и упархивает в ночи.

То, что нужно, думаешь ты. Можешь быть, у тебя получится поймать внутри склепа летучую мышь. Тогда ты наверняка выиграешь соревнование.

Но как попасть внутрь? Дверь покрыта толстым слоем паутины. Очевидно, она не открывалась уже очень долгое время. Возможно, у тебя получится забраться на вершину склепа и пролезть сквозь отверстие, в которое вылетела мышь.

Или, может быть, тебе стоит попытаться сдвинуть большую каменную дверь. Это может сработать.

Что ты попробуешь?

Чтобы проползти через отверстие, иди.. — (30)

Чтобы попытаться открыть дверь, беги.. — (23)

51

Ты пытаешься поднырнуть под волну грязи. Но поток слишком силен. Тебя засасывает всё глубже и глубже в грязь.

Но Ник перепрыгивает через волну. И побеждает!

— Ты проиграл! — торжественно кричит он.

— Погоди... — восклицаешь ты. — Дай мне...

— Забудь об этом! — рычит Коннор. — У нас была сделка! Теперь просто выполняй свою часть, и всё будет закончено через минуту.

Ты зарываешься лицом в ладони. Через несколько минут ты тоже станешь монстром.

Но попытайся разглядеть в этом и светлую сторону — у тебя всё равно будет возможность играть в видеоигры. И, фактически, ты уже готов вызвать Ника на матч-реванш!

КОНЕЦ

52

— Водятся? Seriously? — спрашиваешь ты.

— Серьёзней некуда, — кивает Ник без тени улыбки на лице. — Вот почему мы выбрали именно это место. Некоторые из самых страшных историй, которые я слышал, произошли именно там — в Нетопырь-Холле.

— Например, какие?

— Например, история о детях, праздновавших Хэллоуин, — говорит Ник. — Все они были одеты в костюмы. Собирали сладости. Они позвонили в дверь Крупника. Фигура, одетая во всё черное, отворила дверь и пригласила их войти... Только они

никогда

не вышли оттуда!

— Что случилось? — спрашиваешь ты, затаив дыхание.

— Никто не знает, — отвечает Ник. — Но поздней ночью ты всё ещё можешь услышать крики этих детей. Крики ужаса. А когда восходит полная луна — некоторые говорят, что они видели в доме каких-то маленьких созданий в костюмах монстров! Пойманных там. Навсегда!

— Вау! Великолепная история! — говоришь ты.

— Это не история, — отвечает тебе Ник. — Быть членом Клуба Ужасов может быть опасно. Очень опасно. — он делает паузу, а затем продолжает. — Сегодня как раз пятница. Мы собираемся поздно вечером. Не хочешь присоединиться?

Что ты об этом думаешь?

Рискни пойти в Клуб Ужаса этой ночью.. — (56)

Или скажи «спасибо» и убегай.. — (98)

Это огромная чёрная крыса — и она карабкается по твоему кроссовку! Ты отпрыгиваешь назад и орёшь.

Ты слышишь, как острые коготки крысы царапают половицы, пока она исчезает в гостиной. Сколько ещё мерзких тварей ползает вокруг этого старого дома, думаешь ты.

Ты решаешь отправиться на кухню. Топ. Топ. Тон. Ты можешь услышать, как Ник, Дебби и Коннор следуют за тобой.

— Если ты испугался маленькой крысы, — шепчет Ник тебе на ухо, — то позже можешь оказаться в беде. В большой беде.

Ты пытаешься не обращать на Ника внимания, хотя твои колени и начинают трястись от его предупреждения. На кухонном столе ты замечаешь керосиновую лампу. Взяв её, ты осматриваешь тёмные углы кухонного помещения.

Кухня заполнена шкафами, тумбочками и полками. Здесь может быть спрятано всё, что угодно!

Ты вытягиваешь ящик за ящиком. От облаков пыли твои глаза уже слезятся.

Затем, открыв следующий ящик, ты видишь их.

Бинты! Но разве это именно бинты мумии?

Ты надеешься, что да, кладя несколько в свой карман. Один пункт из списка есть, думаешь ты.

А затем отвратительный визг разрезает воздух.

○ Мчись.. — (135)

54

Ты решаешь попробовать действовать, как волк.

Очень осторожно ты отпускаешь метлу. Затем опускаешься на четвереньки. Оборотень в растерянности отступает.

Вот так, хорошо, думаешь ты. Запрокинув голову, ты воешь долгим, жалобным воем.

Оборотень воет в ответ!

Ты начинаешь подкрадываться к чудовищу, нюхая землю, как животное. Украдкой взглянув вперёд, ты видишь, что оборотень пристально смотрит на тебя. Уж не собрался ли он атаковать, думаешь ты.

Ты продолжаешь двигаться, как волк, ползя, пока не оказываешься в нескольких дюймах от него. И когда ты вновь поднимаешь свою голову — он кидается!

Чудовище валит тебя на землю. Ты в ужасе глядишь на него. Его смертоносные клыки всего в нескольких дюймах от твоего лица! Он открывает пасть...

И затем начинает лизать тебя в нос!

Он думает, что ты другой оборотень. Ты нравишься ему — очень сильно! Он лижет твои щёки, твою шею, твою шерсть... Шерсть?!

Ты слышишь вдалеке последний удар часов. И Ник, Дебби и Коннор принимаются буйно хохотать. С замиранием сердца ты понимаешь, что уже полночь. Игра окончена.

Ты сыграл свою роль хорошо. Слишком хорошо. Теперь ты будешь оборотнем всегда! Ну, по крайней мере, ты завёл себе друга!

КОНЕЦ

55

Ты мчишься к саркофагу. Быстро заскочив туда, ты захлопываешь за собой крышку. Затем ты неподвижно стоишь в темноте, едва осмеливаясь дышать, и ждёшь.

Ты слышишь, как стражники царя подходят ближе. Они видели, как ты спрятался?

Нет! Их шаги грохочут мимо, и ты вздыхаешь с облегчением.

Ты ждёшь несколько минут, размышляя, можно ли уже вылезать наружу. Тебе приходит в голову, что стоит подождать ещё немного, но вдруг крышка саркофага с силой откидывается.

Ты в ужасе высовываешь голову наружу.

Но там никого — а цветы и синее небо исчезли. Ты находишься в слабо освещённом коридоре.

Ты вылезает — и почти врезаешься в мумию. В

спящую

мумию!

— О, нет! — восклицаешь ты. — Я вернулся в Нетопырь-Холл.

Ты смотришь на часы. Всего полчаса остаётся до твоего превращения в монстра! Ты должен закончить «мусорную охоту»! Тебе нужно двигаться!

Тебе нужно оторвать лоскут от бинта спящей мумии. У тебя нет лишнего времени!

○ **Иди..** — (2)

56

— Клуб Ужасов звучит великолепно! — говоришь ты Нику. — Считайте, что я с вами!

— Я встречу тебя возле твоего дома в девять часов вечера, — отвечает Ник.

Ты соглашаешься и прощаешься с ним. Затем ты бежишь к своим родителям на кухню и рассказываешь им, что завёл друзей и теперь приглашён на встречу клуба. Они очень рады за тебя. И, конечно же, ты не говоришь им, что эта встреча состоится в заброшенном, заколоченном старом доме!

В девять вечера ты присоединяешься к Нику под вязом, растущим у тебя во дворе. Вместе с ним тебя ждёт тощая, вертлявая девчонка с грязными, длинными тёмными волосами.

— Это Дебби, — представляет он её тебе. — Она тоже член клуба.

— Привет, — говорит Дебби. Ты едва можешь разглядеть её лицо под густыми волосами. И она, кажется, постоянно ерзает! Ты задаёшься вопросом, что же не так с этой странной девчонкой.

Ты следуешь за своими новыми друзьями вверх по холму, в конец длинной тёмной улицы. Чем дальше вы заходите, тем меньше вокруг домов. В конце улицы не работает ни один фонарь. Вокруг кромешная темнота. Если бы у Ника не было фонарика, ты бы, вероятно, споткнулся бы о свои ноги.

— Вот он, — говорит Ник, указывая. — Нетопырь-Холл.

○ **Иди..** — (134)

57

— ДАЙ ЛАПУ! — приказываешь ты оборотню.

Бьёт в одиннадцатый раз. Скорее, думаешь ты. Скорее!

Оборотень протягивает тебе свою лапу. Ты торопливо выдираешь из его предплечья три волоска.

Последний удар часов так и не раздаётся. Вместо него звучит оглушительный удар грома, с силой сотрясающий весь дом.

— Я сделал это! — восклицаешь ты, выплясывая по кругу. — Я собрал четыре предмета!

Никто не отвечает.

Ты оглядываешь подвал. Он пуст. Ни Ника. Ни Дебби. Ни Коннора. Ни оборотня.

— Где что? — кричишь ты. — Я выиграл!

Огонь в печи превратился в холодный пепел. Ты идёшь к лестнице и поднимаешься наверх.

— Эй, Ник! Дебби? Коннор? — зовёшь ты.

— Сюда! — зовёт знакомый голос. Это Ник!

Ты несёшься наверх, перепрыгивая через ступеньки. Голос исходит из гостиной Нетопырь-Холла. Ты ощупываешь свой карман. Там всё ещё лежат человеческая кость, бинт мумии и волосы оборотня. В руке ты по-прежнему сжимаешь метлу ведьмы.

Ты собрал все предметы из списка. Монстры должны отпустить тебя — верно? Ты шагаешь в гостиную.

58

Ты решаешь, что лучше всего будет влететь в склеп. Ты надеешься, что твоим друзьям придёт в голову идея закрыть его. Вначале ты кружишься вокруг двери склепа.

— Что он делает? — спрашивает Лара своих друзей.

— Я думал, что пытается сказать нам, что дверь очень важна, — говорит Марси.

— Да! — пищишь ты. Это может сработать! Ты влетаешь в склеп. Затем вылетаешь обратно.

— Я понял! Мы должны закрыть дверь! — кричит Мартин.

Ты радостно пищишь и киваешь. Вылетев из склепа, ты смотришь, как Мартин берётся за кольцо и толкает дверь.

Кланг!

Дверь захлопывается. Но ничего не происходит. Затем ты чувствуешь покалывание в своих крыльях. Спустя мгновение ты уже стоишь на земле. Ты снова ребёнок!

— Ура! — кричишь ты. — Это сработало!

— Круто! — говорит Марси. — Но куда делся Мартин?

Ты оглядываешься вокруг, но нигде не видишь и следа своего друга.

— О, нет! — внезапно кричит Лара. — Смотрите!

Ты смотришь туда, куда она показывает. И видишь над вашими головами большую летучую мышь. Она порхает очень странно, будто бы на самом деле не знает, как летать.

Ой-ой.

59

Ты надеешься, что Марси поможет тебе. Потому ты облетаешь весь квартал, разыскивая на почтовых ящиках фамилию семьи Марси. В конце концов ты находишь её — перед небольшим двухэтажным домиком. Ты заглядываешь во все окна, пока не обнаруживаешь Марси в гостиной. Кажется, она нянчит своего двухлетнего братика.

Найдя открытое окно, ты влетаешь в дом. Здесь ты цепляешься на занавеску в гостиной. Внизу Марси и её брат играют с картонными буквами. Ты видишь, как Марси меняет местами несколько букв.

— К-О-Т, — говорит Марси своему брату. — Это значит кот, Дэррил.

— Есть хочу! — хнычет малыш.

— Я принесу желе, — говорит Марси. — А ты пока попытайся составить из букв кота.

Она исчезает в коридоре.

Какая удача, думаешь ты. Буквы маленькие и почти невесомые! Ты уверен, что сможешь сдвинуть их без посторонней помощи и написать для Марси сообщение!

Ты планируешь на пол. Буквы лежат в большой коробке. Ты начинаешь перебирать их, когда Дэррил внезапно тянется к тебе.

— СОБАЧКА! — кричит он, хватая тебя за крыло и начиная тянуть.

○ **Иди.** — (42)

60

Ты садишься над трещиной. Твой мышинный сонар говорит тебе, что она уходит вниз далеко-далеко. Она может тянуться почти вечно. И тебе страшно себе представить, что ты можешь там обнаружить.

Тем не менее, ты летучая мышь.

Ты заперт в склепе.

Что тебе терять?

Чтобы успокоить себя, ты делаешь глубокий вздох. Пару раз взмахиваешь крыльями, чтобы размять их. И, не успев передумать, ныряешь в трещину вниз головой. Но ты больше не можешь летать!

Вместо этого ты падаешь и падаешь прямо вниз. Что пошло не так?

В панике ты оглядываешь свои крылья. К твоему изумлению, они исчезли! Вместо них по бокам хлопают

руки. Твои

руки. Ты снова ребёнок!

Но у тебя нет времени, чтобы торжествовать. Ты падаешь всё быстрее и быстрее. Приземлишься ли ты когда-нибудь? И сможешь ли пережить падение? И если да, то где ты окажешься?

○ **Быстрее! Иди.** — (88)

Ты бросаешься в столовую.

Но Ник сжимает твоё запястье своей зелёной и когтистой рукой:

— Испугался капельки крови? Что за слабак!

Ты пытаешься сопротивляться, но Ник держит тебя крепко.

— Ты не прошёл тест! — объявляет Коннор, указывая на часы на своём толстом, волосатом запястье. — Уже без одной минуты полночь!

— Что? — кричишь ты, пытаясь взглянуть на собственные часы. Но Ник схватил твою руку слишком сильно.

