

Zaratystra

СНЫ В ВЕДЬМИНОМ ДОМЕ

книга-игра



Версия текста: 1

КвестБук: книги-игры и сторигеймы

<https://quest-book.ru>

Лист персонажа

Начальные значения параметров:

Журнал изысканий

- Распятие
- Некрономикон
- Страница из Некрономикона
- Список литературы
- Контроль снов


Посвящение

Очки: ____

1

В своих поисках запретных знаний герой этой книги (то есть Ты) может получать и терять различные предметы, ключевые для дальнейшего хода событий. К счастью, таких предметов немного, и для удобства они выделены жирным шрифтом.

Кроме того, в зависимости от своих действий и имеющихся у него ключевых предметов, герой будет открывать для себя тайные знания, которым лучше бы оставаться неоткрытыми, повышая тем самым свой уровень посвящения, выражающийся в очках посвящения. Как и ключевые предметы, очки посвящения также выделены жирным шрифтом.

- Начать приключение — (66)
- Начать приключение (если ваша душа проклята),  «Очки» +1 — (66)
- ПРИЛОЖЕНИЕ — (17)


2

Во время общения с профессором Уфамом, твоё внимание привлекло упоминание о том, что во многих культурах сны считаются вратами в иные миры.

И тебе любопытно, можешь ли ты силой воли выбирать дорогу в своих снах.

Ты совершенно уверен, что каким-то образом Кезайе Мэйсон удалось скрыть в косой стене формулы, открывающие врата в мир снов. Именно поэтому твой разум не в силах их открыть, бодрствуя – сложные уравнения, изгибающие время и пространство, могут быть решены только в фазе быстрого сна.

Несколько следующих ночей посвящаешь медитациям, которые, по идее, дадут твоему сознанию **возможность контролировать сны**. И вот ты считаешь, что готов управлять своими сновидческими странствиями.

 ✓«Контроль снов»

- Продолжить. — (24)

3

Волосатая крыса с уродливым человеческим лицом и гнусным смешком. Он – приживал Кезайи и помогает ей в нечестивых ритуалах. Ходят слухи, что его родила сама Кезайя от кого-то из Внешних Богов, вроде Йог-Сотота или даже Ньярлатотепа.

- Назад — (17)

4

Глубоко расстроенный замечанием товарища, отправляешься в постель. У тебя из мыслей не идёт, что Элвуд просто насмехается над твоими трудами, поэтому, дождавшись по-настоящему глухой ночи, ты поднимаешься в свою комнату, чтобы отыскать одну из толстых тетрадей, где ты бисерным почерком записывал свои кошмары и исследования.

На обратном пути тебя словно бы сопровождает извивающая фигура старухи, которая ползёт по полу, скрываясь в твоей тени. Со злой ухмылкой ты садишься возле Элвуда.

- ЧУШЬ! – кричишь ты и бьёшь его тетрадью по голове. – ДИЧЬ! – и ты продолжаешь снова и снова бить его...

Не в силах перестать смеяться, засыпаешь у окровавленной ножки кровати своего товарища...

Получи 4 очка посвящения.,  «Очки» +4 — (75)

5

Атмосфера магии и тайны пропитывает хитросплетения улочек Архэма, превращая его в смертельную западню. Ты понятия не имеешь, как попал на эту улицу. В замешательстве и полном одиночестве ты стоишь в подобию тёмного коридора, образованного развалинами домов, настолько покосившихся, что почти смыкаются, скрывая небо. Большинство окон либо заколочены, либо закрыты поросшими мхом мощными деревянными ставнями. Здесь пахнет – странной смесью плесени, древности и чего-то неопишуемого, пропитывающего сами камни, порождая в них паразитов.

Слегка поплыв от резкого приступа головной боли, ты пересекаешь улицу и отряхиваешь с одежды серую, напоминающую пепел пыль, которой здесь покрыто всё. И вот, наконец, одинокий, будто изгнанный прочими домами, и неопишуемый Ведьмин дом высится на лысой вершине холма Орнэ.

Бредёшь вдоль старых домов, словно умоляющих тебя остановиться, пока не достигаешь подножия холма.

Ни единого дерева не растёт на древней пустоши, окружающей старый колониальный особняк. Почва сухая и потрескавшаяся, лишь какая-то жёлтая трава колыхается под холодным закатным ветром.

Над тобой нависает дряхлый особняк с заколоченными окнами. Он сгорбил под тяжестью лет и историй о зле, пропитывающих старые мшистые камни. А из-под чёрной покатой крыши чердака, бывшего вместилища творимых старой Кезайей ужасов, на тебя глазом циклопа таращится стеклянное окошко.

Ты уверен, что хочешь сделать это своим новым домом?

Преодолев страх, отправляешься снять комнату. — (59)

Бросить всё это безумие и бежать со всех ног. — (51)

6

Один из бедолаг, застрявших в Ведьмином доме. Вера его нерушима, и большую часть времени он проводит в молитвах со своим другом и исповедником отцом Иваницки. Ты можешь опереться на него в трудную минуту – если сумеешь выдержать его бесконечные молитвы.

○ Назад — (17)

7

- Определенно, в безумии есть своё удовольствие, неведомое никому, кроме самих безумцев...


Теперь, в тёмной и холодной клетушке, у тебя вдоволь времени на раздумья. Стоило ли оно того? Ты теперь знаешь то, чего не знают другие, ведаешь тайны, с которых никогда не следовало срывать покров.

...И ты можешь только кричать, вопить и биться о мягкие стены палаты №77.

Как ты сюда попал, не столь важно в сравнении с тем, как тебе выбраться – доктора пользуют тебя новейшими средствами, как то электрошок, холодный душ и микро-трепанации. Поначалу было больно, ты даже пугался до потери чувств, когда тебя покидали остатки твоего «Я»...

Но вскоре странная тварь с телом крысы и лицом старика, приходившая по ночам облизывать твои ноги, перестала казаться реальной, и ты принял её как часть своих неконтролируемых снов.

КОНЕЦ

 получено достижение «Палата №77»

8

Ты подходишь к косо́й стене поближе, и у тебя словно всё обрывается внутри. Такое чувство, когда стоишь на краю неогороженного обрыва.

Разглядывая углы, под которыми она соединяется с остальным домом, ты быстро приходишь к выводу, что тут должна быть какая-то математическая подоплёка, разгадка к которой должна таиться в ведьмовских практиках. Разве не говорила она, будто может выходить за пределы того ведомого нам мира посредством определённых углов?

Впрочем, единственное, в чём ты уверен – всякий раз, как ты фокусируешь внимание на стене, твоя головная боль усиливается, из-за чего способность фокусировать внимание пропадает.

Измучавшись, ты пока оставляешь стену в покое, уверенный, что она должна быть связана с приведшими тебя сюда изысканиями. Но сперва тебе нужно больше узнать о старой Кезайе и её делах.

Получи **очко посвящения** и постарайся остаться в живых.

 «Очки» +1


9

Ты прекрасно понимаешь, что это плохая идея, но тебя, тем не менее, влечёт на зеленоватое свечение иннсмутского собора, как мотылька.

Вскоре становится ясно, что не только тебя. Дюжины местных жителей, молчаливые, как покойники, присоединяются к тебе в кошмарном шествии. Мужчины, женщины и дети незряче ковыляют босиком по лужам, а взгляды их нечеловечески широко раскрытых глаз прикованы к морскому собору. Может темнота тому виной и отражение в осьминожьих витражах, но нездоровая кожа прихожан выглядит зелёной и блестящей, словно покрытая чешуёй.

Старуха в серых лохмотьях хватается за руку и, дав знак молчать, усаживает на одну из задних скамей возле врат, которые закрываются, как только последний из жителей Иннсмута пересекает порог.

В ту ночь нечестивая правда шепталась губами, едва ли человеческими. Секреты, укрытые в глубинах моря, были явлены, и мир в твоей душе скончался на алтаре, украшенном фигурой гнусной распухшей твари с головой осьминога.

○ **Хихикая, как безумец, получаешь 3 очка посвящения,  «Очки» +3 — (33)**

10

Тебя беспокоит, что полиция даже не стала расследовать эти странные происшествия возле Ведьмина дома.

Конечно, так могло быть потому, что на самом деле ничего странного в этих случаях не было, но что-то заставляет тебя считать, что, возможно полицейские не стали утруждать себя ради населяющей район голытьбы.

Именно последнюю версию ты с праведным гневом и озвучиваешь шефу полиции.

Сперва тот сохраняет спокойствие, но по мере того, как твои бичевания набирают обороты, начинает закипать. Терзающая тебя головная боль просто невыносима, ты даже не уверен, что большинство сорвавшихся с твоих губ слов были на самом деле твоими.

Когда же ты хватаешь шефа Фарнсуорта за грудки, тот не выдерживает и зовёт на помощь коллег.

- Вы должны что-то предпринять! – истерично брызжешь слюной ты. – В этом доме что-то происходит! Что-то ужасное!

Офицеры тебя скручивают и после «сеанса мануальной терапии» отправляют в больницу для обследований.

○ **В себя приходишь избитым. — (7)**

После первой ночи в Ведьмином доме чувствуешь себя как-то не так. Головная боль не прекращается ни на минуту, лишь слегка стихая, когда ты находишься вдали от зловещих эманаций старого особняка. Особого внимания ты этому не придаёшь – наверняка причина недуга в напряжении последних дней, усердных занятиях, темноте и гнетущей атмосфере дома.

В университете ты встречаешь старого профессора Уфама с факультета математики, и между вами завязывается обсуждение твоих последних находок.

Профессор слушает тебя на удивление внимательно, не выражая ни малейшего скепсиса или насмешки.

- О Боже! Мистер Гилман, - забывшись, хватает он тебя за руку. – Это потрясающе!

Уфам приглашает тебя в свой кабинет и там выпрашивает новые подробности твоих изысканий. Профессор низкого роста и не снимает тёмных очков, в чьих зеленоватых стёклах видишь своё отражение. Он человек загадочный, но видимо болен чем-то, что не позволяет ему смотреть на свет без боязни ослепнуть.

Услышав о твоём интересе к Кезайе Мэйсон и её формулам, он звонит по телефону.

- Думаю, сказанное вами относится к четвёртому измерению, - говорит математик. – Представьте, наша реальность существует в трёхмерной сфере, где мы перемещаемся. Эта сфера непрерывно растягивает себя во времени и пространстве.

Киваешь.

- Далее, представьте, что мы можем выйти за пределы этой трёхмерной сферы и вернуться в неё в любой её точке, сколь бы далеко она ни находилась.

- Выйти куда, сэр? – спрашиваешь без тени насмешки.

Тут заходит секретарша с чёрным блокнотом и кладёт его на стол.

- Хороший вопрос, мистер Гилман. Это может быть иное физическое пространство, аналогичное нашему, или нечто более зловещее. Возможно, нас окружает множество сфер, каждая со своей реальностью... и обитателями.

Разговор продолжается ещё несколько минут и под конец вырабатываются две версии.

Ты настаиваешь, что твои исследования относятся к мистике (отправляйся к Армитажу). — (65)

Ты согласен с заключением профессора Уфама, что речь идёт о физике. — (61)

12

Ты стоишь посреди городской площади Иннсмута. Рядом стоит одинокий уличный фонарь, и ты понимаешь, что отбрасываемый им маленький конус неверного света, это единственный свет в городе.

Тебя мутит от запаха селитры, а мороз пробирает до костей. Твои попытки согреть руки в карманах ничего не дают, и ты обращаешь внимание, что вокруг не слышно даже сверчков.

Ты не знаешь, как долго ты ждёшь, затерянный посреди нигде. Но вот тебя слепит свет фар дряхлого автобуса – ты и не слышал, как он подъехал.

Двери открываются, и ты садишься в автобус, даже не удивившись, что ты – единственный пассажир. Водитель, злобный тип с широкими глазами и вывернутыми губами, мрачно тебе усмехается. Суешь ему какую-то мелочь и плетёшься на самый задний ряд. Но когда злобный город остаётся позади, тебя охватывает всепоглощающее желание попросить водителя остановиться и дать тебе вернуться в Институт.

Если отмечено «Журнал изысканий/Список литературы»: **Видал список литературы профессора Уфама. — (36)**

Продолжить — (76)

13

Добираешься до Иннсмута в сумерках, когда солнце скрывается за далёкими лесами Новой Англии. Запах селитры, и так не отличающийся приятностью, становится совсем тошнотворным. Мощёные улицы пропахли гнилой рыбой и наполовину покрыты водой, как будто недавно были залиты морем или же на них резвилось что-то влажное и гигантское. Тишину города не нарушает ни единый звук, за исключением бормотания волн, бьющих о рыбацкий причал.

Пересекаешь единственную площадь, на которой ровно один уличный фонарь отбрасывает конус неверного света на пустую автобусную остановку. Вдалеке, однако, высится какое-то сооружение. Это что-то наподобие собора из чёрных скользких камней, освещённое зеленоватым фосфоресцирующим светом. Вот то место, что зовёт тебя!

Понукаемый зовом, ты чувствуешь настоятельную необходимость увидеть, что же творится внутри этих мшистых стен. Но остатки благоразумия подсказывают бежать отсюда, как можно скорее.

Поддавшись побуждению, посетить собор моря — (9)

Взмолиться, чтобы на городскую площадь приехал чёртов автобус. — (12)

14

Стоит тебе закрыть глаза, как на тебя обрушиваются звуки старого дома.

Головная боль становится почти непереносимой, и хотя тебе хочется встать и бежать, ты не в состоянии подняться с кровати – хотя и пытаешься изо всех сил. Чувствуешь, будто что-то давит на грудь, мешая дышать.

Скрип половиц, дребезжание труб и дыхание соседей-постояльцев становится невыносимым, а к этому добавляется ещё и настойчивое тиканье дешёвого будильника на каминной полке старого неисправного камина. Приглушённое бормотание остального города – далёкое, но недостаточно – тоже даёт о себе знать. Люди мирно спят, пока ночь нашептывает всякие ужасы, сливающиеся с шорохом крыс в источенных перегородках.

Мокрый от пота, просыпаешься ни свет, ни заря и, словно так и надо, принимаешься обшаривать комнату в поисках ключа к тайному знанию старой Кезайи.