— Я ещё только начал поиски! — протестуешь ты. — У меня ещё много времени!

— Наше время летит

чудовищно

быстро! — насмехается Ник со злой ухмылкой. — И по нашим часам — твоё время истекло!

— Нет! — вопишь ты. — Нет!

Изо всех сил ты тянешь руку — и освобождаешься от хватки Ника.

Ты глядишь на свои часы.

Каким-то чудом они тоже показывают без одной минуты полночь!

Затем твой взгляд падает на твоё запястье, и ты кричишь.

Густая бурая шерсть прорастает на твоей руке! И на твоих ногах... И на всём твоём теле!

А там, где когда-то были ногти, теперь появляются когти.

Очень жаль! Судя по всему, у тебя тоже настало чудовищное время.

Навсегда!

КОНЕЦ

62

Твоё сердце глухо стучит, пока ты подходишь к шкафу. Лужа крови на полу становится всё больше. Ты медленно тянешь на себя дверцу.

И ахнешь.

В шкафу нет мёртвого тела. Вообще ничего мёртвого. Только треснутая банка, из которой на пол капает малиновое варенье.

Ты вздыхаешь с облегчением и осматриваешь шкаф дальше. Полки ломаются от ржавых банок с овощами и плесневелых мешков с мукой. Ты быстро выдвигаешь все полки, но там ничего нет.

А затем ты видишь её — пластмассовую коробку из-под обуви на нижней полке.

Наклонившись, ты открываешь её. И не можешь поверить своим глазам!

В центре коробки, на тёмном куске ткани, лежит рука человеческого скелета.

— О, гадость, — стонешь ты. Тебе не хочется даже предполагать, чья это рука и как она попала в эту коробку.

— Кажется, ты нашёл наш скелет в шкафу, — иронизирует Дебби.

Ты киваешь. На самом деле, ты очень рад, что нашёл хоть что-то из списка, но не хочешь касаться руки. Ты берёшь коробку и несёшь её подальше от шкафа, но Ник останавливает тебя.

— В списке сказано — одна кость из человеческой руки, а не вся рука целиком, — напоминает он тебе. Его змеиный язык выстреливает изо рта и обратно.

Ты смотришь вниз на руку. Одна кость!

○ **Грими костями..** — (110)

63

Ты снова в полной темноте.

Но, по крайней мере, дверь склепа закрыта, а камень принял прежнее положение. Ты надеешься, что

ты

тоже принял свой прежний облик — облик ребёнка.

Ты выжидаешь несколько минут, а затем вытягиваешь руки. Твоё сердце гулко ухает. Пальцы всё ещё связаны между собой перепонками и образуют крылья летучей мыши. Закрытие склепа ничего не дало.

Тогда ты используешь свой мышиный сонар, чтобы исследовать внутреннюю часть склепа — и замечаешь кое-что, чего ты не видел, когда был здесь в прошлый раз. На полу склепа есть трещина. Ты пикируешь вниз, чтобы изучить её. Трещина широкая и глубокая. Кажется, она ведёт прямо под землю. По её краю ты обнаруживаешь вырезанные слова:

КТО СЮДА ВОЙДЁТ, БУДЕТ

Тот будет что? Ты этого не знаешь. К сожалению, последняя часть надписи разрушилась.

Тем не менее, буквы выглядят так же, как те, что ты видел на двери гробницы. Было ли там раньше написано ПРЕВРАЩЁН ОБРАТНО?

○ **Лети в трещину..** — (60)

64

На следующее утро ты опять просыпаешься ребёнком. Ты уверен, что сможешь не поджариться, если закроешься как можно лучше. Чтобы обезопасить себя, ты надеваешь шляпу, солнечные очки, шарф и перчатки.

— Почему ты так одет? — спрашивает Марси, когда вы с друзьями встречаетесь в торговом центре. Все дружно смеются.

— Может, мы ошибались на твой счёт? — поддразнивает тебя Мартин. — Может, ты слишком странный для Клуба Ужасов?

— Зачем ты напялил все эти вещи? — снова спрашивает Марси.

Тебе бы лучше пересмотреть свой ответ. Ведь ты же не хочешь потерять своих единственных друзей!

— Моя мама, — говоришь ты, закатив свои глаза. — Я немного мёрзну, и она вырядила меня так.

— Моя мама делает только так же, — с сочувствием соглашается Лара.

Тебе придётся ждать удачного момента, чтобы рассказать им правду.

— Так какой у нас план? — спрашиваешь ты.

— Давайте заглянем в новый научный магазин, — предлагает Лара.

— Я бы предпочёл сходить в кино, — говорит Мартин. — Там сейчас начнётся «Дракула».

— Пускай решает самый новый член нашего Клуба Ужасов, — говорит Марси, поворачиваясь к тебе.

Все ждут тебя. Если ты хочешь посмотреть на научный магазинчик, иди.. — (22)

А если ты выберешь «Дракулу», беги.. — (102)

65

Ты несёшься в особняк так быстро, как только можешь. Тебе совершенно не хочется выяснять,

кто

или

что

издаёт этот звук. Когда между тобой и источником голоса возникает приличное расстояние, ты оглядываешься. Ничего. Может быть, тебе просто померещилось?

Но на всякий случай ты быстро отодвигаешь доску в двери и проникаешь в Нетопырь-Холл. Место за изодранным креслом выглядит вполне подходящим для того, чтобы спрятаться за ним — так зачем же рисковать? Ты сворачиваешься и ждёшь.

Затёкшие мышцы говорят тебе, что ты просидел здесь куда больше часа. Заглянув в грязное окно, ты видишь, что солнце уже нависло над горизонтом.

Что, если твои друзья придут уже после того, как ты вновь превратишься в летучую мышшь?

Иди.. — (11)

66

Царь показывает на инструменты.

— Для начала мы должны извлечь твой мозг.

— Мой мозг?! — визжишь ты.

— Да, — спокойно говорит царь. — Тонкий крючок запихивается через нос, пока не достигнет мозга. Затем им будут шевелить взад и вперёд. Чтобы твой мозг размягчился.

Ты покрываешься холодным потом. Твоё сердце выскакивает из груди, пока царь продолжает пояснять.

— Затем берётся длинная ложка, засовывается тебе в нос и выгребает твой мозг — по маленькому кусочку за раз.

Твой желудок чувствует, что ему нужно выйти. Это не может со мной происходить, думаешь ты.

Ты дико крутишься, пытаешься вырваться.

— Не суетись, — говорит царь. — Это большая честь.

Затем он кивает жрецам, и они начинают разматывать бинты.

Очень жаль! Похоже, на этот раз ты немножко замотался, пытаешься пережить своё приключение!

КОНЕЦ

67

— Эээ, я думаю, это Мартин, — говоришь ты Ларе и Марси. Вы трое переглядываетесь, затем снова поднимаете глаза на неуклюжую мышь. Здесь нет сомнений. Мартин взялся за кольцо, так что он был превращён.

— Как превратить его обратно? — спрашивает Марси.

— Может быть, снова открыть дверь? — предлагает Лара. Она тянется к двери склепа.

— Нет! — кричишь ты. — Мы не знаем, что произойдёт...

Но уже слишком поздно. Как только Лара открывает дверь, она исчезает. Но Мартин всё ещё летучая мышь!

— Где Лара? — восклицает Марси.

—

КВАК!

— ты смотришь вниз, себе под ноги. Маленькая лягушка скачет возле тебя. —

КВАК!

— Я думаю, она превратилась в лягушку, — отвечаешь ты.

— Это ужасно! — кричит Марси. — Что же нам делать?

○ Беги.. — (41)

68

— Я сделал это! — кричишь ты. — Я спасся!

А затем ты видишь Ника, спокойно идущего к тебе по коридору. Его длинный чешуйчатый хвост тянется за ним, поднимая тучи пыли.

— Всё кончено! — триумфально заявляет он.

— Что ты имеешь в виду? — вскрикиваешь ты.

— Я имею в виду — мне жаль, — ехидно скалится Ник, — Но ты не нашёл все предметы вовремя. Ты проиграл.

— Подожди-ка, — протестуешь ты. — У меня есть ещё час.

— Проверь свои часы, — шипит Ник. — Сейчас без одной минуты полночь.

Ты смотришь на часы.

— О, нет! — восклицаешь ты. В твоему ужасу, Ник совершенно прав. Ты попал обратно на час позже, чем до того!

Тотчас же ты ощущаешь, как твои зубы начинают удлиняться и вырастать над губами. По всей твоей коже выскакивают огромные бородавки. Твоё тело сгорбливается, и руки подметают пол. Прости! Красный камень не слишком-то помог. Он вернул тебя в твоё время... Но совсем НЕ ВОВРЕМЯ!

КОНЕЦ

69

— Пошли вот! — кричишь ты монстрам. — Мне не нужна ваша помощь.

Три монстра всё смеются и смеются.

Ты пытаешься игнорировать их. И сконцентрироваться на движении.

— Он не сможет сделать это, — доносится до твоего слуха шёпот Ника, обращённый к Дебби. — Он не знает, что попался в ловушку силового поля.

Силовое поле? О, нет!

Ты должен найти выход. Так или иначе. Но как?

Ты не можешь двигаться вперёд. Ты не можешь двигаться назад.

Ты зажмуриваешься и борешься с невидимым полем. Но, похоже, чем больше ты сопротивляешься, тем сильнее оно становится. Разочарованный, ты позволяешь своему телу расслабиться.

А затем ты кое-что замечаешь. Те части твоего тела, которые полностью расслаблены, покалывает совсем немного! Может быть, это ключ! Может быть, силовое поле подпитывается твоим страхом!

Ты плюхаешься на ступеньку. Закрываешь глаза. И концентрируешься на хороших, приятных вещах. Пирог с мороженым. Плавание в океане. Игра в бейсбол с друзьями.

Ты начинаешь падать вниз по лестнице. Ты сделал это! Ты освободил себя! Из твоей груди вырывается долгий вздох облегчения. Затем ты сползаешь вниз по лестнице и возвращаешься в гостиную.

○ Беги.. — (31)

ЗЗЗЗЗАНГ!

С громким вибрирующим звуком из ящика исчезает его передняя стеклянная стенка! Ведьма стоит перед тобой. Магия сработала!

— Спасибо. О, спасибо, — искренне благодарит ведьма.

— Нет проблем, — говоришь ты. — Но время бежит, и...

— Ты прав, — отвечает ведьма. — Время убегает.

Она передаёт свою метлу в твои руки.

— Будь осторожен, когда вытацишь прутик, — предупреждает она.

— Великолепно! — восклицаешь ты. — Теперь мне осталось добыть только три волоска из шести оборотня!

— Легко, — сморщивается ведьма. — Я знаю, где найти оборотня.

— Правда? — недоверчиво смотришь ты.

— Конечно, — отвечает ведьма. — Оборотень сидит в подвале. Или, по крайней мере, сидел там двести лет назад. Можешь воспользоваться лифтом, который построил профессор Крупник.

Она надменно указывает на небольшой лифт в углу чердака, а затем исчезает в облаке ярко-розового дыма.

Ты спешишь к лифту. Дверь волшебным образом распахивается, и ты спешно шагаешь внутрь. Но метла застревает в дверном проёме!

Ты отчаянно вытягиваешь прутик, но ничего не выходит. Можно просто отломить его, думаешь ты. Но затем ты вспоминаешь предупреждение ведьмы.

Или попробуешь втиснуть метлу в лифт? Тогда иди.. — (15)

Если ты спешишь и хочешь отломить прутик, иди.. — (116)

71

Ты отчаянно бьёшь крыльями, пытаешься сбежать из бумажного пакета. Но это не помогает — ты в ловушке!

Ты чувствуешь, как пакет поднимают и несут через дом, вниз по лестнице и наружу, в прохладный ночной воздух. До твоего слуха доносится хлопанье дверцы, а затем рёв двигателя. Ты в машине! Но куда вы направляетесь?

Спустя десять минут машина с визгом тормозит. Тебя подхватывают и несут по извилистой тропинке.

— Мы на месте! — объявляет отец Мартина.

— Больше спасибо вас, — отвечает незнакомый глубокий голос. — Приносить потерявшихся диких животных в зоопарк — всегда разумно. Здесь мы можем защитить их. Эта мышь будет гораздо счастливее вместе со своими собратьями в Доме Летучих Мышей.

Дом Летучих Мышей? Зоопарк? Этот парень что, шутит?

Внезапно пакет широко открывается и тебя подталкивают наружу. Ты машешь крыльями, сбитый с толку и дезориентированный. А затем ты слышишь, как защёлкивается замок.

И как хлопают сотни мышиных крыльев!

Летучие мыши — повсюду! Они роятся вокруг тебя, падают на тебя сверху. Ты в ужасе забиваешься в угол. Большая летучая мышь поворачивается к тебе и начинает прихорашиваться. Ты пытаешься слиться со стеной и прикинуться ветошью, но мышь все ближе и ближе.

Очень жаль. Выглядит так, будто эта мышь просто сохнет по тебе!

КОНЕЦ

72

— Что вы имеете в виду? — спрашиваешь ты. — Всё, чего я хочу, это вернуться в склеп!

— Лишь одним путём можно туда вернуться, — говорит синяя голова.

— И он крайне опасен, — добавляет красная. Синяя голова кивает в знак согласия.

— Мы можем подсказать тебе, как пройти невредимым — при одном условии, — говорит она. — Ты пойдёшь с нами в библиотеку на экскурсию. Никто не заходил к нам с тех пор, как наш библиотекарь был съеден Болотной Тварью.

Похоже, у тебя нет выбора. Ты следуешь за монстром в библиотеку.

Поначалу она кажется тебе обычной библиотекой, заполненной книжными шкафами. Но затем ты обращаешь внимание на книги. Они все о монстрах! Ты видишь заголовки «Франкенштейн», «Годзилла», «Дракула». Ты замечаешь «Поваренную книгу монстра», «Чудовищный путеводитель», «Энциклопедию чудовищ»...

— Лучшие книги лежат в соседней комнате, — довольно скалится красная голова. — Там все наши любимые историю

Вот ты уже не слушаешь. В углу комнаты ты замечаешь дверь с табличкой «В СКЛЕП».

Возможно, это выход?

Если ты решаешь бежать в склеп, спеши.. — (86)

Если ты хочешь остаться и подождать, пока монстр тебе поможет, беги.. — (106)

Ты летишь прямо к кольцу и усаживаешься на него. Затем ты заглядываешь в глаза каждому из своих друзей.

— Вы должны повернуть это кольцо! — инструктируешь ты. — Ты должны закрыть дверь склепа!

— Это означает этот писк? — спрашивает Мартин.

— Я не знаю, — отвечает Лара. — Но мне кажется, нужно что-то сделать с кольцом на двери.

Марси пристально всматривается в дверь.

— Я думаю, эта дверь обычно закрыта, — говорит она. — Может быть, это то, что он нам говорит. Может быть, он хочет, чтобы мы закрыли дверь.

— Да, да, да! — пишишь ты. Ты так счастлив, что мог бы расцеловать её, но полагаешь, что для неё это будет слишком отвратительно.

Марси начинает толкать дверь. Та практически не сдвигается.

— Давай, я помогу! — говорит Мартин. Он тоже принимается толкать, а за ним присоединяется и Лара, но дверь двигается с большим трудом.

— Она слишком тяжёлая! — жалуется Марси. — Мы не можем сдвинуть её.

О, нет! Что ты будешь делать?

○ **Беги..** — (112)

74

БАНГ!

Оборотень бьётся лбом о прутья клетки и разочарованно воет. Он скалит на тебя клыки.

Ты отступаешь на шаг. Прикусив губу, ты глядишь на лохматое чудовище.

Комнату наполняет знакомый смех, и Ник, Дебби и Коннор съезжают вниз в подвал по перилам.

— Что случилось? — дразнит тебя Ник. — Не слишком весело?

— Осталось всего четыре минуты, — напоминает Коннор, показывая на свои маленькие часы. — Если за это время ты не получишь три волоска оборотня, то станешь одним из нас!

— Но это не так уж и плохо, верно? — говорит Дебби. — Я имею в виду, разве ты не считаешь меня прекрасной?

Она выдёргивает из своих волос тарантула и покачивает им перед тобой. Ты с содроганием глядишь в её отвратительное лицо. Нужно сделать что-нибудь, чтобы не стать таким же монстром, как она!

Ты осторожно подходишь к клетке и протягиваешь руку сквозь железные прутья. Медленно, медленно ты тянешься к оборотню...

—

УАРРОУУУЛ!

— челюсти твари щёлкают возле твоих пальцев, едва не задевая их. Ты, дрожа, отдёргиваешь руку обратно.

— Есть только один способ получить волоски, — говорит Ник. — Ты должен зайти в клетку к оборотню.

○ **Беги..** — (12)

75

Ты понимаешь, что правда звучит слишком уж дико. К тому же, будет куда легче объяснить, что произошло, если вы будете находиться в Неопырь-Холле. Ты вылетаешь наружу и превращаешься обратно в ребёнка, как только попадаешь на свет. Дождавшись окончания фильма, ты встречаешься с друзьями в вестибюле.

○ **Найди их.** — (133)

Ты оборачиваешься, чтобы увидеть, что сжимает твоё плечо, и не можешь поверить своим глазам!

Это однорукий скелет!

Твоё сердце начинает гулко биться, а твои кости принимаются трястись — громче, чем кости скелета! Ты испуган, но ты также и разозлён. Ты прошёл эту игру, честно и справедливо. Ты заслужил право убраться!

Ты пинаешь скелета в берцовую кость — с силой! Он отпускает твоё плечо, хватается за ногу и вопит от боли.

Ты распахиваешь дверь и выбегаешь наружу. Несёшься вниз по улице. К своему крыльцу. В свой милый, безопасный дом.

Ты сделал это! Сбежал из Нетопырь-Холла!

Ты практически вползаешь в свою гостиную. Твой младший брат сидит на полу, и в его руках джойстик. Он играет в «Грязевых Монстров»!

— Поиграй со мной, — просит он.

— Конечно! — говоришь ты. Младший брат — держись!

Вверх, вниз, прыжок! Влево, вправо —

ШМЯК!

Грязевые Монстры уничтожили тебя с помощью супер-грязевого шара.

Ну что тут сказать. Иногда ты выигрываешь... А иногда проигрываешь!

КОНЕЦ

77

Ты вовсе не хочешь провести остаток жизни в облике летучей мыши. Ты должен добраться до склепа. Поэтому ты решаешься лететь. К счастью, окно приоткрыто. Ты ныряешь в него и выскальзываешь в прохладный вечерний воздух.

Ты понимаешь, что стоит попрактиковаться в использовании своих крыльев. Сначала ты пробуешь махать ими, затем взлетаешь вверх и вниз. Это своего рода забава — взлетать и снова падать на своём заднем дворе.

Также тебе нравится твоя крутая система улавливания звуков. С помощью своих мышинных супер-ушей ты можешь слышать в тысячу раз лучше, чем когда ты был человеком. Насекомые издают такие громкие звуки, какие раньше ты слышал только от машин.

Что-то хлопает справа от тебя. Даже не глядя, ты точно знаешь, что это комар. А оглушительный гул, похожий на рёв бензопилы, исходит от майского жука. Ты не только можешь сказать,

что

это за насекомые, ты можешь сказать,

где

они находятся.

Твой сонар извещает тебя о том, что впереди, возле деревьев, порхает большой мотылёк. От мысли о мотыльке твой рот наполняется слюной. Ты понимаешь, что ты очень, очень голоден.

Мотылёк?

Ты собираешься съесть мотылька?

○ **Чтобы выяснить, каков он на вкус, иди.. — (20)**

78

С острых клыков змеи начинает капать смертельный яд.

Ты принимаешься отступать.

— Не двигайся! — кричит тебе чей-то голос сзади.

Ты замираешь. А затем слышишь музыку. Странную, весёлую мелодию.

Змея, похоже, тоже слышит музыку. Её голова начинает покачиваться — вперёд и назад, вперёд и назад. Почти как если бы это был танец.

— Сейчас медленно обходи, — инструктирует голос. Ты делаешь, как тебе сказали — и врезаешься в низенького, полного человечка, играющего на деревянной флейте.

Человечек перестаёт играть, и змея уползает прочь.

— Очень глупо было войти в змеиные заросли, — говорит человечек. — Ты, должно быть, новенький здесь.

— Я вообще не здешний, — говоришь ты ему. — Я попал сюда случайно.

— Это произошло только что, — отвечает человечек. — И я уверен, жрецы мечтают превратить тебя в мумию — верно?

— Да, — восклицаешь ты. — Как мне быть?

— Я боюсь, для тебя всё безнадежно, — говорит он, качая головой. — Отсюда есть только

один выход.

Где же он? Найди его.. — (47)

79

Ты решаешь найти кладбище самостоятельно. У тебя есть легкое подозрение, что пара может не очень адекватно отреагировать на говорящую летучую мышь.

Ты начинаешь подниматься так высоко, как только можешь. Скоро вся округа лежит под тобой, крошечная, словно городок из набора для моделирования. Ты начинаешь сканировать окрестности взглядом. Тебе приходится сильно вглядываться — твоё мышинное зрение не слишком хорошее. Но затем ты видишь его — кладбище через дорогу от Нетопырь-Холла.

Ты пикируешь на кладбище, но сильный ветер относит тебя в сторону. Изю всех сил ты пытаешься вернуться на прежний курс, но всё-таки пока что ты не так хорошо летаешь.

Ты борешься с порывистым ветром и, наконец, добираешься до кладбища. Ты берёшь курс на дерево и неумело цепляешься за ветку. Ты замечаешь, что ночное небо начинает светлеть — ты провозился всю ночь до утра!

Ты зеваешь, потом оглядываешь кладбище. Похоже, склеп Крупника скрыт за деревьями. Ты летишь к нему и видишь, что двери ещё открыты. Как раз в тот момент, когда ты залетаешь внутрь, солнце начинает подниматься.

ГРАММ!

Каменная дверь захлопывается за тобой.

Ты в ловушке!

Беги.. — (63)

80

Прежде, чем царь успевает что-то сказать, один из жрецов хватается за шею.

— Пойдём со мной, — ворчит он.

— Стой! — приказывает царь прежде, чем жрец утаскивает тебя слишком далеко. — Кто ты такой?

— Я просто ребёнок! — пытаешься объяснить ты. — Я не знаю, как сюда попал. Но очень хочу вернуться домой!

— Отпусти нарушителя! — приказывает царь жрецу. Затем он обращается к тебе.

— Я не знаю, как помочь тебе вернуться, — признаётся он. — Но ты мне нравишься. И я почту за честь, если ты согласишься остаться здесь со мной.

Ты не знаешь, что делать. Остаться с царём или покинуть дворец?

Если ты принимаешь предложение царя, иди.. — (114)

Если ты решил покинуть дворец, убегай.. — (105)

81

Ты перечитываешь список ещё раз, а затем начинаешь смеяться. Эти ребята из Клуба Ужасов серьёзно собираются найти всё это? Продолжая смеяться, ты показываешь на список и говоришь:

— Отличная шутка. Очень смешно.

— Почему ты смеёшься? — возмущается Коннор.

— Этот лист — чепуха, — отвечаешь ты, недоумевая, почему ни у кого из остальных не промелькнуло даже тени улыбки.

— Это не шутка, — настаивает Ник. — Это список для нашей «мусорной охоты».

— Подождите минуточку, — говоришь ты. — Вы ждёте, что я поверю в это? Где я должен найти эти вещи?

— В этом доме, — отвечает Дебби как ни в чём не бывало.

— Да, точно, — с сарказмом говоришь ты. — И я должен поверить в то, что здесь на самом деле есть оборотни, ведьмы и мумии?

— Это правда, — говорит Коннор.

— Ты хочешь, чтобы я это доказал? — спрашивает Ник со злой ухмылкой. С очень злой ухмылкой.

○ **Что Ник имеет в виду? Иди..** — (92)

82

Ник и Дебби быстро оставляют тебя и толпятся в сторонке с остальными. Ты можешь услышать, как они спорят. Спорят о тебе.

Затем один из голосов повышается:

— Но сегодня день игры! Вы знаете, что это значит!

— Я не знаю, — внезапно отзываешься ты. Тебя достало стоять тут. И ты хочешь знать, что происходит.

Это срывает. Все шестеро ребят прекращают спорить.

Девочка с рыжими волосами шагает к тебе.

— Я Марси, — говорит она. — Сегодня не будет историй. Вместо этого мы играем в игры. Но новички не могут играть. Это правило.

— Неужели нельзя нарушить это правило хотя бы однажды? — спрашиваешь ты.

— Это не обычные игры, — предупреждает тебя мускулистый мальчишка. — Эти игры страшные. Действительно страшные.

— Чем страшнее, тем лучше, — храбро заявляешь ты. Это вызывает новый спор. Одни хотят, чтобы ты остался и играл, другие же призывают выкинуть тебя.

Дебби беспокойно косится в твою сторону. Она шепчет сквозь свою гриву тёмных волос:

— Иди домой. Иди домой сейчас же!

Но в ту же секунду Марси объявляет.

— Решено. Ты можешь остаться и играть вместе с нами.

— Отлично! — говоришь ты, не обращая внимания на Дебби. — Во что мы играем?

83

Ты решаешь заставить своих друзей перенести штаб клуба. Тебе нужно придумать, какое место подходит для этого лучше, чем Нетопырь-Холл. И тут к тебе приходит идея. Ты знаешь, что они не устоят перед вызовом.

— Простите, что опоздал, — говоришь ты друзьям, заходя в гостиную. — Я был на кладбище. Я нашёл дорогу к крутому месту для наших встреч. Но, боюсь, оно слишком страшное для вас, ребята.

— Ничего подобного! — возражает Мартин.

— Ты уверен? — спрашиваешь ты. — Может быть, мы должны подождать и спросить других членов клуба?

— Кому они нужны? — заявляет Мартин. — Пошли туда!

— Точно, — поддерживает его Марси. — Давай проверим то место прямо сейчас. Если оно достаточно жуткое, мы сделаем его новым штабом клуба.

Великолепно! Это было проще, чем ты думал. Ты ведёшь друзей на кладбище. Старые надгробия торчат из земли под странными углами. Они разбились и поросли мхом, а все надписи на них давно стёрлись.

— Круто! — выкрикивает Марси. — Ты был прав. Здесь куда страшнее, чем в Нетопырь-Холле. Давайте сделаем здесь... — она внезапно осекается и с ужасом глядит на землю.

Ты удивляешься, что привлекло её внимание. А затем ты видишь это! Пробив верхний слой, из-под земли появляется костлявая рука!

Это невероятно! Марси, Лара и Мартин ведут тебя так, будто встречают призраков каждый день. Вот тебе и отпугнуть их от особняка! Тебе нужен новый план.