Как ни странно, но комната достаточно просторная, хотя и неправильной формы – северная стена наклонена внутрь, да так сильно, что потолок (слишком низкий, как на твой вкус), полого опускается вниз ей навстречу. Если не считать бросающейся в глаза крысиной норы, другого доступа в пространство между наклонной стеной и внешней стеной дома нет – хотя ты готов поклясться, что, поднимаясь по холму, видел тускло освещённое окно.

- Осмотреть дом. — (58)
- Расспросить других постояльцев. — (77)
- Осмотреть твою комнату. — (8)

15

Становишься между животным и оравой детей. Дети подходят и берут тебя в кольцо. Их больше дюжины, и хоть ты не можешь их толком разглядеть сквозь туман, их кожа чересчур уж загорелая.

Ты понимаешь, что сильно сглупил, но ведь это всего лишь сон...

- Убирайтесь! – кричишь им. – Пшли, или я применю силу!

В ответ раздаётся тонкое хихиканье, действующее тебе на нервы. Затем собака, которую ты пытался спасти, поднимается и, подволакивая задние лапы, идёт к своим мучителям. А нет, не к детям...

Из тумана выныривает тёмное и вытянутое создание – совершенно безликий и чёрный человек почти шести с половиной футов ростом. Дети расступаются, и собака, превратившаяся в размытого и туманного зверя, ложится у ног пришельца.

И тут ты сам начинаешь двигаться к нему! Вернее, это всё вокруг тебя движется в противоположном направлении, пока ты не оказываешься лицом к лицу с верзилой.

- Ты мой, мистер Гилман.

Чёрные ногти оцарапывают твоё запястье, и две капли крови стекают на руку существа.

- Получи 2 очка посвящения.,  «Очки» +2 — (28)

Сверхчеловеческим усилием просовываешь руку под рубаху и, потянув за металл со всей силы, разрываешь цепочку, вынимая распятие.

Узревши крест, ведьма завизжала от страха и на миг ослабила хватку, позволив тебе вырваться из её когтей.

Хватаешь каргу за волосы и тащишь к треугольной бездне, откуда проступают огромные замки – и ты понимаешь, что это та самая косая стена, что так влекла тебя. Это дверь!

Как можно туже затягиваешь цепочку распятия на шее ведьмы, не давая той дышать. Бурый Дженкин бросается на помощь своей госпоже – ты чувствуешь, как тот настойчиво кусает тебя за икры. Пнув ногой, отфутболиваешь его в провал, откуда доносится студенистый шлепок.

Когда ведьма прекращает сопротивляться, оставляешь её тело валяться на полу, даже не желая выяснить, мертва ли она. Главное, что бой с двумя чудовищами настолько поглотил тебя, что ты так и не сообразил, что Бурый Дженкин отправился к лежащему на столе беспомощному мальчику... и теперь металлическая чаша полна невинной крови! Как в бреду слышишь зловещий хохот Чёрного Человека, доносящийся из бескрайнего далёка.

В этот самый момент фиолетовый свет гаснет, оставляя тебя в крошечной темноте.

Заорав так, что вздрогнули стены, ты просыпаешься в своей кровати, сотрясаясь в неистовых конвульсиях.

Послали за местным врачом, доктором Малковски, и тот делает тебе два укола, после которых ты крепко засыпаешь. Наверное, будь ты в состоянии говорить, ты бы отказался. Но ты ослеп, оглох и онемел. Твои барабанные перепонки лопнули, как под воздействием громopodobного звука.

Тебя выносят из этой ужасной комнаты и переселяют к бедняге Элвуду, искренне считающему, что единственный выход – это вывезти тебя из дома как можно скорее, чем он и займётся с восходом солнца. А Мазуревич заметил, что твоё распятие исчезло, а на горле у тебя появились какие-то странные ожоги.

Но ужас ещё не закончился. Расстройство планов зловещих существ из-за грани времени требует наказания, равного твоим преступлениям.

Ты неистово затрясся, а из твоего рта раздались нечеловеческие рычания и песнопения. На простынях появляется большое красное пятно, и Элвуду остаётся лишь позвать соседей, чтобы помогли тебя держать.

Но Домбровски, Чойнски, Десрошер и Мазуревич едва могут удержать тебя. Вскоре с последним особо зверским воем ты выгибаешь спину, и мелкая мохнатая тварь тут же выпрыгивает из окровавленных простыней, чтобы покинуть провонявшую комнату, из которой ты так и не успел сбежать.

После случившегося с тобой, никто не пожелал жить в этом доме, включая владельцев. Твои сны и находки так и остались без каких-либо объяснений, а бедняге Элвуду пришлось надолго стать постояльцем архэмской псхушки. Вдобавок, чтобы убить «крысу», прогрызшую тебе грудь, использовали столько яда, что отравили жизнь всей округе. Запах был таким нестерпимым, что дом предписали снести.

Но правда и то, что после твоей смерти больше не видели ни старую Кезайю, ни Бурого Дженкина... До марта 1931, когда ураган разрушил крышу и дымоход Ведьмина дома.

Поговаривают, что среди руин были раздавленные и расщеплённые кости, в которых едва можно было опознать человеческие. Часть принадлежала маленькому ребёнку, а часть, найденная вперемешку с грязным тряпьем, старой женщине. А ещё серебряное распятие и застрявшую в крысиной норе металлическую чашу с выгравированными на ней странными символами...

17

- Ньярлатотеп (Nyarlathothep) — (57)
- Юзеф Мазуревич (Joe Mazurewicz) — (6)
- Кезайя Мэйсон (Keziah Mason) — (45)
- Пани Домбровска (Dolores Dombrowski) — (46)
- Чёрный Человек (The Black Man) — (48)
- Отец Иванички (Father Iwanicki) — (78)
- Бурый Дженкин (Brown Jenkin) — (3)
- Фрэнк Элсвуд (Frank Elwood) — (23)
- Назад — (1)

18

Исполинская башня, где ты стоишь, соединяется с более низкими сооружениями виадуками. И по одному из них к тебе в молчании идут пять фигур. Двое – это ведьма со своим кошмарным животным, но остальные... Они шестнадцать футов ростом! Это ожившие копии фигурок, украшающих балюстраду.

Теряешь сознание, прежде чем они подходят к тебе. Открыв глаза, понимаешь, что лежишь в кровати, мокрый от пота и со странным жжением на ладонях и подошвах. Побуждение выскочить из комнаты и мчаться на север столь велико, что ты не можешь ему противиться.

Торопливо одеваешься и выходишь. Твои глаза немедленно прикипают к точке на небосводе – какому-то диску, чуть синее остального неба.

Час спустя к тебе возвращается контроль над телом, и ты обнаруживаешь себя за городом – вокруг простираются тёмные болота, а жутковатая дорога ведёт к Иннсмуту, проклятому городу, куда почти никто не отправляется по собственной воле.

Однако ты чувствуешь, что должен преодолеть мили, отделяющие тебя от покрытых мхом и селитрой улиц Иннсмута.

- Вернуться в Ведьмин дом до наступления темноты. — (36)
- Поддашься желанию пойти на зов. — (13)

Спустившись в вестибюль, встречаешь неожиданно озабоченный взгляд миссис Домбровски.

- С вами всё в порядке? Вы ужасно выглядите.

Тут же хватаешься за подвернувшуюся возможность и принимаешься рассказывать, что с тех пор, как ты здесь поселился, тебя мучают ужасные головные боли. Домохозяйка кивает, как будто это для неё не новость, и предлагает тебе не теряя времени отправиться к доктору. Просишь миссис Домбровски привести доктора сюда, потому что ты человек здесь новый и никого не знаешь. Однако она не только не собирается идти за доктором, но, к твоему удивлению, даже не покинула места за конторкой!

- Искренне сожалею, сэр, но я здесь не для того, чтобы ухаживать за больными – с меня вполне достаточно ухода за моим мужем, - даёт она резкую отповедь и грузно отворачивается.

- Оно и не диво, что мистер Домбровски болен, - ты обводишь рукой окружающие стены. – Этот клоповник, он просто убивает.

В полном разочаровании возвращаешься в свою комнату, кляня хозяйкину упёртость.

Твой гнев столь яростен, что ты получаешь **очко посвящения**.

Запершись изнутри, расхаживаешь по комнате, как тигр в клетке. Очутившись возле наклонной стены, чувствуешь настойчивое побуждение коснуться её скошенных углов. Но как только ты это делаешь, получаешь сильный удар по темечку, а из стены вываливается огромный кусок кладки. Перед глазами всё заливается красным,жимаешь их руками и падаешь на пол – у тебя приступ. Перед тем как потерять сознание, видишь странную галлюцинацию – из пролома в стене выскакивает мохнатая зверушка и усаживается тебе на грудь.

Несколько следующих часов тебя терзают жуткие кошмары. Человек с телом крысы и крошечными человеческими ручками шепчет тебе в ухо о нечестивых пытках, которым старая домохозяйка подвергает своего мужа. Тварь пытается убедить тебя, что необходимо положить конец её злодеяниям и во что бы то ни стало спасти несчастного мужа.

Закричав, просыпаешься мокрым от пота. Уже полночь – ты потерял целый день. Несомненно, лихорадка подкосила не только твоё тело – ты на полном серьёзе размышляешь, не было в твоих видениях зерна истины. Что-то с этой миссис Домбровски не чисто – это уж точно.

 «Очки» +1

Ты считаешь, что сны имеют реальную подоплёку (спуститься и попытаться выяснить это). — (60)

Лучше всё-таки, как и предлагала миссис Домбровски, обратиться к врачу. — (41)

20

Шагаешь по тёмным переулкам архэмских окраин, направляясь к Ведьмину дому.

Тебе всегда казалось, что, когда ты проходишь покрытыми лужами вонючими закоулками возле порта, за тобой наблюдают... Но сегодня твои подозрения подтвердились.

Оставив позади заколоченные окна тем не менее открытых лавок, ты видишь за спиной сгорбленную фигуру в каком-то сером тряпье, сливающимся с грязными стенами домов. Это старуха, она достаточно близко, чтобы её заметить, но и достаточно далеко, чтобы исчезнуть, вздумай ты броситься за ней. Пару раз ты останавливаешься, пытаешься разглядеть её лицо, но лучше бы этого не делал – злой и сардонический взгляд дряхлой карги бросает тебя в дрожь, да ещё в этот миг над переулком пролетает нетопырь, едва не врезавшись в тебя. Проводив его взглядом, оборачиваешься к старухе, но она уже исчезла.

- Поторопиться и вернуться в особняк до наступления темноты. — (86)
- Выяснить, какого чёрта эта карга за тобой увязалась. — (89)

21

Чёрный Человек приближается к тебе – на его лице ничего не разобрать, но воображение рисует там улыбку. Почему-то он уже не выглядит столь угрожающим, и когда его почти десять футов роста погружают тебя в кромешную тьму, ты чувствуешь чуть ли не извращённое удовлетворение.

Внутренность чёрного создания сверкает и переплетается перед твоими глазами, потому что его фигура – это врата в бездонную бездну. Бездну, откуда являются два силуэта разных размеров.

Первый – это старуха с нездоровой кожей, покрытой язвами, следствие жизни намного дольше, чем отмерено человеческому телу, второй – крыса с человеческой головой, ухмыляющаяся тебе.

- Ты бесполезен, Гилман, - шамкает беззубая страхолюдина и хватает тебя за руку. – Ты не смог раскрыть даже доли той силы, что надеялся узреть.

И она тащит тебя за собой бездонную яму, служащую телом её хозяину. Ты даже не думаешь сопротивляться.

Твоих останков так и не найдут. Быть может, они даже находятся не в нашем измерении.

Последней твоей мыслью перед слиянием с безумием внешнего космоса, было, что есть знание, не предназначенное для человеческого разума.

- Конец — (42)

22

Шаги всё ближе, и твой пульс всё чаще с каждым скрипом, каждым вдохом – ты уже не в силах понять, доносятся звуки дыхания из твоего горла, с лестницы... или же это дышит сам дом.

Наконец из тьмы лестничного проёма возникает размытая фигура покрытой волдырями старухи с пустым взглядом. Охваченный паникой, бросаешься как можно дальше от старухи, но налетаешь на стул и сшибаешь граммофон, с шумом падающий на пол и начинающий играть по кругу ритмичный щёлкающий звук, словно клацающие челюсти гигантского насекомого. Карга разворачивается и направляется к тебе.

Лихорадочно пытаешься встать и броситься наутёк, но тут фигура исчезает во тьме, оставив тебя наедине с играющим граммофоном.

- Ги-и-илман, - смрадное дыхание касается твоего затылка, а длинные гнилые ногти принимаются его поглаживать, чуть не вызвав у тебя остановку сердца. – Мы придём за тобой.

Ты страшишься обернуться, но знаешь, что обнюхивающая твои ноги тварь это не крупный облезлый кот, а дьявольский гибрид, чудовищная полукрыса, получеловек.

○ Уже теряя сознание, получаешь очко посвящения., ✎ «Очки» +1 — (34)

23

Студент Мискатоникского университета. Нелёгкая стезя вынудила его поселиться в старом доме на холме Орнэ. Он молод, полон энтузиазма и оптимизма, но увы, очутился в не том месте.

○ Назад — (17)

24

На лестнице слышится действующая тебе на нервы латынь. Это один из постояльцев, Мазуревич, молится у себя в комнате. Сам не знаешь почему, молитва тебя особо раздражает, но к твоей радости, когда ты оказываешься на лестничной площадке, молитва обрывается.

В конце коридора открывается дверь, и оттуда выходят двое мужчин. Первый, мрачный пуританин в побитом молью костюме и наглухо застёгнутой рубашке, указывает на тебя перстом. Рядом с ним стоит словно сошедший со страниц готических романов священник в рясе до пят.

Двое религиозных фанатиков представляются: Юзеф (Джо) Мазуревич и отец Иваницки. После краткого обмена любезностями они приглашают тебя составить им компанию.

Стены их комнаты полностью увешаны распятиями. Большинство это просто связанные накрест дощечки, прочие и вовсе намалёваны или нацарапаны на каменной кладке.

- Вы угодили в храм Зла, мистер Гилман, - взволнованно объявляет пуританин. – Покиньте сию проклятую обитель, покуда ещё способны. Ибо взыскуя тайн старой Кезайи, обрящите лишь смерть либо безумие.

- Мы будем молиться за тебя, сыне, - отец Иваницки вручает тебе серебряное распятие, от которого ты поначалу отказываешься. – Возьми его... Оно тебе понадобится. Считай его символом защиты нашего Господа от тёмных тварей, что таятся у порога...