Лара смотрит на профессора Крупника.

— Каково это — быть призраком? — спрашивает она.

Призрак выглядит ошарашенным этим вопросом.

— Это... Это... — заикается он.

Теперь Марси и Мартин обступают его, засыпая вопросами.

— Вы можете принимать другие формы?

— Как давно вы призрак?

— Что вы делаете весь день?

К твоему изумлению, призрак начинает улыбаться. Он поднимает свои теневые руки:

— Помедленнее. Я не могу ответить сразу на несколько вопросов.

Кажется, она на самом деле наслаждается вниманием! Может быть, это одинокий призрак. К тебе приходит отличная идея.

— Дорогие единомышленники, — объявляешь ты. — Я выдвигаю профессора Крупника на роль нового члена Клуба Ужасов.

Когда ты видишь улыбку на лице призрака, то понимаешь, что это было идеальным решением.

И как раз вовремя, кстати. После единогласного голосования профессор Крупник бормочет какие-то странные слова и взмахивает своими руками. Что бы он не сделал, это срабатывает! Солнце опустилось за горизонт — а ты всё ещё ребёнок! Ты садишься, чтобы послушать страшные истории призрака, в восторге от того, что в этом приключении случился его счастливый

КОНЕЦ

85

Летя с максимальной скоростью, ты несёшься на комнату.

— Стой! — визжит Марси, бросаясь за тобой.

Здесь должен быть выход! Твои сердце и крылья яростно бьются, когда ты обыскиваешь кухню. Но все двери и окна закрыты. Единственный выход отсюда через дверной проём — и Марси стоит в нём с мухобойкой в руках!

— Я не настоящая мышь! — кричишь ты так громко, как можешь. — Я был превращён!

— Ты грязная тварь! — орёт Марси. Она надвигается, заноса мухобойку, чтобы ударить тебя. У неё получается с силой шлёпнуть тебя. Ты влетаешь в стену, у тебя начинает кружиться голова. Ещё один такой удар, и всё будет закончено. О, нет! Она приближается! Твои глаза шныряют по всей комнате.

Впереди стоит большой холодильник, и его дверца слегка приоткрыта. В отчаянии ты протискиваешься через щёлку.

— Попалась! — кричит Марси, захлопывая дверцу холодильника.

— Эй! — зовёшь ты. — Выпусти меня отсюда!

Но никто не отвечает. Марси не выпустит тебя, понимаешь ты, пока ты не замёрзнешь.

Очень жаль, но ты сделал неправильный выбор. И это похоже на то, что ты заканчиваешь своё приключение в виде мышки-ледышки!

КОНЕЦ

86

Дверь в склеп может быть твоим последним шансом вернуться домой. Тем более что ты почему-то не доверяешь этому монстру. Может быть, потому, что у него две головы. Тебе нужно бежать — и быстро!

— Книжки по истории у нас здесь, — красная голова указывает на противоположную стену.

— А по географии — с другой стороны, — грохочет синяя. Она показывает вообще в другую сторону. На мгновение руки монстра переплетаются, давая тебе время.

Ты несёшься через комнату и дёргаешь на себя дверь с надписью «В СКЛЕП». Затем ты пролетаешь через порог.

И обнаруживаешь себя по шею в тёплой, мутной воде!

— ДРУУУУУУУУУ! — воет отвратительный, отдающийся эхом голос. — КТО ЯВИЛСЯ В СКЛЕП БОЛОТНОЙ ТВАРИ?

О, нет! Это не тот склеп! В его темноте нависает огромная тварь! Она шероховатая и влажная, и её руки и ноги истекают зелёной слизью. Рот усеян острыми зубами с красными кончиками. И она шагает прямо к тебе!

Выглядит так, будто тебе конец.

Но погоди!

НАЧАЛО

○ У тебя есть ещё один шанс, если ты достаточно смел. Возвращайся обратно,.. Именно так — возвращайся к самому началу и присоединяйся к Клубу Ужаса снова — если ты посмеешь! — (30147377-2f74-11e9-aef4-0025903791c8)

87

Ты решаешь взять кусочек бинта из саркофага. На цыпочках подходишь к нему, задерживая дыхание, чтобы не разбудить спящую мумию. Ты догадываешься, что это может обернуться для тебя катастрофой.

Заметив обрывок пожелтевшей повязки, застрявший в щели в нижней части саркофага, ты наклоняешься за ним и подцепляешь его пальцами. И костлявая рука, вырвавшись из низа саркофага, хватается тебя за запястье!

— Аааа! — кричишь ты, пытаясь вырваться. Но у руки поистине железная хватка. Она тянет тебя. Тянет в саркофаг мумии. Ты дико пинаешься, ты вопишь и кричишь — но всё бесполезно. Ты попадаешь в саркофаг мумии. А затем крышка захлопывается!

Твоя грудь сжимается. Ты начинаешь потеть. В саркофаге совсем немного воздуха, и он горячий и затхлый. Сейчас я задохнусь, думаешь ты.

Ты отчаянно колотишь по крышке саркофага.

— Помогите! — кричишь ты. — Помогите!

Но ты знаешь, что три монстра уж точно не собираются тебя спасти.

Ты колотишь по крышке снова. И, к твоему удивлению, она открывается!

Иди.. — (100)

88

Ты должен прекратить своё падение! Ты тянешь руки и упираешься пальцами в стены расщелины. Это немного тормозит тебя. Затем освещение начинает меняться, и тебе уже не нужно стараться так сильно, чтобы замедлить спуск. К тому времени, как ты достигаешь дна, ты почти паришь. И вот ты мягко опускаешься на ложе из мха.

Ты осматриваешь своё новое окружение. Похоже, ты в болоте, полном странных, искривлённых деревьев и порхающих насекомых. Запах гниения наполняет твои ноздри, а воздух прорезают жалобные вопли. Тебе удаётся побороть чувство страха.

Ты хочешь убраться из этого жуткого места — и побыстрее!

Ты бежишь вдоль берега реки, надеясь, что он выведет тебя хоть куда-нибудь. Но, отойдя не слишком далеко, ты видишь треснутый указатель, показывающий в две стороны. Первая часть знака указывает через реку и гласит: В СКЛЕП. Вторая часть знака направлена на дорогу, но она такая старая и выветренная, что на ней вообще не осталось слов.

Каким путём ты пойдёшь?

Следуй по дороге.. — (13)

Пересекай реку.. — (125)

89

У тебя есть план. Ты будешь командовать оборотню, как будто бы он собака. Ты уже знаешь по опыту от тренировок с собственным псом, Спотом, что важно быть твёрдым — показать псу, кто здесь главный.

Держа метлу прямо перед собой, ты смело шагаешь вперёд. Ты глядишь оборотню прямо в глаза.

— СИДЕТЬ! — приказываешь ты самым твёрдым голосом, на который способен.

Оборотень ворчит. Но потом садится.

— Хороший мальчик! — ты пытаешься не показать волнения. — ВСТАТЬ!

Оборотень глазеет на тебя, но подчиняется.

— Хорошо! — хвалишь ты. Теперь самая сложная часть. Сможешь ли ты сорвать с чудовища клочок шерсти так, чтобы оно не откусило твою голову?

БОМ!.. БОМ!..

Твоё сердце замирает, когда ты узнаёшь в этом звуке бой часов. Бьёт полночь!

БОМ!.. БОМ!..

Нужно действовать быстро!

Ты шагаешь ближе к оборотню и отдаёшь последнюю команду...

○ **Спеши..** — (57)

90

Повернув налево, ты трусишь по узкому коридору. Вроде бы, трёх монстров рядом не слышно — единственный звук, который до тебя доносится, это стук твоей обуви о половицы.

В конце зала темнота — а точнее, кромешная тьма. Жаль, что у тебя нет фонарика. Ты даже не видишь собственных ног!

Замедлив шаг, ты кладёшь руку на стену, чтобы не сбиться с пути. Уж не должен ли ты повернуть назад? А затем твоя рука натывается на что-то грубое и щетинистое.

Сощурившись, ты ощупываешь это что-то пальцами.

Это верёвка. Нет, понимаешь ты, это верёвочная лестница!

Она уходит наверх, и ты решаешь взобраться по ней. Тебе нельзя проигрывать — а там, наверху, может быть выход!

Ты крепко хватаешься за верёвку и начинаешь подниматься. Она сильно натирает тебе руки, но ты стоически игнорируешь боль и продолжаешь подъём.

Твой желудок вновь испытывает неудобство — ведь верёвка опасно раскачивается с каждым твоим движением. Но ты продолжаешь путь. Не глядеть вниз, думаешь ты. Не глядеть вниз.

А затем ты достигаешь последней ступеньки.

Осторожно коснувшись рукой потолка, ты нащупываешь откидную дверь!

○ **Открой дверь..** — (8)

91

Ты должен вернуться в склеп Крупника — прямо сейчас!

К счастью, твоя мама работает по субботам.

— Ты уверен, что всё в порядке? — спрашивает она, просунув голову в тёмную спальню прежде, чем уйти.

— Я в порядке, — говоришь ты ей. — Просто устал.

Услышав, как хлопнула входная дверь, ты тут же хватаешь водолазку, длинное пальто, перчатки, тёмные очки и шляпу. Это должно защитить тебя от солнца.

Но как бы не так. Тебе удаётся пройти лишь полдороги прежде, чем твоя кожа начинает покрываться волдырями.

Ты вынужден подождать до темноты.

В тот же вечер ты говоришь родителям, что собираешься в кино с другом. Из окна в своей комнате ты следишь, как солнце опускается за горизонт. Как только оно садится, ты поворачиваешься, чтобы бежать к особняку.

Но пол вдруг становится очень далёким. Ты в ужасе смотришь, как чёрные волосы покрывают твои руки. Твои пальцы костенеют, и между ними возникают чёрные перепонки. Твой рот покалывает, когда клыки прорываются сквозь дёсны. Твоя пушистая голова опускается, когда ты понимаешь печальную истину.

Ты летучая мышь — снова.

○ **Порхай..** — (77)

92

— Хорошо, — говоришь ты. — Попробуй.

— Ты сам об этом попросил, — говорит Ник. Он смотрит на Дебби и Коннора. Те возбуждённо кивают.

Что происходит, думаешь ты.

Ник медленно подносит руки к щекам. Он цепляется большими пальцами под подбородком... И срывает своё лицо!

Ты ахаешь. На тебя смотрит голова зелёного чешуйчатого монстра, растущая прямо из тела Ника. Слизистая чешуя покрывает его лицо и начинает распространяться по его рукам!

— Н-н-ник? — выдавливаешь ты.

Монстр усмехается тебе — шестидюймовыми клыками. Его жёлтые бусинки-глаза глядят на тебя голодным взглядом.

Ты поворачиваешься к Дебби и Коннору. И кричишь.

Их детские лица тоже отслаиваются!

Ты в ужасе глядишь на Дебби. Её кожа теперь лиловая и покрыта отвратительными, сочащимися бородавками. Её глаза стали полностью белыми и, кажется, выпирают из головы. А вместо волос корчатся огромные чёрные тарантулы!

Теперь ты знаешь правду. Эти ребята — монстры!

○ **Что дальше? Беги..** — (17)

Ты слушаешь разговор монстров.

— Уже почти полночь, — говорит Коннор.

— Скоро наш друг присоединится к нам, — добавляет Ник.

— Хорошо, что мы получим немного свежей крови, — соглашается Дебби.

Ты прижимаешь ухо ещё плотнее и продолжаешь слушать.

— Не могу поверить, что Клуб Ужасов здесь вот уже пятьсот лет, — говорит Ник. — У нас было так много членов.

— Ага, — соглашается Дебби. — Как жаль, что мы потеряли их всех. Я не понимаю, почему этот дом превращает большинство наших новых членов в камень.

Ник вновь начинает говорить. Но ты уже не слушаешь. Превращает в камень? Может ли это быть правдой? Забудь про «мусорную охоту», говоришь ты себе. Ищи, как отсюда убраться!

Но ты не можешь. Ты не можешь даже двинуться. Ни единым мускулом.

Ты стал необычайно твёрдым. Ты ощущаешь, что твои ноги тяжелы, как камень.

Затем ты глядишь вниз — и видишь, что твои ноги и правда каменные!

Очень жаль! Похоже, всё, что тебе остаётся — это вступить в «Роллинг Стоунз»!

КОНЕЦ

— Эй, послушайте, мне и правда жаль, — говоришь ты ведьме. — Но сейчас мне нужно позаботиться о себе. Я постараюсь помочь вам позже.

Затем ты хватаешь её метлу.

— Как ты посмел бросить меня! — визжит ведьма. Она начинает бормотать фразы из странных слов. Все, что ты можешь расслышать, звучит примерно как «

Амиказуми!

».

В этот момент ручка метлы начинает светиться синим светом прямо в твоих руках. А затем метла начинает двигаться!

Ты пытаешься выпустить её. Но не можешь!

Твои руки прилипли к метле!

— Эй! — вопишь ты. Но уже слишком поздно. Метла поднимает тебя всё выше и выше. Ты обхватываешь её руками и ногами, пытаешься спасти свою жизнь. И тогда метла взлетает!

— Стой! — орёшь ты, слыша, как хохочет ведьма в ящике.

Ты приближаешься к потолку, наклоняешься вправо — и устремляешься прямо к маленькому окну. Быстрее. Быстрее!

А затем ты врезаешься в стекло!

Ледяной ночной воздух щиплет тебе лицо, когда ты наворачиваешь круги по небу над Нетопырь-Холлом. Ник, Дебби и Коннор стоят внизу на лужайке и показывают на тебя пальцами.