25

Решаешь не сообщать врачу о своём недомогании, потому что знаешь, что стоит тебе сознаться университетскому эскулапу, и к экзаменам тебя не допустят.

И для тебя начинается сущая пытка. В своей комнате ты можешь только таращить одержимый взгляд в косую стену – любая попытка отвести его и хоть чем-то заняться приводит к тому, что косая стена тут же занимает все твои помыслы. Она словно стала центром твоей вселенной, и только лишь её странные углы и скрываемые ею тайны имеют для тебя значение. Ты проваливаешь вычисления и общую психологию, и хотя ещё осталась надежда наверстать упущенное до конца семестра, ты знаешь, что для тебя равносильно поражению всё, кроме раскрытия тайны Ведьмина дома.

Дни и ночи проводишь, сидя в четырёх стенах дома на холме. Несмотря на все твои усилия и розыски, продвинуться не удаётся. Жизнь становится постылой, чувствуешь себя больным и неспособным сосредоточиться. А потом, в марте, сны начинаются снова...

Разум твой заполняют странные объекты, органические и неорганические, парящие в пустоте, их невозможно ни описать, ни постигнуть человеческим разумом.

Неорганическая материя в твоих снах иногда образует призмы, лабиринты, грозди кубов и плоскостей, выглядящие как циклопические сооружения неевклидовой цивилизации. А органика собирается в пузыри, полипы, затейливые узоры переплетённых извилистых линий, достигающих тысяч футов и шевелящихся подобно змеям. Всё, встреченное в твоих кошмарах, кажется угрожающим и ужасным, и обычно сны заканчиваются, когда одно из «геометрических существ» замечает тебя – после чего ты рывком пробуждаешься, скуля от ужаса. Однако наибольшее беспокойство вызывает ревущая какофония звуков, отрицающая высоту, тембр и ритм. Звуки эти издают не только «живые» существа, но и словно здания и само пространство.

Кошмары настойчиво повторяются каждую ночь, и вскоре ты начинаешь пропускать занятия. Каждое утро ты просыпаешься более уставшим, чем ложился накануне, и всё, что ты можешь – это таращиться в косую стену.

○ Продолжить. — (26)

К началу апреля улучшения в твоём состоянии не наступило, что уже начинает тебя тревожить. Однако твои познания в математике и в особенности в риманновских уравнениях выросли необычайно. Тебе достаточно просто смотреть на косую стену, чтобы погрузиться в математический транс.

Из подобного транса тебя вырывает неожиданный стук в дверь. Открываешь и видишь своего сокурсника Фрэнка Элвуда. И судя по его лицу, выглядишь ты не очень.

- Боже, Гилман! Ты похож на ходячий труп.

Не став спорить с очевидным, спрашиваешь товарища, что же сподвигло его навестить тебя спустя столько месяцев – ведь доселе подобного за ним не водилось, хоть вы и живете в одном клоповнике.

- Понимаешь, приятель, с тобой неладно, и я беспокоюсь, - отвечает он, кивая. – Ты лунатик. Ты же знаешь, что твоя комната как раз над моей, и каждую ночь я слышу топот обуви. Если только ты не завёл втайне от всех козла, я бы сказал, что ты топаешь в своей комнате по ночам.

- Эй, Фрэнк, тут что-то не то. Клянусь, что по утрам моя одежда и обувь лежат там, где я их оставил вечером.

- Тогда дело совсем плохо – ведь это означает, что кто-то... или что-то забирается к тебе по ночам.

Вняв словам Фрэнка, ты придумываешь, как выяснить, вправду ли ты лунатик.

Договариваетесь с Элвудом, что если он опять услышит эти странные шаги, то поднимется к тебе узнать, в чём дело. Тот охотно соглашается и даже вносит дополнение – посыпать коридор мукой, чтобы выяснить, куда тебя носит по ночам – ведь из твоей комнаты есть лишь один выход. Разве что там и впрямь разверзается ход в бездну.

События следующих трёх ночей не имеют ни малейшего объяснения. Элвуд клянётся, что прибежал наверх, едва слышав шаги – ведь ты не стал бы возражать, чтобы тебя разбудили при приступе лунатизма. Но входя в твою комнату, он всякий раз заставал её пустой, а твои вещи аккуратно сложенными на месте. Из чего следовало, что ты расхаживаешь по особняку босиком и в исподнем. Но тревожнее всего было то, что Элвуд не видел на муке ничьих следов.

○ Если отмечено «Журнал изысканий/Список литературы»: **Профессор Уфам дал тебе список литературы. — (2)**

○ Если отмечено «Журнал изысканий/Некрономикон» или отмечено «Журнал изысканий/Страница из Некрономикона»: **Если ты хоть как-то пересекался с «Некрономиконом». — (84)**

○ Если отсутствуют «Журнал изысканий/Некрономикон», «Журнал изысканий/Страница из Некрономикона», «Журнал изысканий/Список литературы»: **Продолжить — (31)**

Приближаешься к книге и тут-то замечаешь стоящее у стола отвратительное существо, доселе скрытое в тенях чердака. Это очень высокий и тощий человек, с очень тёмной кожей и начисто лишенный черт на чёрном лице. Он безволос и одет в одну лишь бесформенную чёрную тунику.

Объятый ужасом, подходишь к «нему», и существо протягивает тебе серое перо, другой рукой указывая на книгу. Затем на стол запрыгивает мохнатая тварь и кусает тебя за запястье. Хлынула кровь, и ты радостно расписываешься ею в зловещем томе к безумному удовлетворению всех присутствующих.

○ **Получаешь три очка посвящения и теряешь сознание.**,  «Очки» +3 — **(38)**

Увлекаемый необъяснимой силой, ползёшь, следуя направлению, начертанному лапой твари. Чувствуешь, как тебя вышвыривает из пустынного пейзажа, и возвращаешься к скитанию в бесформенных безднах. На тебя налетает одна из аморфных масс органической материи, и ты сваливаешься в головокружительную спираль, пока не пробуждаешься на своей кровати. Лишь твоя невероятная духовная сила позволила тебе пережить эти ужасы!

Открыв глаза, видишь вокруг себя соседей, а сам ты корчишься и трясешься как безумный. У дверей стоит и молится о твоей душе Джо Мазуревич.

- Хлопец, тебе необходимо съехать! – кричит Джо, увидев, что ты очнулся. – Свет! Свет! – бормочет он, тыча в тебя распятием.

- Полегче, Юзеф, - загораживает тебя от фанатика другой жилец, Павел Чойнски. – Прошлым вечером, когда Юзеф возвращался домой, отметив День Патриота, он увидел фиолетовый свет в твоём окне, - объясняет тебе Павел.

- Фиолетовый свет? – ты и понятия не имеешь, что это должно значить.

- Свет, сопровождающий ведьму, когда она приходит за душой! Все это знают.

Соседи расходятся, а ты погружаешься в раздумья. Свет тебе, несомненно, знаком, но ты ведь видел его только во снах. Откуда же о нём мог узнать Мазуревич?

После этого случая у тебя возникло ощущение, что тебе знакомо место, куда тебя уносят кошмары. В последующие дни побуждение отправиться на юго-восток переходит в одержимость. Сам того не осознавая, ты глядишь в этом направлении. Целыми днями ты вынужден бороться с побуждением часами сидеть и таращиться в пустое место на полу твоей комнаты, где стена смыкается с прогнившими половицами.

Всякий раз такие созерцания сопровождаются головокружением и невыразимой головной болью. Очевидно, тут есть какая-то связь с влечением на юго-восток. И тут тебя озаряет. Звёзды! Нечто такое в звёздах, что зовёт тебя и одновременно нуждается в тебе.

В начале марта тебя посещает кошмар, отличный от остальных. Видишь обычный фиолетовый свет, стекающий по кривой стене, а затем ты пробуждаешься от неестественной яркости, льющейся на тебя подобно водопаду и сочетающей оттенки жёлтого с лучом синего индиго.

Ты лежишь на высокой террасе – настолько высокой, что наличие у неё перил совсем не внушает тебе уверенность. У твоих ног вздымается море диковинных пиков, куполов и минаретов нелепых очертаний.

Ты находишься на вершине бескрайнего города, освещённого тремя солнцами в виде дисков, висящих, к твоему удивлению, на небосводе, как лампы, а не далёкие звёзды.

Уцепившись от страха за перила, ты случайно отламываешь кусок орнамента – фигурку в форме бочонка с узлами или шишками там, где должна быть голова, и тощими руками, торчащими, как лучи звезды – и так же расположены ноги.

Пол вымощен чёрными плитами, обжигающими ступни.

А затем издалека доносится приближающийся дьявольский вой исполинской твари.

Если в наличии 5 «Посвящение/Очки»: **Больше четырёх очков посвящения.** — (29)

Если отсутствует 5 «Посвящение/Очки»: **Меньше пяти очков посвящения** — (18)

29

Подняв голову, видишь, что фиолетовый цвет неба делается ещё насыщеннее. Свет далёкого солнца пробивается сквозь облака, заливая весь небосвод.

К тебе присоединяется ведьма со своим жутким товарищем, а ты с восторгом указываешь на раскалывающиеся небеса. Гости радостно улыбаются, и ты смеёшься. Вдруг поверхность синего солнца произрастает бесформенным скоплением слизких щупалец, покрытых волдырями и протуберанцами, которые лопаются, открывая гроздь чего-то наподобие глаз, таращащихся на тебя.

Тёмные тайны, коих ты не в силах уразуметь, вливаются в твой разум, ты видишь места и созданий столь богохульных, что твоё сознание не выдерживает и покидает тебя.

Получи 6 очков посвящения за созерцание Неименованного.  «Очки» +6 — (75)

30

Бледный как привидение спускаешься по лестнице. Каждый скрип половиц этого дряхлого дома острым ножом вонзается в твои уши. Чувства твои столь обострились, что пожелание доброго утра от миссис Домбровски почти заставляет тебя согнуться пополам от боли. Охваченный внезапной вспышкой гнева ты, и не думая ответить на любезность, выскакиваешь через парадную дверь, захлопнув её за собой.

Свет зарождающегося дня оказывается сущим мучением, и по пути к кабинету доктора Мальковича останавливаешься купить чёрные очки.

Дом, где доктор принимает пациентов, находится в наиболее уважаемом районе возле реки Мискатоник. Поскольку сейчас других пациентов нет, а ты выглядишь как восставший из могилы, тебя принимают без промедления.

После осмотра врач спрашивает, не было ли у тебя контактов с дикими животными или с нездоровыми местами. Сперва ты и не знаешь, что сказать, но затем рассказываешь всё связанное с твоими кошмарами и кишачим крысами чердаком в доме на холме Орнэ.

Доктор подозревает у тебя мозговую горячку и, как ты и опасался, запрещает тебе ходить на занятия.

Злой на себя из-за своей слабости, решаешь вернуться в особняк и целиком посвятить себя тайным секретам старой Кезайи Мэйсон

Получи очко посвящения.  «Очки» +1 — (20)

31

После разговора с Элвудом ты уверен, что твои кошмары выходят за рамки обычного сна. Начинаешь записывать свои астральные проекции и даже пытаешься вызвать эти леденящие кровь сны в своём ослабевшем сознании.

В ночь с 19 на 20 апреля ты переживаешь очередной «слишком жизненный» кошмар с бесформенными безднами.

Ты паришь в безднах с пузырящейся массой, а тебя направляет плывущий впереди многогранник, как вдруг ты видишь у края бездны странно изогнутые углы. Миг спустя искажённая необъятность остаётся позади, и ты стоишь на каменистом склоне холма, омываемого насыщенным зелёным светом. Только сейчас обращаешь внимание, что ты босой и в исподнем, но зато ты, наконец, вернулся к человеческому облику, и можешь даже ощущать сырость, пробирающую до костей.

Необычайно густой вихрящийся туман скрывает всё на уровне земли, и ты едва можешь поднять ногу, чтобы сделать шаг.

Тебя пугает какофония вдалеке. Звуки доносятся откуда-то из тумана, напоминая диалог двух чудовищ в какой-то скотской манере. Неожиданно к тебе приближаются две фигуры: старуха и мохнатое животное. Руки старухи изогнуты совершенно невыносимым для человеческого тела способом, а мохнатое животное, Бурый Дженкин, тычет лапой в сторону этих ужасных звуков.

Если отмечено «Журнал изысканий/Контроль снов»: **Ты научился контролировать свои сны.** — (37)

Если отсутствует «Журнал изысканий/Контроль снов»: **Ты не умеешь контролировать сны** — (28)

32

Почувствовав некое глубинное зло в том, как дети играют с собакой, разворачиваешься и даёшь ходу, пока они тебя не заметили.

Ты бродишь по болоту, как тебе кажется, часами, и хотя ни голода ни жажды не испытываешь, ты алчешь перемен в окружающем тебя единообразии.

Словно по волшебству на твоём пути из тумана вырастает старый заброшенный дом.

Устав до изнеможения и охваченный внезапной дрожью,ходишь к дряхлым стенам в надежде укрыться.

Дом сложен из сгнившего дерева, посеревшего от времени и влажности. Этаж только один, длинный, узкий и словно покосившийся от собственной тяжести. На крыше уцелело всего несколько чёрных черепичин, а висящие на окне рваные тряпки не дают тебе заглянуть внутрь.

Войти в дом. — (70)

Скитаться по бескрайним болотам. — (63)

33

Сам не зная, как ты там очутился, просыпаешься у чёрной воды, на пляже из вонючего песка вперемешку с ракушками, водорослями и полуразложившимися морскими тварями. Тошнотворный запах побуждает тебя поскорее убраться отсюда.

Твоя одежда надета вкривь и застёгнута вкось, как будто ты одевался впопыхах, но ты вообще ничего не можешь вспомнить о прошлой ночи. Все попытки хоть что-то вспомнить, вызывают резкую головную боль, и ты, под конец, бросил это дело и поплёлся в Архэм.

Бродя пустынными улочками Иннсмута, ты испытываешь странное чувство. Низкие домишки и рыбацьи хижины выглядят заброшенными, но тебя не покидает ощущение, что из окон за тобой следят нечеловечески широкие глаза.