Ты сделал это! Жаль только, что теперь ты никогда не сможешь спуститься вниз, на землю.

КОНЕЦ

Ник оборачивается и видит тебя!

— Что ты тут высматриваешь? — рычит он, выстреливая своим длинным языком. Но ты не обращаешь на него внимания.

— Эй, Коннор! — зовёшь ты гигантского монстра. — Ты можешь получить больше очков, если раздавишь виноград

прежде

, чем возьмёшь яблоки.

— Кто тебя-то спрашивает? — грохочет Коннор. Но он кликает по джойстику в руках, пытаясь выполнить твой совет.

— Это сработало! — с удивлением кричит он. Затем ворчит:

— Должно быть, просто удачная догадка.

— Не совсем, — говоришь ты ему. — Ты просто не умеешь играть в эту игру.

— Что?! — рычит Коннор, взлетая со своего кресла. Его голова упирается в потолок. — Почему это, ты, маленький тщедушный...

— Ты так паршиво в неё играешь, что кто угодно может побить тебя, — снова издеваешься ты. — Даже я!

Лицо Коннора багровеет. Его гигантские руки тянутся к тебе.

Ты уклоняешься от него.

— Ты что, боишься сыграть со мной? — продолжаешь ты, хотя твои колени дрожат.

Как ты и надеялся, Коннор становится всё злее и злее.

— Я ничего не боюсь! — ревет он.

— Тогда давай соревнование, — предлагаешь ты. — Кто наберёт больше очков — победил. Если я выигрываю, вы должны отпустить меня. Если выигрываешь ты, вы превращаете меня в монстра прямо сейчас. Идёт?

○ **Что скажет Коннор? Узнай..** — (4)

96

Ты быстро управляешь своим контроллером и перепрыгиваешь через грязевую волну.

Ты сделал это! Теперь, если ты просто уничтожишь Грязевых Монстров, ты пройдёшь игру.

Ты концентрируешься сильнее. Внимание на экран. Ты двигаешься по клацающим черепахам и морским чудовищам. Затем, в нужный момент, ты сбрасываешь бомбу, которую припас с седьмого уровня.

Бум! Ты взрываешь гнездо Грязевых Монстров.

ПОЗДРАВЛЯЕМ! — мигает экран, — ТЫ СМОГ УНИЧТОЖИТЬ ГРЯЗЕВЫХ МОНСТРОВ!

— Я выиграл! — кричишь ты.

— Я не могу в это поверить! — вопит Ник, швыряя на пол свой джойстик.

— Как ты мог так проиграть? — визжит на него Дебби.

— Как ты мог позволить какому-то ребёнку побить тебя? — огрызается Коннор. Все начинают спорить. Дебби и Коннор орут на Ника, Ник кричит в ответ. Все они забывают о тебе.

Ты решаешь не ждать, пока они покажут тебе выход отсюда — этим монстрам определено нельзя доверять. Ты кидаешься к двери.

Выбежав в коридор, ты слетаешь вниз по ступенькам. Через нижние комнаты. Ко входной двери. Ты почти на свободе!

Схватившись за дверную ручку, ты начинаешь тянуть — как вдруг кто-то цапает тебя за плечо и тащит обратно!

○ **Узнай, кто это...** — (76)

97

— Что такое? — вскрикиваешь ты, ударяясь всем телом о землю.

— Мы должны быть осторожными, — шепчет Ник. — Если кто-нибудь поймает нас, когда мы пролазим через вход, у нас будут большие проблемы. На самом деле здесь нельзя находиться.

Ты киваешь. И смотришь, как Дебби нервно ёрзает и оглядывается.

Ты задаёшься вопросом, почему же твои новые друзья так волнуются. Ты не можешь себе представить, чтобы кто-нибудь смог увидеть вас в такой темноте. Но ты понимаешь, что Ник и Дебби знают, что делают.

Ты останавливаешься и следуешь за Ником и Дебби через крыльцо. Стараясь не нарушать тишину, ты отодвигаешь отломанную доску на двери.

Тыходишь в тёмный дом.

В прихожей затхлый и пыльный воздух. Ты еле сдерживаешься, чтобы не чихнуть. Ник жестом призывает тебя следовать за ним.

Ты крадёшься вслед за Ником и Дебби по тёмному коридору. Половицы громко скрипят под вашим весом.

Затем тыходишь в большую, тускло освещённую гостиную. На потолке качается сломанная люстра. Со стен свисают выцветшие куски обоев. Грязные куски ткани покрывают то, что напоминает старые диваны и кресла.

А потом ты видишь их!

○ **Иди.. — (26)**

98

Отличный выбор!

Теперь тебе остаётся лишь торчать у себя дома и ничего не делать. Конечно же, ты можешь убраться у себя в шкафу. Или поиграть в дурацкие настольные игры со своим младшим братом. Но это ничего не меняет.

У тебя всё ещё нет друзей. И тебе по-прежнему скучно.

Но подожди — у тебя есть последний шанс!

Ты спешишь к большой жёлтой телефонной книге и ищешь в ней номер Ника. Затем ты хватаешь трубку и набираешь номер. Она всё гудит и гудит.

А затем ты слышишь голос Ника:

— Алло?

○ **Закончи свою беседу.. — (56)**

99

— Я не могу поверить. Мышь оставила мне послание! — восклицает Марси. Она подманивает тебя:

— Сюда, мышка. Сюда, мышка. Дай мне рассмотреть тебя получше.

Ты благодарно летишь к ней. Быстро, словно кошка, она хватается за тебя и запихивает в ящик.

— Эй! — пищишь ты. — Выпусти меня отсюда!

— Это так круто! — доносится до тебя голос Марси. — Говорящая летучая мышь! Мы можем отнести её на телевидение! Мы будем знамениты!

— Я не летучая мышь! — кричишь ты. — Я человек! Дай мне закончить послание!

Но Марси не интересуется твоё послание.

— Я найду коробку, чтобы положить её туда, — говорит она сама себе. Твои мышинные супер-уши слышат, как она выходит из комнаты. А спустя мгновение ящик открывается. Дэррил смотрит на тебя с широко открытыми глазами.

— СОБАЧКА! — кричит он.

○ **Иди.. — (27)**

100

Как только крышка саркофага со скрипом открывается, ты выскакиваешь наружу. Всё выглядит иначе. Ты больше не в коридоре Нетопырь-Холла — это уж точно!

Выпрыгнув из саркофага, ты вновь оглядываешься. Ты стоишь в длинном коридоре с каменными стенами. Здесь холодно, и ты начинаешь дрожать и покрываться мурашками.

В конце коридора ты замечаешь дверь и направляешься к ней, когда вдруг слышишь странные поющие голоса. Слова отражаются от каменных стен и громко звучат в твоих ушах.

Затем сквозь дверь шествует колонна черноволосых мужчин в длинных белых одеждах. Их глаза, кажется, глядят прямо сквозь тебя, когда они приближаются. И пение. Пение. Тот же жуткий стих всё снова и снова.

— Что происходит? — требуешь ты. — Где я?

Но мужчины не отвечают тебе. Они становятся вокруг тебя и медленно начинают надвигаться всё ближе...

...и ближе...

○ **Быстрее! Беги..** — (29)

101

— Что ты имеешь в виду? — со смехом говорит Ник. — Что я не знаю, где мой собственный дом?

— Я живу по соседству, — говоришь ты ему, указывая на красный кирпичный дом, стоящий рядом с зелёным. — Зелёный дом весь месяц пустовал. Там не зажигался свет, к нему не подъезжали машины.

— Наша семья уезжала на каникулы. Мы вернулись прошлой ночью, — говорит Ник. — Как тебе школа?

— Ничего вроде, — отвечаешь ты. На самом деле ты боишься сказать что-нибудь другое. Где тебе знать — вдруг Ник на самом деле

любит

школу!

— Можешь поверить, сколько работы наши учителя задали нам на выходные? — жалуется Ник. Он пинает камень, идя с тобой по улице. — Все ребята, которые в прошлом году учились у мистера МакКормика, называли его суровым. Честное слово — настоящий монстр!

Ты искренне соглашаешься. Затем вы с Ником сравниваете свои любимые рок-группы и комиксы. Вы с ним оба собираете комиксы про Человека-Паука. И у Ника тоже есть все выпуски за последние пять лет!

— Комиксы, конечно, крутые, — говорит Ник. — Но знаешь, что ещё круче?

— Что? — спрашиваешь ты.

— Ужасики! — восклицает Ник. — На самом деле, я... — вдруг он запинается и смотрит на тебя.

○ **Иди.** — (126)

102

— Пойдёмте в кино, — предлагаешь ты. Это должно дать тебе время на то, чтобы обдумать, как лучше попросить помощи.

Вы становитесь в очередь за билетами и попкорном, а затем занимаете свои места.

— Этот фильм должен быть и правда очень страшным, — говорит Лара с лёгкой дрожью.

Как только свет начинает гаснуть, ты ощущаешь знакомую боль в плечах. Ты с ужасом смотришь на свои руки. Между пальцами вырастают перепонки!

— Я в уборную, — бормочешь ты, быстро вскакивая со своего места. А в следующую секунду ты уже летучая мышь!

Ты не можешь оставаться здесь, в проходе, где кто-нибудь может на тебя наступить, так что ты взрываешь к потолку. Снизу ты слышишь смех.

— Поглядите туда! — кричит кто-то. — Настоящая летучая мышь! Это, должно быть, часть фильма!

— Какой-нибудь рекламный трюк, — выкрикивает кто-то другой.

Расскажешь

ли ты своим друзьям о том, что с тобой произошло?

Или было бы лучше

показать

им это — вернувшись в Нетопырь-Холл?

Если ты расскажешь им сейчас, беги.. — (35)

Если ты думаешь, что мудрее было бы показать им, лети. — (75)

103

— Я верю тебе, — говоришь ты Дебби. — Пожалуйста, помоги мне выбраться отсюда!

— Правильный выбор! — скалится Дебби. Она оглядывается через плечо и приглашает тебя следовать за собой.

— Только тихо, — предупреждает она. — Никто не может сказать, как поступят Ник и Коннор, если они что-нибудь заподозрят!

Ты крадёшься вслед за Дебби по длинному тёмному коридору. Тарантулы непрерывно снуют по её волосам. Ты рад, что Дебби, с её омерзительным лиловым лицом, на самом деле друг.

Затем ты достигаешь конца коридора.

И там стоят Ник и Коннор. Когда они шевелят своими губами, капает слюна.

Семифутовый Коннор топает прямо к тебе. Его огромные руки тянутся к тебе.

Ты оглядываешься на Дебби в поисках помощи.

Она ведь твой друг — верно?

Спешь.. — (115)

Должно быть, не так уж сложно устроить, чтобы дом показался проклятым — тем более что он

и правда

проклят. Ты обращаешься к призраку:

— У меня есть идея, — говоришь ты, — но мне нужна ваша помощь.

— Ты хочешь, чтобы я помог тебе? — грохочет призрак.

— Да, — отвечаешь ты и шёпотом посвящаешь его в свою идею.

— Ладно, — ворчит призрак профессора Крупника.

Ты чувствуешь облегчение.

— Отлично! — восклицаешь ты. — И после того, как это сработает, вы расколдуете меня.

— Посмотрим, — бормочет призрак. Тебе не нравится, как это прозвучало. Но у тебя нет выбора.

Ты спешишь обратно в особняк.

— Мы должны убираться! — говоришь ты своим друзьям. — В этом месте блуждает призрак профессора Крупника!

— Ага, конечно, — говорит Лара, зевая.

В этот момент дверь в особняк со скрипом распахивается. Призрак wpłyвает в комнату.

— Это призрак? — спрашивает Мартин. — Он выглядит как обычный старик.

— ОООООООХХ! — стонет профессор Крупник. — ОООООООООХХХ!

— Если

это

призрак, то он выглядит не слишком страшно, — добавляет Марси. Ты не можешь в это поверить. Ребята из Клуба Ужасов не боятся даже настоящего призрака!

Если ты сейчас попытаешься придумать совершенно другой план, беги.. — (84)

Или, если ты хочешь, чтобы призрак продолжал их пугать, иди.. — (19)

Ты никак не можешь торчать здесь вместе с египетским царём!

— Спасибо за приглашение, — вежливо говоришь ты, — Но я бы хотел уйти.

Царь указывает тебе на дверь, и ты шагаешь наружу, в прекрасный сад, полный цветов. Алые, пурпурные, оранжевые — цветы всех сортов и оттенков. Небо сияет ярко-синим, а твои лёгкие заполняет душистый воздух. Тебе хочется прыгать от радости.

Тут ты замечаешь вдалеке что-то знакомое, прислонённое к дереву. Саркофаг мумии! Похоже, тот самый, который ты обнаружил в Нетопырь-Холле.

— Схватить его! Вот он! — кричит кто-то позади тебя.

Ты оборачиваешься — это царь. Ой-ой, бормочешь ты. Кажется, царь изменил своё мнение.

Его люди приближаются к тебе. Ты в отчаянии оглядываешь сад. На дальнем его краю находятся заросли высоких камышей. Ты мог бы спрятаться там.

Быстрее! Сделай что-нибудь!

Чтобы спрятаться в саркофаге, беги.. — (55)

Чтобы бежать к камышам, несись.. — (9)

106

Ты решаешь дождаться помощи от монстра.

— Как тебе нравится наша библиотека? — спрашивает синяя голова.

— Она довольно милая, — говоришь ты. — Здесь много круто выглядящих чудовищных книг. Но мне

действительно

надо попасть домой.

— Всему своё время, — гремит красная голова. — Ты умеешь читать?

— Конечно, разумеется, — отвечаешь ты. Может быть, монстр собирается написать для тебя инструкцию о том, как выйти отсюда

— Великолепно! — кричит красная голова. — Мы обожаем, когда нам читают. Наш библиотекарь был отличным чтецом, пока не стал закуской для Болотной Твари. После того, как ты прочтёшь нам наши любимые истории, мы покажем тебе путь домой.

— А если ты не будешь этого делать, — добавляет синяя голова, плотоядно поглядывая на тебя своим огромным жёлтым глазом, — Ты тебя съедим. Ты готов?

У тебя нет особого выбора. Но разве так сложно прочитать пару историй? Монстр ведёт тебя в соседнюю комнату.

— Какую историю я должен прочитать? — спрашиваешь ты.

— Все эти, — настаивает синяя голова. Монстр показывает тебе на полки. Ты видишь, что на них стоят тысячи книг.

— Остальные находятся в подвале, — добавляет красная голова.

Очень жаль — похоже на то, что ты будешь очень занят в течении некоторого времени. Если хочешь когда-нибудь вернуться домой, советуем научиться скоростному чтению!

КОНЕЦ

107

Ты вспоминаешь склеп Крупника. Единственным живым

существом, которое ты там увидел, была летучая мышь, вылетевшая из гробницы. Страх поражает тебя, когда твоё сознание восстанавливает слова, высеченные на склепе: КТО ПОТРЕВОЖИТ ЭТОТ КАМЕНЬ ЗРЯ, ТОТ ШЕРСТЬЮ ОБРАСТЁТ НЕТОПЫРЯ.

Ты должен был понять, что это предупреждение. Но нет, тебе надо было пойти вперёд и сдвинуть этот дурацкий камень!

Надо понять, как это могло произойти. Ты отчаянно пытаешься вспомнить всё о склепе, каждую мелочь и деталь, которая могла бы тебе помочь. Ты представляешь себе склеп — и внезапно понимаешь, что оставил каменную дверь открытой. Может быть, если ты сдвинешь камень вновь — закрывая дверь склепа — ты превратишься обратно?.

Стоит ли тебе возвращаться на кладбище прямо сейчас? Ты даже не уверен, что сможешь найти его в темноте.

Или было бы лучше пойти спать и подождать утра? Может быть, когда ты проснёшься, всё вернётся в норму.

○ Если ты возвращаешься на кладбище прямо сейчас, спеши.. — (10)

○ Если ты будешь ждать до утра, иди.. — (120)

108

Должно быть, пропускать мимо ушей такие команды, как эта — не лучшая идея. С колотящимся сердцем ты останавливаешься и поворачиваешься в сторону источника звука.

Сначала ты удивлён, увидев перед собой просто старика с длинной белой бородой. Ты немного смущён, что так испугался. Но затем ты замечаешь, что облик старикашки немного колеблется, как будто он сделан из серого тумана. И твоя челюсть отпадает, когда ты понимаешь, кого видишь перед собой.

— Я дух профессора Крупника! — сипит старик, уставившись на тебя. — Вы мешали мне упокоиться с миром все два последних года! Настало время моей мести свершиться!

Ты не можешь в это поверить! Ты стоишь лицом к лицу с призраком — и он ужасно зол на тебя!

— Я ничего не делал! — дрожишь ты. — Я переехал в город всего лишь неделю назад!

— Ты будешь отрицать то, что ты член Клуба Ужасов? — гремит профессор.

— Нет, но... Но... — заикаешься ты. — Я только что вступил...

— Тихо! — прикрикивает на тебя профессор. — Я услышал достаточно.

Он протягивает к тебе руку, и ты чувствуешь ледяное покалывание по всему телу.

Неужели это конец?

○ **Быстрее! Иди..** — (43)

109

Ты поворачиваешь направо. Стены покрыты грязными, выцветшими обоями. Они осыпаются под твоими пальцами, когда ты нащупываешь путь по коридору.

Ты надеешься, что идёшь в правильном направлении. Но ты даже понятия не имеешь, где найти ведьмину метлу — или оборотня!

Внезапно ты видишь дверь и слышишь из-за неё слабое попискивание. Когда ты приближаешься, за дверью ярко мигает свет. Тыходишь в комнату.

О, нет! Здесь Ник, Дебби и Коннор!

Ты уже собираешься убежать, но затем видишь, что монстры сидят напротив большого экрана. У Дебби и Коннора в руках джойстики. Ты понимаешь, что они играют в видеоигру!

— Прекрати, Коннор! — визжит Дебби. — Прекрати жульничать!

— Закрой рот! — огрызается тот. — Всё, что я должен сделать — это собрать три яблока, а затем при помощи бомбы сбросить тебя обратно на первый уровень!

Ты в изумлении смотришь и внезапно узнаёшь эту игру — они играют в «Грязевых Монстров». Ты не можешь поверить в то, что три отвратительных монстра играют в твою любимую видеоигру — и играют из рук вон плохо!

Это подаёт тебе идею. Она опасная и очень рискованная — но если она сработает, это может спасти твою жизнь.

○ **Что это за идея? Узнай.. — (95)**

110

Тебе нужна только она кость. Сделав глубокий вдох, ты хватаешь кисть скелета. Его жёлтоватые пальцы на ощупь совсем ледяные. Ты ухватываешь мизинец и поворачиваешь — и он с тошнотворным хрустом отделяется. Ты помещаешь его в свой карман и стараешься не думать об этом. По крайней мере, не слишком много.

Ты вновь глядишь в список. Теперь тебе нужно найти всего лишь три предмета — три волоска оборотня, прутик из метлы ведьмы и лоскуток от бинта мумии. Чем быстрее, тем лучше, думаешь ты.

Ты выскакиваешь из кухни и возвращаешься в столовую.

—

Псст. Псст!

Ты нервно оглядываешься вокруг.

— Сюда! — шепчет Дебби из затенённого угла.

○ **Узнай, что нужно Дебби,.. — (138)**

Ты спешишь по коридору вслед за мумией. У тебя не слишком много времени. И тебе всё ещё нужны три предмета для «мусорной охоты». Похоже, что какого-то другого способа покинуть Нетопырь-Холл не существует.

Чем дальше ты заходишь, тем сильнее становится трупный запах.

Затем, в конце коридора, ты видишь прекрасный золотой саркофаг. И мумию, прислонившуюся к стене рядом с ним!

Голова мумии упала на саркофаг. Из-под бинтов раздаются странные фыркающие звуки. Не сразу, но ты понимаешь, что это храп. Мумия спит!

Как тебе уже известно, лоскут от бинта мумии есть в списке. Так есть ли лучший способ получить один?

Ты замечаешь какие-то обрывки бинтов внутри саркофага. Что, если ты возьмёшь их оттуда?

Или лучше попытаться оторвать кусок от спящей мумии?

В любом случае, лучше бы тебе поторопиться. До полуночи осталось меньше часа!

Чтобы достать лоскут бинта из саркофага, иди.. — (87)

Чтобы оторвать полоску от самой мумии, крадись.. — (2)

Может быть, думаешь ты, кольцо должно быть повернуто

перед

тем, как дверь закроется?

Ты не уверен, что тебе хватит сил сделать это. Но ты решаешь попробовать.

Ты взлетаешь и приземляешься на ржавом кольце. Затем, пока твои друзья продолжают толкать дверь, ты сжимаешь железное кольцо в своих крошечных когтях и пытаешься повернуть его.

Сначала ничего не происходит.

Ты делаешь глубокий вдох и повторяешь попытку. Каждая из твоих маленьких мышинных мышц напряжена. Ты хрипишь, ты стонешь. Тебя трясёт от усилий.

Но кольцо в конце концов начинает поворачиваться. И ты можешь почувствовать, как дверь — дюйм за дюймом — сдвигается.

Зелёный туман клубится возле гробницы.

— Что это?! — восклицает Марси.

— Толкайте дальше! — пищишь ты.

К счастью, твои друзья из Клуба Ужасов не нуждаются в подбадривании. Они продолжают толкать. С оглушительным

ЛЯЗГ!

дверь захлопывается.

Земля начинает трястись. Ты слышишь гром, и небо рассекает молния. Спустя секунду Лара кричит. Все твои товарищи по команде смотрят на тебя.

Закрытие склепа сработало?

○ **Иди..** — (25)

113

— Кажется, я знаю, что он делает, — повторяет Мартин. — Он практикуется в полётах. Это выглядит круто. Я хотел бы быть летучей мышью.

Это просто смешно.

Ты начинаешь злиться. Ты снова летишь через улицу, но на сей раз продолжаешь двигаться. Ты направляешься прямо к склепу Крупника.

— Он хочет, чтобы мы пошли за ним! — угадывает Лара. Наконец-то! Недаром Лара нравится тебе больше всех. Она бежит за тобой, а остальные следуют за ней. Вскоре вы четверо собираетесь перед склепом.

— Интересно, почему он привёл нас сюда? — спрашивает Марси. Все выжидающе смотрят на тебя.

Как тебе заставить их понять, что дверь должна быть закрыта? Ты паришь возле жутких слов: КТО ПОТРЕВОЖИТ ЭТОТ КАМЕНЬ ЗРЯ, ТОТ ШЕРСТЬЮ ОБРАСТЁТ НЕТОПЫРЯ.

Марси следит за тобой, затем замечает слова.

— Может быть, склеп имеет какое-то отношение к этому превращению? — говорит она.

— Да! — пищишь ты. — Именно так!

Но, конечно же, они не могут тебя понять. Как ты сможешь заставить их закрыть дверь?

Приземлиться на железное кольцо в двери? Или влететь в склеп?

Если ты решишь влететь в склеп, иди.. — (58)

Если ты решишь взгромоздиться на кольцо, иди.. — (73)

114

— Хорошо, — говоришь ты египетскому царю. — Я остаюсь.

— Чудесно! — восклицает тот, сходя вниз со своего трона.

— Следуй за мной, — говорит он.

Ты показываешь жрецу язык. Затем ты поворачиваешься и идёшь за царём из тронной залы по длинному коридору в маленькую комнатку.

В комнате тёмными мраморные стены и низкий каменный потолок. В её центре — каменный стол. Твои ноги начинают трястись, когда ты видишь, что на нём лежит — поднос со странными инструментами. Инструментами для создания мумий!

— Ложись на стол, — командует тебе царь.

— Н-но — вы сказали, что я останусь с вами! — протестуешь ты.

— Это верно, — соглашается король. — Но я стар. Я скоро умру. И я хочу взять тебя с собой в загробную жизнь. Ты будешь мумифицирован прямо сейчас!

Король зовёт жрецов. Они влетают и привязывают тебя к холодному столу. Ты кричишь и пинаешься, но никто не обращает внимания. Все слишком заняты подготовкой бинтов. Твоих бинтов!

Один жрец заносит два инструмента над твоей головой. Они выглядят как длинный, тонкий крючок и такая же ложка.

— Что вы собираетесь делать? — восклицаешь ты.

115

Неверно!

— Ты снова попался! — восклицает Дебби, отвратительно хихикая. — Я не могу в это поверить! А теперь пришло время превратить тебя в монстра!

Коннор всего в нескольких дюймах от тебя. Ты отчаянно ищешь выход.

Ты вжимаешь голову в плечи, закрываешь глаза и устремляешься обратно по коридору — прямо на Дебби. Врезавшись в неё, ты опрокидываешь её на землю.

Но Ник и Коннор всего в нескольких шагах позади.

— Вернись! — воет Дебби.

Ты бежишь. Быстрее. Быстрее!

Вниз по тёмному коридору. Шаги грохочут за тобой.

Ты не имеешь никакого представления о том, как выбраться из этого дома.

А затем ты видишь дверь. Ярко-зелёную дверь.

○ Открывай дверь.. — (6)

116

Ты выходишь из лифта, крепко сжимаешь метлу в одной руке и выбираешь один прутик. А затем, второй рукой, отламываешь его.

Выжидая, ты неподвижно замираешь. Ничего не происходит. Всё в порядке. Ты с облегчением выдыхаешь, а затем суёшь прутик в карман, к человеческой кости и бинту мумии.

«Мусорная охота» почти окончена!

Ты шагаешь в лифт. Но — эй, подожди! Лифт пропал!

И ты проваливаешься в темноту.

Вниз, вниз, вниз!

Нет никакой возможности остановить это, и ты никак не можешь себе помочь. Спустя пару мгновений ты врезаешься в пол подвала!

Как жаль — кажется, было ошибкой поступать так с ведьминой метлой. И для тебя, увы, это стало последней соломинкой!

КОНЕЦ

117

Ты взлетаешь вверх по лестнице так быстро, как можешь.

Марси следует за тобой.

Ты влетаешь в спальню. По кровати ты понимаешь, что это комната Дэррила. Рядом с кроватью стоит корзина, полная мягких игрушек. Там лежат плюшевые собака, зебра, горилла, лягушка, котёнок и несколько мишек.

У тебя нет времени на раздумья. Торопясь, ты плюхаешься в корзину, замирая и стараясь выглядеть мило.

Спустя мгновение Марси врывается в комнату.

— Куда делась эта мышь? — сердито кричит она. Остановившись, она оглядывает всю комнату. Ты стараешься не дышать.

— Хм, — усмехается она. — Должно быть, она в комнате родителей, — затем она поворачивается и выходит.