Наконец садишься на дряхлый автобус на единственной Городской Площади и едешь к Ведьмину дому. Побуждение отправиться на юг теперь исчезло, и, взглянув на небо, ты ясно видишь два солнца – жёлтое наше и тёмно-синее, чужое для нашего мира. Хуже всего то, что это зрелище не кажется тебе чем-то необычным. По какой-то неизвестной причине вид тёмного солнца наполняет тебя извращённым удовлетворением, и ты чувствуешь непреодолимое желание веселиться и праздновать пришествие... чего-то, чего ты не можешь определить.

Продолжить. — (36)

34

Это была ужасная ночь. Тебя преследовали кошмары, вызывающие панику и отвращение. Особенно кошмары с участием кошунственного мелкого гибрида Дженкина, чей вновь и вновь посещающий твой разум образ в тысячу раз более мерзкий, чем можно было ожидать по слухам и старым документам.

В этих кошмарах ты погружаешься в безграничные бездны невыразимых цветов и вызывающих замешательство звуков, где материя и гравитация перемешиваются до полной неразличимости.

В этих кошмарах ты парализован и не можешь идти, плыть, ползти или лететь, но ощущаешь движение, в чём-то принудительное, как будто тебя что-то тащит. Ты не можешь описать самого себя, потому что всякий раз, как пытаешься себя рассмотреть, странное искажение восприятия заставляет тебя видеть себя изменённым, как в скошенной проекции... но при этом гротескно пропорциональным твоему окружению.

Бездны кажутся населёнными неопишуемыми угластыми массами вещества, частью органического, частью нет.

Утром просыпаешься с ужасной слабостью. Твой сон, далеко не освежающий, лишь усугубил мучающие тебя лихорадку и упадок сил, словно у тебя тропическая болезнь. Чувствуешь себя разбитым, словно всю ночь прорубался сквозь джунгли – разве только джунгли эти были в твоей голове.

Первое твоё побуждение – как можно скорее посетить кабинет доктора Мальковича, но затем вспоминаешь, что на этой неделе у тебя промежуточные экзамены. Разрываешься между необходимостью отправиться к врачу и опасением пропустить экзамены и провалиться по ряду предметов, если твоё утомление окажется чем-то серьёзным.

Тяга к знаниям важнее здоровья. — (25)

Визит к доктору нельзя откладывать. — (30)

Даже если бы и хотел, ты всё равно не знаешь, как вернуться отсюда, поэтому тебе остаётся лишь последовать за ним внутрь.

Место выглядит омерзительно. Хотя снаружи дом кажется заброшенным, тут, видимо, живут люди... много людей. Слышны их голоса и далёкие крики.

- Эй, тут есть кто-нибудь? – спрашиваешь дрожащим от страха голосом.

Поднимаешься по узкой лестнице, скрипящей на каждом шагу. Вокруг слишком темно, пахнет плесенью и заброшенностью. Пол весь в каких-то дырках и пятнах, стены облазят, а обнаруженные на них символы вызывают у тебя тревогу.

Вот и второй этаж. Гомон становится слышнее – он доносится из-за приоткрытой двери. Но пахнет на этом этаже просто тошнотворно. Подходишь к двери и заглядываешь внутрь.

Группа старух в чёрной одежде и чёрных платках на головах сгрудилась вокруг кровати с ржавым железным изголовьем. Стоило тебе шагнуть на порог, как старухи дружно обернулись и уставились на тебя.

Рядом с кроватью стоит заведший тебя сюда незнакомец. Он совершенно чёрный, и одежда, и волосы... и даже лицо необычно тёмное. Настолько, что невозможно разобрать его черты.

Пытаешься выбежать обратно на улицу, но старухи бросаются к тебе, что-то лопоча на незнакомом языке. Они хватают тебя и затаскивают в комнату.

На матрасе, испачканном в чём-то, что ты предпочёл бы не опознавать, лежит покрытый потом мальчик двух-трёх лет – он явно болен.

Хрычёвки подтаскивают тебя к краю кровати, где стоит чёрный человек. Напрасно ты просишь их не приближать тебя к этому ужасному созданию – карги не говорят на твоём языке. Так что, содрогаясь от страха, ты предстаёшь перед безликим. И тут мальчик начинает трястись и бормотать на языке, который даже на слух не предназначен для людского горла.

- Йа, йа, Шуб-Ниггурат, чёрный козёл лесов с тысячей нечестивых младых...

Слова эхом гудят у тебя в ушах, как будто их повторяют многие уста. Сковавший тебя парализующий страх не даёт ни закричать, ни убежать.

Чёрный человек улыбается, и, прежде чем сознание милосердно покидает тебя, ты видишь, как он суёт свои длинные и острые пальцы в рот мальчику. В тот же момент мальчик издаёт неземной вой и выгибается под пугающим углом.

Получаешь 1 очко посвящения и...

Просыпаешься в университетском лазарете. Группа студентов обнаружила тебя валяющимся у границы иммигрантского квартала, на самом берегу реки напротив Мидоу-хилл.


Старый доктор Уолдрон подходит и присаживается на край твоей койки.

- Мистер Гилман, как вам не стыдно, - отчитывает он тебя со скорбной миной. – Неужели вы принимали дурманящие вещества?

Ты отрицательно качаешь головой и говоришь, что просто переусердствовал с занятиями, что, кстати, правда.

Предписав постельный режим и какой-то тонизирующий чай, доктор указывает на дверь.

- Не желаю вас больше здесь видеть, мистер Гилман. В противном случае вас исключат за ваши безумные поступки, и вы потеряете весь семестр. Вы меня понимаете?

 «Очки» +1

Послушаешься доктора (вернуться домой и поизучать местный фольклор). — (40)

Попытаться выяснить, что с тобой произошло. — (85)

Борясь с тягой вернуться домой, останавливаешься пообедать и проглядеть прессу, при этом окружающие смотрят на тебя, как на попрошайку или безумца.

Пообедав, идёшь в кинотеатр, хотя тебе и дела нет до происходящего на экране, ты просто убиваешь время, сидя сеанс за сеансом, пока не наступает ночь. Только тогда ты возвращаешься на холм Орнэ, предвкушая очередную порцию сновидений.

Но поднявшись в свою мансарду и включив свет, ты видишь на своём столе то, чего совсем не ожидал. Там лежит на боку (поскольку основание отсутствует) экзотическая фигурка из твоего последнего кошмара – бочкообразное тело с тонкими ручками-лучиками и шишками на конце...

Как во сне берёшь фигурку и осматриваешь. Да, она отломана именно в том месте, что и фигурка из сна.

- Исследовать эту непонятную фигурку. — (55)
- Ты уже сыт по горло этими тайнами (лечь в кровать и подождать следующего ночного визита). — (39)

Когда чудовищный прислужник ведьмы указывает тебе на пустоту, ты понимаешь, что по какой-то причине твоё присутствие здесь нежелательно для этой парочки.

Необъяснимая могучая сила принимается тащить тебя прочь от холма, в котором ты сейчас узнаешь буйную и живую – а заодно чуждую и странную – версию холма, на котором стоит Ведьмин дом.

Напрягаешь собственную волю, сопротивляясь их намерению тебя изгнать. Похоже, ведьму это сильно расстроило, поскольку та отправляется к тебе неуклонной поступью, но при этом с такими усилиями, словно шагает в толще воды.

Ты напуган, но твёрдо стоишь на своём. Завывания, слышавшиеся раньше вдалеке, стали на дюйм ближе – как и старая Кезайя.

Морщинистая и лишённая ногтей рука старой карги медленно тянется к твоей груди, и ты невольно замечаешь насколько же эта ведьма старая. Она глядит на тебя с искажённым ненавистью лицом. У неё нет век, чтобы прикрыть глаза, но зрачки затуманены самим временем, превратившись в затянутые катарактой серые бельма. Они похожи на глаза кальмара или иной морской твари, утратившие блеск и высохшие без воды.

Теперь ты уже сам хочешь уйти, но не можешь.

Свирепый толчок отбрасывает тебя в противоположную сторону, и ты катишься вниз по склону. Когда тебе удаётся встать, ведьмы с приживалом нигде не видно, и ты вообще находишься совсем в другом месте.

Слегка сбитый с толку, отправляешься бродить по тёмному плато, укрытому густым туманом, который, похоже, одинаково простирается во все стороны.

Что-то изменилось в твоём кошмаре – ощущение реальности столь велико, что ты замечаешь, что на тебе то самое исподнее, в котором ты лёг спать. Ты голый, босый и заблудился в болоте без малейшей зацепки, которая помогла бы сориентироваться. Ты считаешь, что шагаешь на юг, но твоя оценка основана лишь на лёгком понижении местности в этом направлении.

Небо затянуто серым водоворотом тумана, отдалённо напоминающим тучи перед грозой. Но вот, после долгой ходьбы, ты слышишь голоса и смех, доносящиеся откуда-то с возвышенности в этом покрывающем землю одеяле испарений.

Останавливаешься и смотришь. Это стайка детишек, бросающих палку собаке.

Подойти к детям и собаке. — (52)

Лучше держаться от них подальше. — (32)

38

Просыпаешься с запёкшейся кровью на запястье, как раз возле манжеты рубашки. Посмотрев на пол, видишь, что мука осталась нетронутой. Никто не заходил сюда, следовательно, тебя, скорее всего, укусила крыса. Однако, на самой кровати нет ни следа крови, хоть твоя рука обильно её покрыта.

Время обратиться за помощью.

Берёшь таинственную фигурку, и тобой тут же овладевает побуждение выбежать из дома. Пересилив себя, относишь фигурку в комнату Элвуда. Однако, его больше заботит твой жуткий вид. Элвуд настаивает, чтобы ты пошёл с ним в университет, где так долго не был, и ты подчиняешься... удалившись от дома, ты почувствовал себя лучше.

Приближается Вальпургиева Ночь, и Элвуд придумал план, как вывести тебя из-под зловещего воздействия твоей спальни.

Элвуд настаивает, чтобы ты ночевал в его комнате, и ты подчиняешься. На три дня твоя лихорадка, вроде бы, идёт на убыль, и ты посвящаешь это время исследованию странной фигурки. Увы, но никто не в силах не только распознать её происхождение, но даже идентифицировать её материал. Один лишь профессор Эллери, заместитель профессора Падоби с факультета геологии, обнаружил в незнакомом сплаве наличие платины и теллура, но при этом смешанных с элементами, чьи атомные веса никак не удавалось определить.

Вернувшись домой, вы с Элвудом продолжили начатую ещё по дороге горячую дискуссию о том, как эта вещь могла попасть к тебе в руки. Ты настаиваешь, что её тебе в твоих снах дала сама ведьма Кезайя, путешествующая межизмеренческими вратами с помощью неких древних знаний.

Обсуждение возможности того, что ведьмы хранят недоступные простым смертным знания, затянулось на несколько часов, и под конец пошли упоминания о древних запретных книгах и постыдных культах, а также о посланце запрещённых богов, ужасном Ньярлатотеппе. Но как только ты начал рассказывать о своих встречах с подобными сущностями, Элвуд положил дискуссии конец категорическим:

- Чушь и дичь!

Затем он погасил свет, и вы улеглись спать.

Если в наличии 9 «Посвящение/Очки»: **Есть 9 очков посвящения.** — (4)

Если отсутствует 9 «Посвящение/Очки»: **Нет 9 очков посвящения.** — (75)

39

Вечером все жильцы пришли и ради всего святого молили тебя покинуть эту ужасную комнату, которая просто убивает тебя. Позже Мазуревич затянул у себя в комнате бесконечные молитвы, терзающие тебя, и ты, не сдержавшись, рывкнул сквозь половицы, чтобы тот заткнулся самостоятельно, пока ты не спустился и не помог ему.

Затем, ты не знаешь, во сне или наяву, фиолетовый свет ударил из угла между косой стеной и потолком. В глубине комнаты материализовались отвратительная карга со своей крысой и, не успел ты и глазом моргнуть, они уже стояли возле твоей кровати, гнусно ухмыляясь.

Они бесцеремонно поднимают тебя с кровати и тащат за руку к дыре в стене.

Продолжить — (75)

40

Остановиться тебе негде, а в Мискатоникском университете, похоже, делать нечего, возвращаешься домой в графство Эссекс, где и принимаешься за местные архивы. Такое впечатление, что сам зловещий Архэм оказывает на людей дурное влияние, ибо небольшая головная боль, возникшая у тебя от исследований, исчезла, стоило тебе покинуть город.

Среди многочисленных легенд о городе Архэм настойчивее всего повторяется мотив охоты на ведьм в 1692.

Из всех жертв этого процесса особняком стоит фигура Кезайи Мэйсон – ее побег из салемской кутузки так и остался необъясненным. Знаменитая Кезайя была старой, гнусной и подлой бабой, обвиненной в колдовстве на пару со своим чудовищным сообщником – мелким мохнатым животным с белыми клыками, которое, согласно местным легендам, всё ещё можно увидеть (спустя 200 лет!) в окрестностях дома Кезайи на холме Орнэ.

К бумагам приложено несколько кратких заметок, о том, что стены её камеры были покрыты зело диковинными углами и фигурами, и что такие же знаки видели в тёмной долине Белого Камня за Мидоу-хилл и на безлюдном острове на реке Мисктоник. Эти места, предположительно, использовались для шабаша ведьм.

Так много интересных зацепок. Углы и фигуры могут быть математическими формулами... А существо, которое всё ещё встречают спустя столетия, могло прийти откуда-то из вневременья.

- Поискать документы о судебном процессе, можешь направиться. — (87)**
- Тебе больше нравится исследовать мохнатое животное. — (47)**
- Отправиться прямиком к Дому-на-холме. — (5)**

41

Твоя лихорадка никак не утихнет. Вцепившись в край кровати, как утопающий в спасательный круг, просматриваешь конспекты, пытаешься отыскать адрес доктора Мальковича, лечащего всех студентов Мискатоника.

Пытаешься выписать его, но тут твой взгляд устремляется на косую стену, будто притянутой неким магнитом. Ты словно слышишь шуршание крыс на чердаке, скребущихся в унисон. Это подобно обрушивающейся на тебя волне.

А затем нахлынуло головокружение, и ты в горячке валишься на постель.

Если отмечено «Журнал изысканий/Некрономикон» или отмечено «Журнал изысканий/Страница из Некрономикона»: **Ты видел «Некрономикон» или у тебя есть копия его страницы. — (74)**

Если отсутствуют «Журнал изысканий/Некрономикон», «Журнал изысканий/Страница из Некрономикона»: **Нет книги — (34)**

Сам толком не зная, с чего начинать, подходишь к полицейскому участку района Орнэ.