Не тратя ни минуты, ты быстро летишь к окну. Оно приоткрыто лишь совсем немного — но тебе хватает и щели. Протиснувшись через отверстие, ты влетаешь в тёплый вечерний бриз.

Ты уверен, что в доме Лары тебе повезёт больше.

По крайней мере — ты надеешься на это.

○ **Чтобы попасть в дом Лары, лети.. — (127)**

118

Они хотят, чтобы ты искал на кладбище и самостоятельно! Ты уже почти собираешься сказать им «Ну уж нет, ребята», но вовремя понимаешь, что они ждут от тебя именно такой реакции.

Ты им покажешь!

— Великолепно! — объявляешь ты. — Готов поспорить, я найду выигрышную вещь.

Ты и правда так считаешь. В конце концов, если суть игры в поиске страшных вещей, то твоя команда просто облегчила тебе задачу. Какое место лучше подходит для такого поиска, чем кладбище? Ты показываешь своим товарищам большие пальцы обеих рук и спешишь через дорогу.

Кладбище действительно старое, и большая часть надгробий треснула и раскрошилась. Споткнувшись о могильный бугор, ты чувствуешь, как что-то хватает тебя за лодыжку! Ты с визгом отпрыгиваешь обратно.

Уф! Это всего лишь корявый корень.

От лунного света возникает жуткое свечение, создающее причудливые тени. Ты осторожно пробираешься к маленькому строению. Света как раз хватает, чтобы ты мог прочитать слова, вырезанные на наддверном камне: СКЛЕП КРУПНИКА.

Вот он, твой шанс произвести впечатление на новых друзей! Ты знаешь, что обязательно найдёшь внутри что-то жуткое. Но хватит ли у тебя нервов, чтобы войти?

○ **Ищи.. — (50)**

119

Ты не видишь никаких признаков своего двора, и никак не можешь узнать другие дома. А где находится склеп? Об этом ты уж точно понятия не имеешь.

А что ещё хуже — твои мышиные глаза видят не так уж и хорошо, чтобы помочь тебе понять, где ты.

Но вот твои уши — другое дело. Ты так отчаянно хотел научиться летать, что не обращал особого внимания на свой мышиный слух. Но теперь ты понимаешь, что он превосходный.

На самом деле, тебе достаточно хорошенько сосредоточиться, чтобы узнать обо всём, что издаёт звуки вокруг тебя.

Ты можешь услышать, как справа от тебя хлопает крыльями мотылёк. Такие мягкие хлопки. Так или иначе, звук позволяет тебе полностью представить мотылька. Громкий гул комара, пролетевшего внизу, напоминает тебе звук двигателя реактивного самолёта.

Это довольно круто!

А теперь твои сверх-острые уши улавливают кое-что более знакомое. Что-то, что поможет тебе понять, где ты находишься. Ты поворачиваешься к источнику звука — и видишь пару, которая решила выгулять маленькую собачку в предутренней темноте.

○ **Ели, если ты решаешь улететь своей дорогой, пари.. — (79)**

○ **Если ты хочешь спросить у пары совета, иди.. — (36)**

120

Проснувшись в своей постели на следующее утро, ты чувствуешь себя нормально. Плотно сомкнув глаза, ты подносишь руки к лицу, даже боясь смотреть. Сосчитав до трёх, ты заставляешь себя открыть глаза. Ура! Никаких мышиных крыльев! Твои руки вернулись! Всё случившееся прошлой ночью было лишь сном!

Ужасным сном.

Ты несёшься в ванную и изучаешь в зеркале своё лицо. На нём нет никаких следов от усов, меха или больших мышиных ушей. Ты никогда не был так рад увидеть свою глупую ухмылку! Ты чистишь зубы, причёсываешься и одеваешься — всё время насвистывая. Затем ты спускаешься вниз по лестнице на кухню. Комнату заполняет аромат готовящихся блинчиков.

— Сколько блинов тебе на этот раз? — спрашивает мама.

— Три, — говоришь ты ей. Вылив на блинчики много кленового сиропа, ты приступаешь к еде. Но сегодня блинчики что-то не очень аппетитны. Они слишком мягкие, а сироп слишком сладкий. Ты не можешь избавиться от мысли, что с

жуками

они были бы вкуснее.

— Думаю, я поем попозже, — говоришь ты своей маме. Встав и надев куртку, ты шагаешь наружу, на яркий солнечный свет.

И понимаешь, что это было самой большой ошибкой в твоей жизни!

○ **Спеш.. — (124)**

121

— В какую игру? — спрашиваешь ты у Дебби дрожащим голосом.

— В «мусорную охоту», — объявляет она.

— Если ты найдёшь все четыре пункта из списка до полуночи, — добавляет Ник, — мы отпустим тебя. А если не справишься, то останешься здесь в ловушке навсегда и превратишься в монстра. Не такой уж большой выбор, верно?

Твои колени трясутся, когда ты вспоминаешь, что было в списке. Где ты сможешь найти шерсть оборотня и бинты мумии? Но, опять же, у тебя не так уж много вариантов.

Но, может быть, ты сможешь использовать эту отсрочку, чтобы найти открытое окно и сбежать?

— У тебя всего два часа, — рычит Коннор, глядя на крошечные часы на своём огромном запястье. — Лучше бы тебе начинать.

— Ты можешь начать здесь, на первом этаже, или подняться наверх, — говорит тебе Ник, и его раздвоенный язык стреляет изо рта и обратно. — Выбирай сам.

Чтобы испытать свою удачу наверху, беги.. — (21)

Если остаёшься на первом этаже, иди.. — (31)

122

— Я выбираю серый камень, — говоришь ты колдуну. Ты думаешь, что светящийся красный камень слишком очевиден — должно быть, это ловушка.

Он кидает серый камень в твою руку. Ты зажмуриваешь глаза. Домой, думаешь ты. Доставь меня домой.

Открыв глаза, ты видишь, что ничего не изменилось. Колдун берёт с подноса инструмент — длинный и сверкающий, сужающийся к одному концу в острое бритвенное лезвие.

— Подождите! — кричишь ты. — Подождите!

Ты никак не можешь позволить кому-либо сделать тебя мумией. Твой взгляд бешено мечется по коридору, и ты замечаешь маленькую дверь на другом его конце. Прорвавшись через круг жрецов, ты несёшься к ней.

— Ох, ну ничего себе!

Ты стоишь в комнате размером, по меньшей мере, с футбольное поле. Пол в ней сделан из сияющего розового мрамора. Стены сверкают настоящим золотом, а с потолка свисают инкрустированные драгоценными камнями светильники.

В дальнем конце комнаты стоит большой трон, а на нём восседает древний старик с короткой седой бородой. На его голове возвышается корона из золотых листьев. Вокруг него стоит десяток мужчин, обнаженных по пояс и вооружённых копьями.

Должно быть, этот старик и есть царь Ра-ма-ла-ма, понимаешь ты.

И тут ты слышишь шаги жрецов позади себя.

В ужасе ты взываешь к царю:

— Помогите!

Станет ли царь помогать тебе? Узнай.. — (80)

123

— Я выбираю красный светящийся камень, — говоришь ты колдуну.

Не произнеся ни слова, колдун протягивает его тебе.

Красный камень странно греет твои руки и, кажется, вибрирует. Ты можешь почувствовать, как он медленно пульсирует.

Ты смотришь на камень, а он светится всё ярче и ярче. Тепло от него просачивается сквозь твою ладонь, распространяясь на всю руку, а затем и на всё твоё тело.

Ты начинаешь потеть. Твоя температура растёт.

Жрецы вновь принимаются за песнопения.

Тебе всё жарче... И жарче... И жарче...

Поющие голоса плавно затихают и исчезают.

Я сгорел, обречённо думаешь ты.

Внезапно перед твоими глазами вспыхивает жёлтый свет. Он так невероятно ярок, что ты закрываешь глаза.

Когда ты открываешь их вновь, то обнаруживаешь себя стоящим в тёмном коридоре. И твоё тело чувствует себя хорошо — не слишком жарко, не слишком холодно.

Ты в изумлении оглядываешься.

Ты вернулся в Нетопырь-Холл! Ты спасся!

○ **Беги..** — (68)

124

Когда ты стоишь на солнце, то чувствуешь, что твоя кожа будто горит в огне! Солнечные блики заставляют тебя закрыть глаза. Ты ныряешь обратно, недоумевая, что произошло. Затем ты пробуешь выйти снова.

Снова происходит то же самое. По какой-то причине ты не можешь выдержать прямого солнечного света. С нарастающим ужасом ты понимаешь, в чём дело. Ты всё ещё летучая мышь!

Так и должно быть. Сейчас ты в человеческой форме, но трансформация ещё в силе. Летучие мыши, насколько ты помнишь, спят в течение всего дня. Они не выходят на солнце.

Тебе нужно время, чтобы это обдумать.

— У меня болит голова, — говоришь ты своей маме. — Я возвращаюсь в постель.

— Ты заболел? — спрашивает она, прикладывая ладонь к твоему лбу. — Вроде, температуры нет.

— Я буду в порядке, — говоришь ты ей. — Мне просто нужно поспать.

Ты возвращаешься в свою комнату. Выключив весь свет и закрыв шторы, ты заползаешь на кровать и думаешь о своей проблеме. Что ты будешь с этим делать?

И тут ответ приходит к тебе сам собой!

○ **Беги..** — (91)

125

Ты решаешь пересечь реку. Сразу за указателем ты замечаешь шлюпку, почти незаметную в тумане.

— Хотите прокатиться? — спрашивает тебя глубокий голос.

Ты можешь разглядеть только фигуру в тёмном балахоне, сидящую на вёслах.

Когда ты видишь его поближе, твоя кожа покрывается мурашками. Его лицо такое худое, что выступающие кости, лишь обтянутые кожей, делают его похожим на череп. Связываться со злобно выглядящими существами — последнее, что ты хочешь сделать, но у тебя нет выбора. Ты должен вернуться в склеп. Поэтому ты шагаешь в шлюпку. Не говоря ни слова, лодочник начинает грести. Тебя колотит, пока лодка бесшумно скользит по мутной воде реки. И вот, наконец, ты уже вылезает из неё на другом берегу.

Ты хочешь спросить дорогу, но гребец уже разворачивает лодку.

— Эй! — зовёшь ты, размахивая руками, чтобы привлечь его внимание. К твоему ужасу, ты вдруг понимаешь, что можешь видеть прямо сквозь свою руку.

Ты разворачиваешься — и с облегчением видишь, что склеп Крупника прямо впереди. Ты направляешься к его входу и обращаешь внимание на список мертвецов, похороненных там.

Последнее имя в списке выглядит так, будто оно только что вырезано. Ты наклоняешься, чтобы прочесть его — и ахаешь! Там, на камне, навеки запечатлено твоё имя — и ещё лишь одно слово...

КОНЕЦ

126

— Что? — спрашиваешь ты. — Что насчёт ужастиков?

— Это, пожалуй, слишком страшно для тебя, — говорит Ник.

— Меня ничего не может напугать! — хвастаешься ты.

— Это потому, что ты никогда не был в Клубе Ужасов, — говорит Ник.

— Что это такое?

Ник ухмыляется.

— Я вхожу в этот клуб. Ты должен быть поистине бесстрашен, чтобы стать одним из нас. Мы собираемся вместе, рассказываем друг другу жуткие истории. Действительно страшные!

— Круто! — восклицаешь ты. — Я люблю страшные истории. Можно мне к вам присоединиться?

— Если ты уверен, что это тебе по силам, — говорит Ник. — То мы собираемся каждую пятницу, ночью, в Нетопырь-Холле. Это заброшенный дом в конце нашей улицы. Раньше там жил старый профессор Крупник.

— Я видел этот дом, — говоришь ты Нику со смешком. — Он выглядит так, будто там водятся призраки.

— Не смейся, — предупреждает он тебя. — Там

водятся

призраки.

○ **Спеши.** — (52)

127

Ты кружишь над кварталом, проверяя почтовые ящики. Наконец, ты находишь ящик с фамилией Лары. Скользя к дому, ты видишь Лару, сидящую на кровати с телефоном в руках. Окна открыты, но ты не хочешь влетать, чтобы не напугать её.

Когда она отворачивается, ты спокойно приземляешься на подоконник. Затем ты ныряешь под стоящую на прикроватном столике фотографию в рамке и выглядываешь из-за неё.

Она набирает номер.

— Алло, Марси? — говорит она. — Это Лара. Ага. Точно. У меня есть отличная идея. Можешь встретиться со мной завтра в торговом центре? Отлично. В три часа возле фонтана, хорошо? Пока.

Она кладёт трубку и набирает другой номер. На этот раз она разговаривает с Мартином. Его она тоже просит встретиться с ней завтра в торговом центре. Затем она набирает ещё один, более короткий номер.

— Алло, справочная? — говорит она. — Я хотела бы узнать номер кое-кого, что недавно переехал в наш город.

Она называет оператору своё имя и записывает номер.

Это же великолепно! Лара собирается позвонить тебе! Она нравится тебе больше всех прочих встреченных тобой. Наконец-то у тебя появились друзья в этом городе.

— Я здесь! — пиццишь ты, высовываясь из-за фотографии.

○ **Иди..** — (5)

128

Прямо сейчас ты вешишь на одной руке, уцепившись за перила лифта.

Ты начинаешь шептать молитвы, когда вдруг слышишь странный свистящий звук. Яркое синее свечение прорезает тёмную толщу воздуха. Ты смотришь вниз. Это метла ведьмы, светящаяся синим, плывёт к тебе по воздуху. Ты смеёшься от радости!

Следующее, что ты чувствуешь — это как волшебная метла подлетает под тебя. Недолго думая, ты обхватываешь её рукоятку.

И уносишься прочь!

С гулким

ВШШШШШ!

метла мчит тебя вниз, в подвал. Что за поездка! Ты спрыгиваешь с метлы на твёрдую поверхность.

Я в безопасности, думаешь ты. А затем слышишь рычание.

Ты поворачиваешься кругом — и обнаруживаешь печь, извергающую жёлтые языки пламени. И огромную клетку, стоящую рядом с ней — с нервно расхаживающим, рычащим оборотнем внутри!

○ **Беги..** — (74)

129

Как бы то ни было, пока ты спал, твоя ванная выросла по меньшей мере в десять раз.

Или ты уменьшился.

Должно быть, я сплю, думаешь ты. Взобравшись на раковину, глядишь в зеркало. Лицо, уставившееся на тебя из зеркала — это вовсе не ты.

Это пушистое лицо маленького волосатого существа с коротким носом, огромными ушами и крошечными белыми клыками.

Это морда летучей мыши!

Ты подмигиваешь правым глазом, и, к твоему ужасу, мышь в зеркале повторяет твоё движение. Мышь в зеркале — это

ты

!

— Нет! — кричишь ты. Звук выходит похожим на тоненький писк.

Это не может быть реальным, думаешь ты. Это всего лишь сон, верно? Ты пытаешься ущипнуть себя, но не можешь сделать это своими мышинными пальцами.

Ты продолжаешь с ужасом смотреть на своё отражение. Как это могло произойти?

Мысленно возвращаясь назад в последний вечер, ты пытаешься вспомнить каждую деталь. Ты тусовался со своими новыми друзьями в Клубе Ужасов. Там был конкурс на поиск самой страшной вещи. И затем ты вспоминаешь кое-что ещё — то, отчего по твоей маленькой мохнатой спине бегут мурашки!

○ **Что ты вспомнил? Иди.. — (107)**

130

Ты решаешь сбежать. Марси слишком метко управляется с этой мухобойкой. Ты вылетаешь из гостиной так быстро, как только можешь.

Марси бросается за тобой, гоня тебя по узкому коридору. Ты залетаешь в тупик.

В отчаянии ты пытаешься проскользнуть мимо неё в открытое окно, через которое ты проник сюда, осталось в гостиной. Но ты не можешь попасть к нему.

— Я не мышь! — пищишь ты снова, но знаешь, что это бесполезно.

— Вернись назад! — кричит Марси. Она снова машет мухобойкой, задевая твоё крыло. Ты влетаешь в стену и чуть не падаешь на землю.

Ты должен сбежать от неё!

Ты замечаешь в нескольких футах впереди лестницу, ведущую на второй этаж. Слева от тебя вроде бы кухня.

Быстрее! Выбери маршрут побега и убирайся из коридора!

○ **Если ты летишь на кухню, иди.. — (85)**

○ **Если ты сбегаешь через лестницу, беги.. — (117)**

131

— Лара! — зовёшь ты. — Марси! Мартин!

Но тебе отвечает только вой ветра среди деревьев. Твои глаза рыщут по кладбищу, но ты видишь лишь обрушенные надгробия. Ты смотришь в особняке через дорогу, но там совершенно темно. Могли ли все разойтись по домам?

Мимо пролетает ещё одна летучая мышь, и ты решаешь не ждать. Ты несёшься с кладбища и устремляешься домой.

Позже этой ночью ты не очень хорошо себя чувствуешь. Твои плечи и пальцы кажутся тебе необычайно жёсткими.

Может быть, ты заболел. Но ты надеешься, что нет, потому что не хочешь пропустить футбольную тренировку. Ты ложишься на кровать и погружаешься в беспокойный сон. Когда ты просыпаешься, проходит четыре часа, на улице всё ещё темно, и ты понимаешь, что тебе стало только хуже.

Может быть, глоток воды поможет тебе почувствовать себя лучше. Когда ты встаёшь, то замечаешь, что теперь уже и руки стали какими-то слишком жёсткими. Ты опускаешь взгляд и видишь что-то темное между всеми твоими пальцами.

Это просто тени в комнате, думаешь ты. Кажется, твои ноги не совсем тебя слушаются, но тебе всё-таки удаётся дойти до ванной. Ты тянешься к выключателю. Но почему-то он не обнаруживается на своём обычном месте.

Вместо этого он в трёх футах над тобой. А зеркало в ванной ещё выше..

○ **Что происходит? Спешите! Идите..** — (129)

132

Костлявая рука хватается тебя за плечо.

Ты поворачиваешься — и оказываешься лицом к лицу с существом, чей облик заставляет тебя дико завопить.

Монстр высотой в восемь футов сжимает твоё плечо. Монстр с двумя отвратительными головами. Одна голова синяя, с жёлтым глазом в центре лба. Вторая голова красная, с огромными, шестидюймовыми клыками. Обе головы смотрят на тебя.

Ты отшатываешься от ужасного создания. Разве оно не знает, что так пялиться — неприлично?

— И куда это ты собрался? — грохочет синяя голова.

— В би-библиотеку чудовищ, — ахаешь ты.

— Ты должен иметь при себе читательский билет, чтобы войти, — огрызается красная голова.

— Простите, я не знал, — говоришь ты. — К тому же, я просто пытаюсь попасть домой.

— И откуда же ты? — требует красная голова.

— Я прибыл сюда из склепа Крупника, — отвечаешь ты.

— Склеп Крупника! — восклицает красная голова. — Тогда у тебя куда больше проблем, чем ты думаешь!

Что может быть хуже, чем быть пойманным двухговым монстром?

133

— Почему бы нам не провести специальное заседание Клуба Ужасов, только для Синей Команды? — предлагаешь ты. — Я никогда не рассказывал вам историй, а у меня как раз есть одна действительно жуткая.

— Отличная идея, — говорит Марси. — В торговом центре скучно.

— Я должна сначала зайти домой, — объявляет Лара.

— Я тоже, — соглашается Мартин. — Встретимся в Нетопырь-Холле через час.

На улице облачно, и ты в состоянии одолеть путь до особняка в автобусе. Солнечный свет лишь немного жжёт тебя, когда ты поднимаешься по холму к старому дому.

Лучше бы они пришли до наступления темноты, думаешь ты. Тебе уже известно, как тяжело сделать так, чтобы тебя выслушали, когда ты летучая мышь. Ты смотришь на кладбище и вздрагиваешь. Вот где начались все твои проблемы. Когда оно оказывается позади, ты вздыхаешь с облегчением.

Но твоё спокойствие длится недолго.

— СТОЯТЬ! — грохочет чей-то голос. Ты мог бы поклясться, что ощутил сотрясение почвы. Что ты сделаешь?

○ Если ты остановишься, иди.. — (108)

○ Если бросишься наутёк, беги.. — (65)

Огромный тёмный силуэт маячит в конце улицы. Это особняк.

Ты останавливаешься и глядишь на него. Ник освещает своим фонариком старый дом на холме.

Нетопырь-Холл — это старомодный двухэтажный дом. Все уцелевшие окна в нём заколочены досками. С крыши осыпается черепица. С подветренной стороны дома облезает краска. Он выглядит так, будто никто не жил здесь вот уже несколько сотен лет.

Вы с Ником и Дебби поднимаетесь на проседающее крыльцо. Высокие разросшиеся кусты и деревья отбрасывают зловещие тени на безлюдную лужайку.

— Ну разве это место не прекрасно? — шепчет тебе Дебби.

— Оно правда крутое, — соглашаешься ты.

— Этот дом пустует вот уже два года, — рассказывает тебе Ник. — С тех пор, как старый сумасшедший профессор Крупник умер.

— Никто не станет покупать дом, в котором обитают привидения, — объясняет Дебби. Ты замечаешь, что она нервно пожёвывает кончики своих длинных волос. Тьфу!

— Входная дверь была заколочена, пока мы не выяснили, как её открыть, — говорит Дебби. Она указывает на большую деревянную дверь. — Пошли.

Ты шагаешь вперёд.

— Стой! — кричит Ник. — Ложись! Сейчас же!

Если ты слушаешься Ника, спеши.. — (97)

Если ты игнорируешь его иходишь в дверь, беги.. — (28)

135

Может ли это быть человеческим криком? Ты никогда не слышал, чтобы люди вот так кричали!

Ты вихрем поворачиваешься к источнику крика.

Дебби! Это Дебби кричала.

— НEEEEЕТ! — визжит она снова и спешит к тебе.

— Ты читать умеешь? — вскрикивает она. Бородавки на её лице сочатся зелёной слизью.
— Это не то, что тебе нужно! Это вовсе не бинты

мумии

!

Дебби выхватывает бинты из твоего кармана и швыряет их на пол.

— Не трать время! — кричит она.

Ты отступаешь назад и пытаешься думать. Нет никакого способа убежать из кухни — Коннор охраняет двери, а Ник окна. Ты

Должен найти предметы из этого списка.

Ты пристально оглядываешься, а затем направляешься к высокому узкому шкафу.

И застываешь в ужасе.

Густая струя чего-то красного и липкого просачивается из-под дверцы. И это похоже на кровь!

Что ты сейчас сделаешь?

Чтобы вернуться и ещё раз проверить столовую, беги.. — (61)

Чтобы открыть дверцу шкафа, иди.. — (62)

136

— Игра называется «Охота», — рассказывает тебе Марси, — Я капитан Синей Команды. Ник капитан Красной Команды.

Ты видишь, как Ник выбирает в свою команду Дебби и тощего мальчишку по имени Коннор. У Коннора короткие щетинистые волосы и пахнет он престранно. Когда он проходит мимо, ты думаешь, что он пахнет так, будто лежал в мусорном контейнере!

Для Синей Команды Марси выбирает красивую девочку с длинными светлыми волосами и зелёными глазами. Её зовут Лара. Она застенчиво улыбается тебе. Также Марси выбирает мускулистого парня в майке.

— Привет, я Мартин, — говорит он, хлопая тебя по спине. — Добро пожаловать в Клуб Ужасов! — он смеётся, затем напрягает мышцы. Ты отступаешь на шаг. Рука Мартина больше, чем всё твоё тело!

— По три участника в каждой команде, — объявляет Марси. — Наш новый член может присоединиться к любой из них, — она поворачивается к тебе. — Тебе решать. В какую команду ты хочешь вступить?

Ты хотел бы повеселиться с Ником, Дебби и Коннором из Красной Команды? Или же ты хочешь лучше узнать Лару, Марси и Мартина из Синей Команды?

○ Если выбираешь Красную Команду, иди.. — (44)

○ Если выбираешь Синюю Команду, иди.. — (24)

137

Ты отворяешь оранжевую дверь, шагаешь вперёд — и ухаешь вниз. Ниже. Ниже. Прохладный воздух свистит вокруг тебя, когда твоё падение ускоряется. И затем ты приземляешься.

БУМ!

Ты сидишь и медленно исследуешь тебя. Твои руки и ноги двигаются. Никакие кости не сломаны. Но где ты?

Возле твоих ног — полоска яркого света. Ты можешь вытянуть во тьме руки и почувствовать четыре стены вокруг тебя. Ты в каком-то шкафу!

И здесь на удивление знакомо пахнет. Потными носками!

Ты оглядываешься — и видишь в тусклом свете майки, джинсы и куртки, висящие на вешалке. Одна полка под ними заполнена игрушками. Знакомыми игрушками.

Ты в шоке понимаешь, что это

твой

шкаф — у тебя дома!

Открыв дверцу шкафа, ты шагаешь в свою спальню. Утренний свет льётся через окно.

— Пора вставать, — слышишь ты голос своей мамы. — Давай, соня. Сегодня пятница. Всего один день до выходных.

Пятница! Ты каким-то образом попал к себе домой, в утро,

до того

, как ты присоединился к Клубу Ужасов. Ни одна из жутких вещей ещё не приключилась с тобой — пока.

Но они могут произойти. Тебе решать. Достаточно ли ты смел, чтобы вновь посетить Нетопырь-Холл?

○ Иди.. — (30147377-2f74-11e9-aef4-0025903791c8)

Дебби стоит в углу. Кажется, Ник и Коннор всё ещё на кухне, думаешь ты, и осторожно подходишь.

— Неужели ты полагаешь, что эта «мусорная охота» настоящая? — спрашивает она, глядя в сторону кухни.

— Ага, — говоришь ты. — Вы, ребята, обещали мне, что отпустите, если я найду все предметы до полуночи.

Дебби начинает смеяться — отвратительным, каркающим смехом.

— Дурак! — восклицает она. — Это шутка! Ты никогда не сможешь сделать этого!

Ты не знаешь, стоит ей верить — или нет.

— Что ты имеешь в виду? — спрашиваешь ты.

Дебби подвигается поближе.

— Я на твоей стороне, — шепчет она. — Раньше я была обычным ребёнком, как ты. Затем я вступила в Клуб Ужасов. Теперь погляди, что со мной произошло!

Ты в изумлении смотришь на мерзкое, чудовищное лицо Дебби. Настоящее ли оно? Неужели когда-то она была ребёнком как ты?

— Я хочу помочь тебе, — говорит она. — Если ты последуешь за мной, я помогу тебе сбежать.

Если ты думаешь, что Дебби говорит правду, следуй за ней. — (103)

Если ты думаешь, что лучше будет продолжить «Охоту», иди. — (48)