Полицейский офицер направляет тебя в кабинет шефа полиции Фарнсуорта Райта. Хозяин кабинета больше похож на канцелярскую крысу, чем на человека действия.

Объясняешь шефу, что интересуешься странными исчезновениями в районе и слухами о Ведьмином доме на холме Орнэ. Шеф тебя внимательно выслушивает, но не сказать, чтобы эта тема вызвала у него восторг. Наконец он отправляется в самый дальний угол кабинета и приносит тебе стопку рапортов.

- Вот, - говорит он с кислой миной. – Может быть, вы сумеете отыскать то, что проворонил весь наш департамент.

Большинство рапортов датировано периодом в районе Хэллоуина. В основном они о том, что было замечено какое-то уродливое существо, типа гигантской крысы с мордой, напоминающей человеческое лицо, шныряющее вокруг домов и преследующие полуночных гуляк. Несмотря на то, что несколько раз снаряжались поисковые партии, изловить тварь так и не удалось. Остальные рапорты касаются исчезновения детей из собственных домов, примерно дюжины человек, тела некоторых из них потом выловили из реки возле острова.

Чувствуешь подступающее головокружение и устойчивую тошноту.

- Дополнительно расспросить шефа полиции. — (10)**
- Отправиться к источнику зла. — (5)**

44

Хотя ты и считаешь, что сам город сводит тебя с ума, ты пока ещё достаточно себя контролируешь, чтобы дать задний ход. Тебе удаётся, хоть и сам не понимаешь, как, уйти от реки, и вскоре вонючий туман остаётся за спиной, а ты возвращаешься в зачистую непроходимые переулки спуска Орнэ.

- Эй, кто здесь? – окликает тебя голос.

Какое счастье слышать человеческий голос!

- Я заблудился, - испуганно бормочешь в ответ.

К тебе подходят два полисмена, и тебе не нравится, как они на тебя смотрят. Потому что ты измазан в крови!

- Замри!

Поднимаешь руки и кричишь, что ничего не сделал. Полицейские набрасываются на тебя, и хоть ты пытаешься объяснить, что расследовал исчезновения детей, тебя не слушают.

Очень сложно объяснить, что это «голоса» направили тебя в те переулки, где в считанные минуты находят мешки с костями.

Тебя насильно отправляют в больницу, где ты ждёшь суда, должного прояснить твоё участие в этом деле.

Продолжить. — (7)

45

Старая ведьма, избежавшая салемских гонений на ведьм в 1692 благодаря способности путешествовать через геометрические искажения реальности. Многие пытались раскрыть её секреты, но никто не выжил, чтобы сообщить об успехе. Ходят устойчивые слухи, что старую каргу видели возле её бывшего дома на спуске Орнэ.

Назад — (17)

46

Владелица дома старой Кезайи Мэйсон. Польская иммигрантка, застрявшая в доме, который не может покинуть. Ухаживает за больным мужем, запертым в подвале.

Назад — (17)

47

В рассказах о ведьмах Архэма тебя больше всего заинтересовали постоянные упоминания тех жутких созданий, которых ведьмы зовут «приживалами» - отвратительные твари неизвестного происхождения, выполняющие поручения злых ведьм и помогающие проводить нечестивые ритуалы.

В 1692 как минимум одиннадцать человек показали под присягой, что видели напоминающую крысу тварь с дьявольским человеческим бородатым лицом и лапками, похожими на крошечные ручки. Люди называли её Бурый Дженкин. Она якобы может говорить на любом человеческом языке и издаёт невыносимое хихиканье.

Обычно эту жуткую тварь видели в Канун Всех Святых, перед загадочным исчезновением детей в окрестностях холма Орнэ. Но самое тревожное в этих историях то, что сообщения от видевших эту мелкую гнусную тварь продолжали поступать вплоть до самого последнего времени. Неужели эта тварь чужда обычному ходу «нашего времени»?

Захлопнув исторические книги, пытаешься избавиться от чувства, что добываешь знания, коих получать не следует. **Получаешь очко посвящения.**

 «Очки» +1

- Следует отправиться туда, где видели тварь. — (50)
- Если ты до сих пор этого не сделал, можешь разузнать об отвратительной ведьме. — (87)
- Отправиться непосредственно к источнику всего этого зла, дому, где арестовали старую Кезайю. — (5)

48

Таинственная сущность, являющаяся в твоих снах в Ведьмином доме. Может статься, что он – гуманоидная аватара Ньярлатотепа, Внешнего Бога.

- Назад — (17)

49

Ты и сам не понимаешь, откуда у тебя взялась столь неутолимая жажда знаний, и подозреваешь, что кто-то направляет твои шаги. Головная боль, терзающая тебя с момента прибытия в город, становится сильнее с каждым твоим шагом к сердцу города. Как будто чей-то негромкий шёпот на грани слышимости говорит тебе нечто, чего ты не понимаешь, и побуждает тебя идти и говорить.

Ты шагаешь по граничащим с рекой узким переулкам, не в силах отделаться от чувства, что за тобой наблюдают. День выдался на диво жарким, от чего от зловонных застойных вод поднимается густой туман.

Шагаешь от двери к двери, стуча и зовя на помощь. Туман сгущается с каждой минутой, и вот ты уже не видишь ничего дальше нескольких шагов. И тогда ты слышишь, как где-то впереди смеются дети, и твоё воображение рисует силуэты, бегущие по переулку.

Подойти посмотреть, во что это играют дети в тумане. — (69)

Оставить их и вернуться к цивилизации. — (44)

50

Город Архэм, насколько тебе известно, считается неразрывно связанным с чёрной магией – и вполне логично предположить, что в основе этих слухов лежит некая наука, вроде того, как химию раньше принимали за алхимию. Возможно, так называемые ведьмы вывели в своих магических формулах некие уравнения, образующие туннели в, как считалось, загробный мир, и которым приписывали «мистические» свойства, чтобы хоть как-то их объяснить.

Логичным было бы обратиться к газетным сообщениям и властям для перепроверки фактов. Однако, не слишком ли безрассудно связываться с событиями, включающими похищения детей?

Прежде чем самому отправиться к дому старой Кезайи, ты можешь пойти в полицию и спросить о случаях загадочных исчезновений возле холма у реки Мискатоник, или зайти в редакцию местной газеты «Архэм Эдвертайзер» и поискать там информацию о возможных свидетелях происшествий.

Самостоятельно работать с газетами. — (82)

Пойти в полицию. — (43)

51

По хребту пробегает холод настоящей опасности. Ты откуда-то знаешь, что стоит тебе переступить алчущий порог Ведьмина дома, и ты уже никогда не выйдешь под свет дня. В ушах эхом звучит далёкое хихиканье беззубой старухи. Похоже, она насмехается над твоим малодушием, а ей вторит пронзительный визг, почти такой же глумливый как человеческий смех.

Со всех ног бросаешься отсюда.

Никакие знания и изыскания не стоят дороже жизни, именно так ты и отвечаешь на бегу проклятой ведьме.

Тебя неделями терзают ужасные кошмары. Посреди ночи ты ощущаешь, как твои ноги обнюхивает влажная и волосатая звериная морда. А новости о пропадающих возле холма Орнэ детях будут преследовать тебя долгие годы.

Но, в конце концов, ты жив, и разве не это главное... верно?

КОНЕЦ — (67)

52

Ты и рад, и не до конца веришь, что встретил в этом болоте других людей. Пытаешься побежать к островку, где играют дети, но это не так-то просто – ты всё время спотыкаешься о покрывающую землю растительность, которая цепляется за твои пижамные брюки и царапает босые ноги.

Наконец, добравшись туда, видишь с дюжину детей с тёмной кожей и довольно неряшливых. Они бросают крупную кость, а собака приносит её хозяевам.

И вот кость кинули в твою сторону, и псина бросается за игрушкой. Смотришь под ноги – это бедренная кость, из которой (к твоему ужасу) во все стороны торчат ржавые гвозди!

Подбегает собака и смыкает челюсти на кости. Отводишь взгляд и кричишь, умоляя пёсика не делать этого. Пусть ты этого не видишь, зато слышишь ужасный звук, с которым гвозди пробивают челюсти и нёбо животного.

Как хорошо, что это только сон... Или?

- Поговорить с детьми и положить конец этим издевательствам. — (15)**
- Бежать отсюда как можно быстрее — (90)**

53

Следующие четыре дня ты как одержимый штудируешь толстенные тома по физике и математике, пытаясь подвести под свои идеи теоретическую базу. Настолько одержимый, что даже ночуешь в библиотеке – ведь ты так и не подыскал себе приличного жилья.

Ты работаешь с революционными моделями Бора, Планка, Гейзенберга, Эйнштейна и их бесконечными формулами и уравнениями. Голова идёт кругом, но ты приходишь к заключению, что хотя теории сих мужей и не противоречат твоим идеям, но этого недостаточно, чтобы подвести под них научный фундамент.

Под конец тебя уже мутит от недосыпания и отсутствия результатов – ощущения, как при начинающейся холере. И как раз в этот момент из самого тёмного коридора библиотеки появляется человек в очках с золотой оправой и лицом, морщинистым, как страницы средневековой рукописи, и манит тебя рукой.

Как ты поступишь?

- Поговорить с этим дедушкой. — (71)**
- Ты разочарован тем, сколь мало может предложить традиционная наука (отправиться исследовать местный фольклор). — (40)**

Рассказываешь Генри Армитажу все обстоятельства вашей прошлой встречи. А также и о приведших тебя сюда странных происшествиях, что случились после твоего опрометчивого знакомства со страницами охраняемых профессором гримуаров.

Профессор с ужасом выслушивает твою историю, но уверяет, что никогда и никому не давал доступ к спецхрану – и уж тем более не дал бы безумному студенту вроде тебя.

Какое-то время ты споришь, но затем придумываешь способ убедить его. Даже не подумав, что ты творишь, пытаешься процитировать отрывок из «Некрономикона» - книги столь редкой и столь проклятой, что во всём мире существуют считанные экземпляры, да и те заперты на семь замков, чтобы запечатать её зло.

Слова потоком срываются с твоих губ. Ты сам удивлён, откуда ты всё это помнишь – да и ты ли сейчас их произносишь?

- Cthulhu fhtagn ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn, - успеваешь произнести, прежде чем перепуганный профессор накрывает твой рот ладонью.

- Что ты творишь, глупец? – кричит он, второй рукой хватаясь за сердце.

Но, обезумев от страха, он столь резко взмахнул рукой, что столкнул на пол кипу книг – и одна из них, увы, раскрывается под углом 90 градусов.

Вокруг страниц принимается вихриться чёрный туман, как будто им сочтется сам переплёт книги. Вы с Армитажем бросаетесь к двери, но она захлопывается, щёлкнув замком, и теперь вы заперты в тёмной комнате, наполняющейся чёрным дымом.

- Что происходит? – хочешь крикнуть ты, но не можешь издать ни звука.

Армитаж наклоняется к полу, видимо намереваясь отыскать что-то среди упавших туда бумаг, но при этом опрокидывает лампу, от которой вспыхивают все эти древние бумаги, которыми наполнен его кабинет.

И вот тогда посреди клубящегося из книги тумана возникает нечто, похожее на голову мастиффа.

Завопив, ты пытаешься выбить дверь и позвать на помощь. Бесформенная тварь выныривает из углов времени. Она весьма отдалённо напоминает помесь летучей мыши с огромной собакой, но на самом деле она – суть слияние энергий, переплетённых в неопиcуемый для человеческих чувств узор.

Армитаж начинает песнопение, но его речитатив резко обрывается, когда напоминающий хоботок насекомого язык пробивает ему череп.

Тебе остаётся лишь зажмуриться и свернуться на полу. Чувствуешь на затылке ветер из-за грани измерений, и слышишь, как трещит сама реальность, изгибаясь в присутствии того, что не должно входить в наш мир... Боюсь, это

КОНЕЦ

55

Первым делом ты спрашиваешь миссис Домбровски, не она ли принесла фигурку в твою комнату. Но хозяйка со всей искренностью уверяет, что она нашла это на твоей кровати, с края у стены, и так как она не знала, что это, то положила находку на твой стол.

Это может быть связано с твоим лунатизмом, поэтому решаешь посыпать пол мукой, чтобы выяснить, вдруг ты и вправду ходил грабить музей или антикварную лавку.

Ложишься спать. Ты слишком устал, чтобы мыслить ясно, но топот крыс над головой терзает тебя до тех пор, пока ты не проваливаешься в глубокий сон.

Комнату озаряет вспышка фиолетового света. Она намного ярче, чем ты можешь выдержать. А потом ты чётко видишь их... Карга и мохнатая тварь с острыми клыками хватают тебя за руки и вытаскивают из постели, не дав даже возмутиться.

Тебя резко швыряют в необъятную пустоту, где слышится рёв гигантской твари, но миг спустя ты неожиданно оказываешься в тесной и неприбранной клетушке, заключенной между балками и досками, сходящимися к вершине над твоей головой, и странно наклонным полом под ногами.

На полу стоят ящики, набитые очень старыми книгами в различном состоянии и на разных языках. Возле центра помещения, опасно накренившись, стоит стол со скамьёй. Слева от скамьи в полу треугольный провал, откуда выбирается мохнатая тварь, сопровождаемая фиолетовой дымкой.

На столе лежит большая раскрытая книга, и ведьма, хихикая, указывает на неё.

- Хочешь посмотреть, что это за книга.** — (27)
- Сопротивляться и вырываться из ведьминой хватки.** — (72)

56

Ужас от того, что это существо может тебя преследовать, столь велик, что ты даже не осознаешь, что ноги несут тебя совсем не в том направлении. Ты бежишь вдоль границ опасного портового района, в южном направлении по Чёрч-стрит.

Хочешь войти в храм, но странный, неподвластный тебе импульс, побуждает тебя не останавливаться. Наваждение столь велико, что ты подозреваешь у себя некую разновидность нервной болезни, заставляющей тебя действовать с таким рвением, возможно вызванную твоим лунатизмом.

Направляешься на север по Гаррисон-стрит до моста через Мискатоник. Кроме тебя на улицах ни души. Начинает дуть холодный ветер, но ты мокрый от пота.

Снова вздрагиваешь – на пустынном речном острове из пустоты является нечто. Это одетая в тряпье старуха, она идёт в высокой траве – и трава шевелится, словно кто-то ещё шныряет у её ног. Заметив, что ты её видишь, старуха указывает на тебя, вызвав у тебя новый приступ жуты. Карга подходит к белой каменной плите, которая вся покрыта бурыми потёками.

Смотришь на небо и кричишь в отчаянии. И вдруг ты понимаешь – звёзды тебя зовут. Незнакомое созвездие между Гидрой и Кораблём Арго объявляет тебя своим.

- Теряешь сознание, а в себя приходишь ...** — (7)

57

Один из наиболее активных Внешних Богов. Может принимать множество обликов, будь то чудовищные или гуманоидные. Больше всего известен как Ползущий Хаос, намерения его всегда темны – установить царство безумия на Земле. Он в союзе со старой Кезайей и хочет открыть врата сквозь время, чтобы привести на нашу планету ещё более ужасающие сущности.

Назад — (17)

58

Долгое время пытаешься выяснить, как попасть на нежилой чердак, несомненно, расположенный над твоей головой. Ты даже слышишь шорох крыс, когда принимаешься ощупывать каменную кладку в поисках указующей вход трещины.

Какой-то миг думаешь, а не спуститься ли вниз и не попросить помощи у миссис Домбровски, но тут же делаешь вывод, что если хозяева замаскировали вход, то наверняка потому, что не хотят, чтобы туда совались постояльцы.

Остальные комнаты находятся ниже твоего этажа, а первый этаж отведен под вестибюль с небольшой комнатой со старым радио и окруженным стульями столом. А ещё ниже находится подвал, в котором хворает несчастный мистер Домбровски.

С чего ты хочешь начать?

Спуститься к другим постояльцам. — (24)

Думаешь, что настоящий секрет Кезайи находится в твоей комнате. — (8)

Вломиться на чердак — (73)

Собравшись с духом, перешагиваешь порог, опасаясь... или, может, надеясь, что особняк (переделанный в дешёвую мебелирашку) полон, и свободных комнат нет. Но очутившись в мрачной прихожей, ты понимаешь, что поселиться здесь может лишь совсем отчаянный человек... или безумец.

Стоит тебе войти в дом, как на тебя обрушивается головная боль, словно усиливающаяся с каждым твоим шагом вглубь здания.

- Чем могу служить? Вы заблудились?

Женщина, дряхлая, как это место, спрашивает тебя с иностранным акцентом. Её зовут пани Домбровска (миссис Домбровски), она иммигрантка из Польши, и её угораздило купить кишаший крысами особняк, не подозревая о его ужасном наследии.

Но удивление сменяется ужасом, стоит тебе спросить хозяйку, свободна ли знаменитая комната Кезайи Мэйсон. А на твои вопросы о местных преданиях, она и вовсе отвечает, что у пана будет достаточно времени, чтобы всё узнать самому.

Муж хозяйки, пан (мистер) Домбровски, столь же дряхлый старец, вдобавок недужный, поэтому багаж тебе придётся тащить наверх самому.

С гнетущим чувством поднимаешься по покоробившимся и узким ступенькам – и когда ты уже приготовился испустить дух от изнеможения, лестница резко обрывается перед дверью, чёрной и прогнившей, словно труп висельника.

Стоит тебе перешагнуть порог мансарды, череп прознает такой болью, что ты едва не теряешь сознание. Кое-как ковыляешь к железной кровати. На каждый шаг половицы отзываются скрипом, в ответ на который где-то над головой принимаются хлопать крылья, ещё больше усугубляя твои мучения.

Собираешься спросить, что это за шум, но тут хозяйка захлопывает за тобой дверь – хорошо хоть ключ торчит с твоей стороны. Ты готов поклясться, что старуха не осмеливалась переступить порог!

Рухнув на прелый матрас, замечаешь, как тёмно вокруг, но ты слишком устал, чтобы зажечь масляную лампу.

Борясь со страхом, готовишься к первой ночи в Ведьминоме доме.

Если в наличии 1 «Посвящение/Очки»: **Есть одно очко посвящения.** — (14)

Если отсутствует 1 «Посвящение/Очки»: **Тебе лишь предстоит знакомство с ужасами Культа.** — (83)

60

Тобой словно кто-то управляет. Ковыляющей походкой лунатика выходишь из комнаты и шаркаешь по тёмному коридору.

На тебя обрушиваются ночные звуки. С болезненной отчетливостью слышишь храп постояльцев, шорох крыс в стенах... Но что-то не так, эти звуки выделяются на фоне неестественной тишины, словно сам дом затаил дыхание.

Подходишь к двери, за которой находится спальня миссис Домбровски.

Прикладываешь к двери ухо и тут же отшатываешься в ужасе – писклявый демонический хохот заставляет твои волосы встать дыбом. Отходишь от двери, не зная, что делать дальше.

Затем на тёмной лестнице, по которой ты спустился, раздаются новые звуки – шорох, как от шныряющего зверька с короткими лапками, и чьи-то более тяжёлые шаги.

Оглядываешься по сторонам.

- Войти в комнату, пока до тебя не добрались те, кто спускаются по лестнице.** — (81)
- Подождать и увидеть, кто пожаловал.** — (22)

61


Загадочный профессор Уфам считает, что наша вселенная на самом деле не линейна, как было принято считать до сих пор, а скорее вытянутая цепочка или верёвка, изгибающаяся в пустоте, временами касаясь самой себя.

По теории профессора, тот, чьи математические познания превосходят доступные человеческому разуму, может, приложив должные усилия, искривить время и пространство и попасть сквозь космос в дальние миры. Подобный шаг требует двух стадий: первая – выход из известной нам трёхмерной сферы; вторая – возвращение в эту же сферу, но в другой точке.

Излагая всё это, профессор также предупреждает, что в твоих исследованиях у тебя может возникнуть искушение поверить в мифы и суеверия. Дабы этого не случилось, он вручает тебе список работ различных учёных, в которых приводятся логические объяснения самым нелогичным вещам.

Ты должен сосредоточиться на формуле, которая позволит тебе открыть физические врата между измерениями, а не магии. Эти врата, несомненно, укрыты где-то в доме.

Получи список литературы и сотри все полученные ранее очки посвящения.

- Вернуться в дом.**  «Список литературы», «Очки» = 0 — (20)

62

Приходишь в университет в полной уверенности, что теряешь время в старом доме. Хотя постоянная головная боль поутихла, выглядишь ты так, что остальные студенты от тебя шарахаются. Лекции кажутся бесконечными, и единственное, о чём ты можешь думать, это проклятая комната с её косыми стенами. Она становится навязчивой идеей, тебе начинает чудиться закономерность в углах и гранях её кладки.

Дни идут своим чередом, и твои отметки ухудшаются. Ты проваливаешь гуманитарные дисциплины, зато твои познания в математике и физике поражают профессоров. Наконец, одним мартовским утром ты получаешь послание от университетского библиотекаря профессора Генри Армитаже – он хочет, чтобы ты немедленно отправлялся в его новый кабинет. Однако профессор Уфам желает обсудить с тобой некоторые аспекты новейших физических теорий, могущих представлять для тебя интерес.

- Встретиться с Армитажем.** — (65)
- Лучше придерживаться научного плана.** — (61)

63

Ты устал. Чужое небо над головой затягивает свинцово-серый водоворот. Ты боишься, что в любой момент может грянуть разрушительная буря.

Бредёшь в тумане, и каждый шаг просто мучительная пытка. Как вдруг небеса разверзаются, являя феномен, столь странный, что твой рассудок грозит рухнуть. Тучи начинают вращаться против часовой стрелки, и к ним от земли идёт дождь! Это буря, только перевёрнутая вверх ногами. Фиолетовые лучи пронзают вертикальные стены, простирающиеся в бесконечный космос, высвечивая чёрное небо, покрытое звёздами, образующими незнакомые созвездия. И вот тогда, когда твой рассудок, казалось бы, уже балансирует на самой грани, из пустоты космоса выныривает огромная сфера, занимая всё место, расчищенное ураганом. Красная и водянистая сфера, которая оказывается гигантским глазом!

Завопив, пытаешься убежать за пределы его зрения, но этот сверхъестественно огромный шар видит всё. А затем огромный щупальцевидный отросток пронзает небо и указывает прямо на тебя. Ты пытаешься заорать, но лишь безумный смех слетает с твоих губ. Щупальце венчает мясистый крюк, необычно и жутко бурлящий изнутри. Грубая кожа лопается огромными волдырями, под которыми выскакивают сотни глаз. И раздаётся вой...

- Если отмечено «Журнал изысканий/Список литературы»: **В наличии список литературы.** — (28)
- Если отсутствует «Журнал изысканий/Список литературы»: **Отсутствует список литературы** — (7)

Утром тебя будят крики соседей. Насколько можно понять, у польской прачки Анастасии Волейко похитили двухлетнего сынишку. Но больше всего тебя поражает, как случайные свидетели описывали подозреваемых в злодеянии: необычайно высокий чёрный человек, старуха в лохмотьях и парень в пижаме...

Охваченный ужасом, ты не можешь думать ни о чём другом. Теперь всё ясно, ночные гости, лунатизм, фигурка... Сны в Ведьмином доме – это вовсе не сны! Старая карга приходила и брала тебя на прогулку сквозь время и пространство.

Этим вечером миссис Домбровски крепко заперла все двери и окна. Ходят слухи, что шабаш вновь соберётся у белого камня на Мидоу-хилл, но соседи заверяют, что до тебя никто не доберётся. С твоей двери всю ночь не спустят глаз, пока Мазуревич будет беспрестанно молиться.

Но чем ближе полночь, тем глуше становятся звуки, увязая в странной тишине. Успеваешь заметить, как Элвуд погружается в глубокий сон, и уже теряя сознание слышишь что-то у дверей...

Перед тобой вновь запылала сумеречная бездна, и сотня переливающихся разными красками рук выдёргивают тебя из кровати и швыряют на гнилые половицы в маленькой комнатухе с просевшим потолком и заставленными книгами полками. На столе белеет фигура бесчувственного голого ребёнка, а рядом стоит старуха с мёртвыми глазами, напевая на неизвестном тебе языке.

И тут появляется мелкая тварь Дженкин. Она выныривает из треугольного провала в полу. Ведьма вручает тебе чашу и жестом указывает держать её строго над треугольным проёмом. Ты не можешь поверить в происходящее.

Старая Кезайя заносит ритуальный нож с большим изогнутым лезвием над головой ребёнка, а крыса-упырь Дженкин удерживает его своими крошечными человеческими ручками.

Мощная волна ужаса взламывает охвативший тебя умственный паралич. Роняешь чашу, и та гремит почти как колокол. Бросаешься на старуху и выворачиваешь нож из её рук, швыряя его в провал, откуда доносятся приглушенные завывания призывающего песнопения.

Увидев, что ты освободился от сковывавших тебя чар, карга смыкает свои убийственные когти на твоём горле.

Если отмечено «Журнал изысканий/Распятие»: **Есть распятие.** — (16)

Если отсутствует «Журнал изысканий/Распятие»: **Нет распятия.** — (80)

65

Если кто-то и поможет тебе разобраться с этой тайной, то это несомненно старый профессор Армитаж – ведь поскольку он глава опасной библиотеки Орнэ, то обладает доступом к непроизносимым секретам.

Ты встречаешь профессора по пути в библиотеку, и тот торопится к тебе.

- А, мистер Гилман. Я как раз думал о беспокоящей вас проблеме, - произносит он в загадочной манере.

А затем он сообщает такое, от чего ты едва не сходишь с ума! Почти десять лет назад у профессора был ужасный опыт с тварью из тех самых измерений из твоих теорий. Это было в грязной деревушке Данвич.

Армитаж уверен, что есть люди, всё ещё пользующиеся неким неведомым знанием, так называемой наукой магии, передаваемой сквозь эпохи с самой зари человечества, когда знания людей – или не-людей – о космосе было не чета нашим. Этот тип знаний довольно опасен, и, как убедился на своём опыте профессор, его следует избегать всеми силами.

Но как бы там ни было, он отводит тебя в библиотечный спецхран и вручает толстый том, написанный на латыни – зловещий «Некрономикон» в переводе Оле Ворма!

- Вот, друг мой. Используй его, но не для открытия ждущих того врат, а дабы запечатать их навеки. Будут они взывать к тебе, но не ступай в их силки.

○ **Получаешь книгу вместе с очком посвящения и возвращаешься в Ведьмин дом.** ✎
✓«Некрономикон», «Очки» +1 — (20)

66

Тебя зовут Уолтер Гилман, ты эксперт в физике и математике, но не ищешь торных путей в науке – твой блестящий ум намерен раскрыть тайны вселенной, следуя самым передовым теориям.

Ты поистине неутолимо алчешь знаний, и ты готов пойти на любые меры, какие могут потребоваться для понимания связи времени и пространства, ведь ты считаешь, что наша реальность может оказаться лишь одной из множества, сокрытых от наших глаз.

Ты неделями штудируешь неевклидову геометрию и квантовую физику, в попытке найти ключ к этим иным мирам, но, похоже, традиционная наука не сможет тебе помочь. И ты отправился в неменяющийся город Архэм, где двускатные крыши нависают над чердаками, на которых, как гласят предания, не столь уж давно ведьмы скрывались от солдат короля.

Ты только что прибыл из Хаверхилл, штат Массачусетс, и поступил в прославленный Мискатоникский университет, знаменитый своей невероятной библиотекой запретных книг.

Но даже за столь недолгое время, проведённое в городе, ты успел заметить, что старые дома времён короля пропитаны невероятными легендами. В местном фольклоре примитивное колдовство забавным образом переплетено с глубинами многомерной реальности – и, похоже, это именно то, что напрямую связано с твоими исследованиями.

Ты веришь в существование параллельных миров, которые мы не можем воспринять, возможно потому, как подсказывает тебе знание теоретической физики, что они вибрируют с частотой, недоступной для наших чувств. Это может стоять за многочисленными историями о призраках, видениях и исчезновениях, рассказываемых по всему Земному шару, а особенно – в знаменитом ими Архэме.

Начать с традиционных научных трудов в университетской библиотеке. — (53)

Сосредоточиться на местных легендах. — (40)

67


68

Обсудив всё как следует, вы с профессором Армитажем приходите к выводу, что, если ты говоришь правду, то повстречал сверхъестественную сущность. Генри уверяет, что видит тебя в первый раз, а библиотека Орнэ заперта с тех самых странных событий в Данвиче, где адепт тёмных искусств Уэйтли устроил подлинную катастрофу.

Ошеломлённый и напуганный ты собираешься уже покинуть кабинет, но Армитаж тебя останавливает. Порывшись в бумагах на столе, он достаёт поспешно исчёрканный от руки документ. В глаза бросается пятиконечная звезда со схематическим изображением огня в ней и несколько фраз на латыни.

- Вот, юноша. Это – копия страницы из «Некрономикона». Не потеряйте её, ибо она может оказаться вашим проводником в мирах, что вы столь рвётесь посетить.

Сжимая страницу из «Некрономикона», ты отправляешься на поиски новых знаний.

 ✓ «Страница из Некрономикона»

Вперед. — (40)

69

Детей почти не видно. Вроде бы они очень маленькие, и ты можешь различить лишь крошечные фигурки, снующие туда и сюда. И тут до тебя доходит, что ты не можешь разглядеть стены домов, ты как будто паришь в густом и бесконечном облаке. Звуки также нечёткие, и к смеху примешивается жужжание как от сотен мух.

Пытаешься поймать одного из шныряющих перед тобой детей, но тщетно. Да они играют с тобой! Наконец, хватаешь одного за руку и разворачиваешь к себе.

Но отнюдь не ребёнок глядит на тебя белыми, как туман, безжизненными глазами. Это Ты! Но только какая-то пародия на настоящего тебя, как оживший труп. Наконец из его рта вырывается облако оводов, здоровых, как шершни.

- Не играй с собакой, - говоришь «ты», и голос трудно назвать человеческим. – Бурый Дженкин приходит за нами, когда ты спишь!

Выпускаешь «себя» и бросаешься бежать, но лишь затем, чтобы угодить в окружение десятка или дюжины детей.

- ТЫ ПОКОЙНИК, ГИЛМАН. Она увидела тебя, и она идёт за тобой.

70

Подходишь к полуразвалившемуся крыльцу и видишь, что дом не так заброшен, как казалось издалека. Из окон и из-под двери пробивается слабый свет. Не раздумывая,ходишь и стучишь в серую древесину двери, которая почти сразу распахивается, словно тебя ждали. Внутри лишь одна тёмная и вонючая комната, вся забитая старой мебелью, такой же гнилой, как и стены. Но снаружи начинает завывать буря.

Стоит тебе перешагнуть порог, мороз пробирает тебя по хребту. Звуки внутри дома делаются густыми, словно их повторяет эхо, и ты понимаешь, что в планировке дома есть что-то знакомое. Пол странно перекошен, а до потолка, с улицы казавшегося таким высоким, можно легко достать рукой... Покосившийся пол, низкий потолок и заколоченное круглое окно в задней стене... Ты на чердаке Ведьмина дома!

Наконец-то ты достиг места, стоившего тебе стольких бессонных ночей и ужасов – ты стоишь на чердаке, где Кезайя Мэйсон отправляла свои нечестивые ритуалы!

Но когда ты пригляделся, волосы у тебя встали дыбом. Возле стены с заколоченным окном стоит стол, покрытый желтоватой пылью от полностью рассыпавшихся книг. На ветхих полках выставлены предметы, связанные с чёрной магией – и покрытые крысиным помётом. Но не стол и полки пугают тебя, а нечто в центре комнаты. Сперва ты принимаешь это за колыбель с покрывалом, но лишь пока твои глаза не привыкли к темноте. Если это и колыбель, то почему она забрана ржавыми железными прутьями? А внутри лежат детские кости, завернутые в тряпьё!

Ты хочешь убежать отсюда, но из темноты выныривает нечеловечески гибкая рука без ногтей и хватает тебя. Ты кричишь и кричишь, но никто не приходит на помощь.

Старая Кезайя хихикает, пока её мелкий приживал, человек-крыса, выгрызает твои кишки. Похоже, он решил обустроить гнездо в твоём животе.

КОНЕЦ

71

Пожилой джентльмен представляется как Генри Армитаж, главный библиотекарь университета – он пришёл удостовериться, всё ли в порядке, потому что складывается впечатление, будто ты утрачиваешь рассудок. После недолгих колебаний, ты рассказываешь ему о своих изысканиях, и несколько следующих минут вполголоса изливаешь душу, сетуя, что, похоже, традиционная наука не в силах дать нужных ответов. Профессор Армитаж слушает, кивает и, судя по блеску в глазах, понимает тебя лучше, чем ты думаешь. И ты спрашиваешь, не знает ли он кого-нибудь или что-то, что поможет твоим изысканиям.

С нетерпением ждёшь ответа, но старый профессор отказывается отвечать и предлагает тебе бросить изыскания, но ты упорствуешь и заявляешь, что не отступишься, пока не откроешь врата к знаниям для всего мира.

Раздражённый твоим упрямством, профессор хватает тебя за локоть и отводит в малохоженный коридор.

- Должен вас предупредить, - шепчет он, вынимая связку больших железных ключей. – То, что вы увидите, отныне и впредь, будет целиком на вашей ответственности. Это может помочь вашим изысканиям, но может и уничтожить вас, как личность... Будь моя воля, я бы сторонился всего, связанного с упоминаемыми вами мирами.

Впечатлённый твоей решимостью, профессор Армитаж отпирает спецхран библиотеки Мискатоникского университета, известный как «Библиотека Орнэ».

Там твоим глазам предстают хранимые за семью замками таинственные книги: ужасный «Некрономикон» Абдула аль-Хазреда, фрагментарная «Книга Эйбона» и запрещённые «Непроизносимые культы» фон Юнцта. Вскоре ты уже в силах сопоставить кое-что из леденящих кровь страниц с абстрактными формулами свойств пространства и связи измерений ведомых и неведомых.

Похоже, что в этих книгах содержится знание, необходимое тебе, чтобы открыть двери, что столь долго оставались запертыми. Но эти откровения переплетены с ужасами, которые ты едва ли в силах осознать, но от этого не менее шокирующими.

Утомлённый и напуганный открывшимся тебе богохульным знанием, ты выбегаешь из спецхрана и несколько часов просто бродишь по улочкам Архэма, ставшими более тёмными и зловещими, чем были прежде.

Ты сделал первый шаг в ужасающий мир Кюльта Ктулху (**получи 1 очко посвящения**)

Что-то, чего ты сам не можешь до конца осознать, влечёт тебя в самые дебри старых кварталов. В этой части Архэма дома будто склоняются над улицами, превращая их в зловещие туннели, куда почти не падает солнечный свет.

Минуты идут одна за другой, вокруг ни души, как вдруг тёмный силуэт в конце переулка заставляет тебя вздрогнуть.

- Кто здесь? – окликаешь ты таящегося в тенях незнакомца. – Пожалуйста, помогите мне. Я, кажется, заблудился.

Забыв обо всём ты бросаешься за человеком в чёрном, но тот быстро оставляет тебя позади. По сторонам мелькают грязные двери с тяжёлыми замками, брошенные лавочки и заросшие мхом рассыпающиеся стены, но вокруг по-прежнему ни души, лишь где-то впереди стучат башмаки удирающего незнакомца, выбивая странный ритм, будто поступь копыт, тем самым позволяя тебе не потерять его окончательно в этом лабиринте.

Следующий поворот приводит тебя в тупик, где человек в чёрном как будто ждёт тебя. Убедившись, что ты не потерял его, он манит тебя чудовищно длинным пальцем, увенчанным скорее когтем.

Словно очнувшись, ты понимаешь, что уже настала ночь – холодная и безмолвная ночь, в которой не поют даже сверчки.

 «Очки» +1, ✓ «Некрономикон»

Подойти к незнакомцу. — (35)

Убежать. — (40)

72

Отвратительное существо, доселе укрытое в тенях чердака, стоит у стола. Это очень высокий и тощий человек, с очень тёмной кожей и начисто лишённый черт на чёрном лице. Он безволос и одет в одну лишь бесформенную чёрную тунику.

Ведьма подталкивает тебя к нему, хоть ты и пытаешься сопротивляться, охваченный ужасом. Существо протягивает тебе серое перо и указывает на книгу.

Отбрасываешь перо в сторону, но тут на стол запрыгивает мохнатая тварь и кусает тебя за запястье. Хлынула кровь, и ты теряешь сознание.

Продолжить. — (38)

73

Максимум, что тебе удаётся обнаружить – щели да облупившиеся слои краски.

Отправляешься в вестибюль на поиски хозяйки, у которой затем спрашиваешь стремянку, чтобы залезть на чердак.

- Извините, сэр, - хмурится миссис Домбровски. – Но чердак обвалился несколько лет назад, и нам пришлось заделать вход.

- Но я слышал крыс, - отвечаешь ты.

При этих словах на лице хозяйки отражается ужас, и она с жаром уверяет тебя, что этого не может быть, ведь в стенах скопилось столько отравы, что к ним даже прислоняться опасно!

После долгих уговоров ты получаешь стремянку и отправляешься к заколоченному люку. Выдираешь гвозди, но на крышке люка словно лежит что-то неподъёмно тяжёлое.

Отправиться в университет. — (62)

Попытаться получить разрешение разбить крышку люка. — (19)

74

Случившееся этой ночью начинает повторяться каждую ночь без перерыва, пока ты остаёшься в этом доме. Чувствуешь себя настолько больным и слабым, что вскоре уже не можешь посещать занятия.

Ужас начинается ещё в период лёгкой дрёмы, достигая наибольшего накала перед тем, как ты крепко уснёшь, и ты лежишь в кровати, отчаянно пытаешься не уснуть, а слабый фиолетовый свет просачивается из заколоченного окна на чердаке над тобой. После чего прямо в углу между стеной и полом неизбежно появляется сгорбленная фигура крысы с лицом старика и начинает подкрадываться с выражением злого удовлетворения на бородатой физиономии.

Но прежде чем дьявольская тварь успеет коснуться тебя, сны превращаются в чёрный провал. Но в марте Бурый Дженкин начинает являться в кошмарах в компании ещё одного размытого облика, который становится чётче с каждой ночью, принимая черты мерзкой горбатой старухи. С каждым днём, с каждой неделей они успевают подойти ещё на чуть-чуть, и

ты просыпаешься, чувствуя себя всё менее способным противиться их злomu влиянию.

Продолжить. — (26)

75

И вновь пред твоими глазами разверзается ревушая бездна бесформенной пустоты, и ты оказываешься в грязном переулке, который выглядит знакомо.

Ты стоишь в одной пижаме перед прогнившей дверью четырёхэтажного дома. Он выглядит покинутым, но на самом деле его населяют самые бедные иммигранты, кишашие на окраинах Архэма. Перед тобой стоит чёрный человек в бесформенных одеяниях, а Бурый Дженкин обнюхивает его лодыжки как преданный пёс.

Безликий указывает на дверь, и ведьма за рукава пижамы тащит тебя в коридор с щербатыми стенами. Старая Кезайя подводит тебя к лестничной площадке, где ты слышишь плач и молитвы, хотя не в силах понять ни слова. Ведьма приказывает тебе стоять и врывается в помещение. Твоих ушей достигает приглушенный крик, и почти сразу ведьма выходит с неподвижным свёртком, который вручает тебе.

Вид этого свёртка, доносящийся из него плач и встречающий его извращённый смех мелкого острозубого чудовища для тебя невыносимы.

Если в наличии 13 «Посвящение/Очки»: **Есть больше 12 очков посвящения.** — (79)

Если отсутствует 13 «Посвящение/Очки»: **Меньше 13 очков посвящения** — (64)

76

Поспешно встаёшь и ковыляешь через весь автобус к водителю.

- Остановитесь! – требуешь ты, уперев взгляд в небо за окном. – Остановитесь!

Водитель не тормозит, но автобус сворачивает на какой-то просёлок в нужном тебе направлении. Вскоре ты уже не в силах себя контролировать и бросаешься на стекло, как муха в банке.

Справа от дороги огромный утёс спускается к беспокойному морю. Гигантские фиолетовые волны бьются о скалы, но ты слышишь лишь собственное дыхание. А затем ты видишь, как со дна океана вдали вздымается гора, с которой водопадом стекают воды.

Исполинское существо нечётких очертаний выныривает у рифа Дьявола. Оно напоминает антропоморфную лягушку титанических пропорций. На тебя снисходит странное озарение – это существо, почти как ты сам, отвечает на зов... зов звёзд! Что-то затевается, что-то слишком ужасное, чтобы человеческий разум мог его постичь. И когда амфибия встаёт на задние лапы, чтобы завить на созвездия Гидры и Корабля Арго, твоя воля ломается, и ты вторишь жабе как безумец.

Получи 3 очка посвящения., ✎ «Очки» +3 — (33)

77

Сбегаешь в вестибюль, где стоит чайный столик и конторка портье.

- Эй? – зовёшь ты, в надежде отыскать миссис или мистера Домбровски. – Есть тут кто-нибудь?

Наверху лестничного пролёта появляется чей-то силуэт и, к твоему удивлению, неуверенно окликает тебя по имени:

- Гилман?

Из-за головной боли и неважного самочувствия ты не сразу узнаёшь Фрэнка Элвуда, собрата-студента из Мискатоникского университета, чья бедность вынудила его снять комнату в этом запущенном доме.

Следом появляется мужчина со строгим лицом и неухоженной бородой, в застёгнутой до горла рубашке и очень старых вельветовых штанах.

- День добрый, я Джо Десрочерс, ваш сосед, и во имя любви к нашему Господу, советую вам покинуть сей особняк безумия, где душе вашей грозит гибель.

Он сообщает, что постояльцев часто навещает старый пастырь родом из приморского города в Новой Англии – отец Иваницки из церкви Св. Станислава в Архэме. Мистер Домбровский болеет уже несколько месяцев, и всем здесь заправляет его супруга.

Разумеется, оба постояльца советуют тебе как можно скорее покинуть этот дом или хотя бы твою комнату, ибо, как выразился верующий Джо: «Сия горница мрака была вратами в ад».

Уже довольно поздно, стоит поторопиться на занятия. — (11)

Осмотреть комнаты других постояльцев. — (24)

78

Поговаривают, что добрый старый отец Иваницки из церкви св. Станислава может быть связан с Эзотерическим Орденом Дагона в Иннсмуте, хотя, если честно, тому нет никаких доказательств. Несмотря на свою странную внешность – чересчур широкие глаза и запах рыбы – он крепок в вере.

Назад — (17)

79

Оставаясь глухим к плачу похищенного из колыбели ребёнка, взваливаешь ношу на плечи. Вместе с чудовищным Дженкином, старой Кезайей и чёрным человеком вы переноситесь сквозь многоцветные бесформенные бездны, пока не оказываетесь в месте, которое кажется тебе странно знакомым.

Сквозь треугольный пролом в полу видишь собственную кровать. Вы на чердаке над твоей комнатой!

Лишившийся чувств ребёнок белой куклой лежит на столе. Старуха вручает тебе чашу и показывает держать её строго над треугольным провалом. Делаешь, что велят, и застываешь, замерев от ужаса, а ведьма заносит над маленькой жертвой нож.

Закрываешь глаза.

Миг спустя чудовищный рёв, что ты слышал раньше вдали, становится громче и ближе. Что-то изменилось внутри тебя – теперь ты знаешь имя, это первое воплощение Ньярлатотепа, вестника бесформенного хаоса. Азатот.

Сквозь врата, придя из вечной бездны, вползает пузырящаяся масса демона-султана. Ты видишь, как с его поступью сама реальность рушится и растворяется, как цивилизации обращаются в прах, полное забвение смыкается над наследием человека.

Поздравляем, ты сумел сделать так, чтобы твоя ошибка преодолела время и пространство! **Отныне и впредь, всякий раз, читая эту книгу, ты начинаешь с одним очком посвящения, которое вопреки всем инструкциям нельзя стереть, ибо твоя душа проклята во всех планах, временах и реальностях.**

КОНЕЦ

 получено достижение «Проклятая душа»

80

Узловатые пальцы старой Кезайи глубоко впиваются в твою шею, не давая тебе помешать ритуалу. Пока она удерживает тебя с силой, какой просто не может обладать дряхлая развалина, Бурый Дженкин семенит к бесчувственному телу похищенного прошлой ночью ребёнка. Жуткий зловещий смех из провала становится громче.

- Услышь глас Хозяина, - шипит ведьма тебе в ухо, обдавая тебя смрадным дыханием. – Се Ньяратотеп, вестник разрушения.

На столе мерзкий монстр с человеческим лицом прокусывает ребёнку запястье и наполняет чашу невинной кровью.

- Мы ждали очень, очень долго, чтобы глупец вроде тебя пришёл и помог нам вернуться в этот мир. В благодарность за твою невольную службу наш хозяин Азатот, демон-султан... убьёт тебя последним!

Изо всех сил стараешься не узреть, но тщетно – ты узрел! И поэтому, когда ты проснулся на следующий день, хоть вокруг всё было по-прежнему, но глубоко внутри что-то изменилось.

Пусть неспешно, но неотвратимо, это мир погибнет, но никто не слушает твоих криков предостережения... в психушке Архэма!

○ **Вопить.** — (7)

81

Пинком выбиваешь дверь и бросаешься в подвал.

Однако то, что ждёт тебя там, ещё хуже того, что таилось снаружи.

Бедный мистер Домбровски привязан к голой пружинной сетке кровати. От долгого лежания в одной позе на ржавых пружинах у него слезла кожа со спины. Сам он настолько истощён, что под пергаментной кожей выпирают рёбра, он едва может повернуться на шум.

Рядом хозяйка-садистка Ведьмина дома кормит своего мужа гнусной массой, стекающей по его пересохшим губам. Тут мистер Домбровски принимается дёргать головой – но он вовсе не просит тебя о помощи, а предупреждает свою жену о вторжении чужака!

Но самое ужасное, что у «жены» нет ног! Вместо них извивается однородная масса щупалец, марая пол вокруг фиолетовой жидкой слизи. Конечно же! Вот почему она никогда не выходила из-за конторки!

Зрелище столь омерзительно, что ты теряешь контроль и бросаешься на супругов, намереваясь положить конец этому противоестественному кошмару.

Продолжить. — (7)

82

В редакции «Архэм Эдвертайзер» на диво тихо и безлюдно, как будто большинство журналистов и фотографов разъехались по разным сенсациям.

- Чем могу служить? – спрашивает тебя старик, не прекращая медленно печатать на новеньком ундервуде.

После недолгих колебаний ты рассказываешь всё, что знаешь о старой Кезайе и местных легендах.

- Если бы мне давали по доллару всякий раз, когда очередной чокнутый пытается раскрыть секреты Ведьмина дома, я бы не торчал тут, сочиняя им некрологи... - зловеще бурчит газетчик.

Однако, наворчавшись, пусть и без всякой охоты, старец притаскивает коробку с газетными вырезками:

«ЖИТЕЛИ СПУСКА ОРНЭ ТРЕБУЮТ ПОЛИЦЕЙСКОЙ ЗАЩИТЫ ОТ ИСЧЕЗНОВЕНИЙ

Группа родителей, встревоженных случаями пропажи детей возле реки на спуске Орнэ, обратились к шефу полиции суперинтенданту Фарнсуорту с просьбой назначить патрулирование в Канун Всех Святых.

Напоминаем, что это не первый раз, когда сообщается о нападениях дикого животного и исчезновениях детей в этом районе.

Шеф полиции посоветовал родителям во избежание дальнейших происшествий не позволять детям играть на берегах реки Мискатоник».

Навестить Орнэ. — (88)

Навестить шефа полиции Фарнсуорта. — (43)

83

Просыпаешься, словно и не спал вовсе. Головная боль всё ещё сильна, но вроде бы с наступлением дня чуть поутихла.

Не теряя ни секунды, приступаешь к осмотру комнаты, надеясь отыскать ключ к тайным знаниям, которыми обладала старая Кезайя.

Как ни странно, но комната достаточно просторная, хотя и не правильной формы – северная стена наклонена внутрь, так сильно, что потолок (слишком низкий, как на твой вкус), полого опускается ей навстречу. Если не считать бросающейся в глаза крысиной норы, другого доступа в пространство между наклонной стеной и внешней стеной дома нет – хотя ты готов поклясться, что, поднимаясь по холму, видел окно. Должно быть, его давно заколотили.

Над твоей головой, по идее, расположен нежилой чердак, но ты не видишь способа попасть туда. Бросив взгляд на старый будильник, понимаешь, что если не хочешь пропустить лекции по математике, пора выходить.

В аудиторию. — (11)

84

Из разговоров с профессором Армитажем ты узнал, что во многих культурах сны считаются вратами в иные миры.

А в почёрпнутых из зловещей работы Абдула аль-Хазреда запретных знаниях ты нашёл несколько строк о том, как контролировать эти так называемые «врата меж измерениями».

Ты совершенно уверен, что каким-то образом Кезайе Мэйсон удалось скрыть в кривой стене формулы, открывающие врата в мир снов. Именно поэтому твой разум не в силах их открыть, бодрствуя – сложные уравнения, изгибающие время и пространство, могут быть решены только в фазе быстрого сна.

Несколько следующих ночей ты выполняешь ряд ритуалов, позволяющих открыть подобные врата... Хотя ты также со всей полнотой осознаёшь, что использование этой древней магии – ошибка, которая может стоить тебе не только души, но и физического тела.

Получаешь очередное очко посвящения, и отныне и впредь можешь тешить своё любопытство, **управляя собственными снами**.

 ✓ «Контроль снов», «Очки» +1

Продолжить. — (31)

85

Фигура Чёрного Человека превратилась в неотвязное наваждение, поэтому решаешь вернуться туда, где, похоже, и началась эта тайна – библиотеку Орнэ, охраняемую профессором Армитажем.

В поисках библиотекаря ныряешь в тёмные, полные книг коридоры. Профессор обнаружился в своём кабинете – небольшой комнатке без окон. Увидев тебя на пороге, профессор Армитаж приглашает тебя зайти.

Но странное чувство охватывает тебя, стоит тебе перешагнуть порог, и вскоре ты понимаешь причину. Кабинет совершенно... сферический? Кто-то замазал все углы и стыки стен и потолка бумажной кашицей, так что теперь всё выглядит как внутренность сферы.

- Чем могу служить, сэр?

Ты удивленно глядишь на профессора Армитажу и спрашиваешь, чем обязан столь холодному приёму, на что он отвечает, что не привык распахивать объятия незнакомцам.

Ты настаиваешь, что вы уже знакомы. — (54)

Решаешь ему подыграть и спрашиваешь, что с тобой произошло. — (68)

86

По дороге в особняк на тебя навалилось необъяснимое помрачение. Ты несколько раз пытался идти прямо к холму Орнэ, но всякий раз зачем-то срезал дорогу, забираясь в итоге на юго-запад.

Собрав всю свою силу воли, ты всё-таки добрался к цели! И когда ты уже стоишь у заброшенной тропы, ведущей к особняку, то поднимаешь взгляд и понимаешь. Тебя зовёт небо! Звёзды!

Заходя в дом, встречаешь Мазуревича. Это религиозный фанатик, живущий этажом ниже. Он ждёт тебя, и выглядит взволнованным.

- Гилман! – произносит он нетрезвым голосом. – Свет! Держись подальше от фиолетового света, сны – это ключ. Ведьма приходит к тебе во сне. Она избрала тебя. Возьми **распятие**. Отец Иванички освятил его для тебя, возьми его, иначе они возьмут твою душу. Есть причина, по которой тебя избрали...

Волна паники спазмом стискивает тебе горло, и ты бегом устремляешься внутрь, сопровождаемый воплями фанатика.

Взять распятие,  ✓ «Распятие» — (26)

87

В бумагах графства Эссекс ты находишь множество документов, связанных с процессом Кезайи Мэйсон, включая изрядный список злодеяний, в коих она созналась под пытками.

Ты с восторгом читаешь признание судье Готторну, о «фигурах и углах, коим следовать можно, ибо указуют они пути, сквозь стены к другим местам дальним ведущие». Ведьмы использовали эти «пути» в различных частях города, чтобы проводить свои шабаши, не опасаясь помех со стороны властей.

Именно это тебе и нужно! Доказательство, что у ведьм была формула путешествий во времени...

Без промедления ты начинаешь исследования района, где расположен Ведьмин дом, и твоё открытие наполняет тебя ужасом – сообщения о появлениях Кезайи в старом доме и окрестных улочках продолжают поступать до сих пор! Похоже, ведьме и дела нет до того, что она мертва уже два столетия! А ещё твоё внимание привлекают столь же регулярные статьи о пропаже детей в окрестностях реки и холма Орнэ.

- Отправиться в Ведьмин дом. — (5)
- Стоит более пристально изучить сообщения об этих регулярных происшествиях. — (50)

88

Даже обычные улицы Архэма, как правило, мрачные и узкие, но переулки возле холма Орнэ и вовсе выглядят гибельным лабиринтом. Мощный запах стоячей воды от реки по соседству, грязь не мощеных улочек, древние дома, как будто битком набитые обитателями, следящими за тобой из узких окошек недоверчивыми глазами.

Очень странные дела творятся в этих переулках, и найти кого-то, готового поделиться подробностями таящегося в самых запутанных тёмных проходах зла, будет очень нелегко.

Стучись в дверь за дверью, но почти никто не открывает, а когда и открывают, жители заявляют, что ничего не знают, хотя в глазах их плещется страх.

Быть может, пора признать своё поражение и смириться с тем, что так никакой информации не получишь.

- Пойти напрямиком в Ведьмин дом. — (5)
- Шагнуть в самый мрачный переулок портового района. — (49)

89

Собрав всё своё мужество, устремляешься по улице, высматривая место, где ты в последний раз видел каргу. Сказывается постоянное напряжение – ты начинаешь задыхаться. Безрассудно ныряешь в тёмный проход меж двух домов, настолько старых, что их фундаменты подкосились, и сами дома привалились друг к другу, превратив проход в тесный туннель.

И вот ты уже в лабиринте запутанных переулков, где нет ни души – лишь грохот твоих шагов по булыжникам мостовой составляет тебе компанию. Дома вокруг тебя кажутся искорёженными и деформированными, вытянутыми или сгорбленными, и угрожающими, как будто собираясь сожрать тебя своими гнилыми и слепыми окнами.

Бежишь в отчаянной попытке найти помощь, которая никогда не придёт. Наконец в конце бесконечного коридора из особняков безумия видишь шагающую к тебе фигуру человека в чёрном. Он приближается, и звук его шагов, ритмичный и странно животный, наполняет тебя непостижимым страхом. Ты не в силах пошевелиться, и можешь лишь наблюдать, как его силуэт становится всё выше, пока не вырастает до самого верха переулка.

Чёрное существо похоже на человека, но не является им. Одежда, кожа, белки глаз... Всё это абсолютная чернота.

Подождать и узнать, чего это существо хочет. — (21)

Удрать. — (56)

90

Бросаешься бежать, но туман становится только гуще. Лёгкие горят от натуги – или их обжигают испарения этого болота?

Детям быстро наскучила собака, и теперь они гоняют тебя. Тебе не хватает дыхания, и их смех становится громче – тебя настигают. И ещё какое-то жужжание, словно ты бежишь среди тучи мух, только невидимых из-за тумана.

Перед тобой возникает один из детишек и какое-то мгновение глядит на тебя шкодливыми глазами, после чего бросается к тебе и кусает за ногу. Но какие у него острые зубы и покрасневшие глаза со зрачком во всю радужку! Пытаешься закричать, но из твоего рта раздаётся лишь отвратительное жужжание.

- Мы жертвы, которых ты не спас, - говорит мелкий дьяволёнок. – Ты проиграл.

Пинком отшвыриваешь его. Дети продолжают играть с тобой, выныривая из тумана, чтобы укусить, поцарапать или просто плюнуть на тебя. Вдруг кто-то хватается за руку и тащит.

На тебя бешеными глазами глядит отнюдь не ребёнок. Это Ты! Пытаешься заговорить с собой, но из твоего рта сперва вылетает облако оводов, здоровых, как шмели, а затем раздаётся голос, в котором не осталось почти ничего человеческого:

- Не играй с собакой. Бурый Дженкин идёт за нами, когда ты спишь!

Ты отпускаешь себя, и ты бросаешься бежать, но лишь затем, чтобы угодить в круг из десяти-двенадцати детей разных возрастов.

- ТЫ МЁРТВ, ГИЛМАН. Она идёт за тобой.

Ты больше не видишь другого себя, только лишь лица этих детей и зияющие раны на их шеях... Теперь жертва ты.

КОНЕЦ