

## Сонная Лощина

**Атмосфера:** одна тысяча семьсот девяностый год или же 18 век. Место где все проходит – совсем маленькая деревушка, в которой все друг о друге все знают. В большинстве своем там царствует бедность. Серая, пугающая и отчасти давящая атмосфера.

**Сюжет:** молодой человек Икабод Крейн, который является детективом, по приказанию суда отправляется в деревню Сонная Лощина, где происходят зверские убийства. По прибытию ему рассказывают о Всаднике без Головы, который убил за две недели трех человек. На вас, как игрока этой словески, возлагается надежда на то, что вы сможете решить эту сложную тайну.

### (Wake Up, Ciri)

Утро 1790 года. На улицах уже был слышен топот чьих-то ног, копыт. Удивительно, что даже в выходной день, в такое раннее утро народ предпочитает не спать, а работать. Хотя, чего не сделаешь ради того, чтобы не съесть лишний кусочек еды, что, возможно решит многое. Туман еще не рассеялся над деревней. Забавно, что даже сильный весенний ветер был не способен унести эту плотную дымку куда-то подальше от этого места. Будто, он прирос к этому месту, не желая пропадать ни утром, ни днем, ни ночью. Витать над этим городом всегда.

Вы - Констебль из Нью-Йорка. Ваши имя - Икабод Крейн и в это утро вы как раз-таки и проснулись. Вскоре придет пора собираться на работу, где вы проповедуете научную точку зрения в объяснении любого явления и пытаетесь применить на практике новые методы расследования преступлений. Вы самолично изготавливаете многие оригинальные инструменты и приспособления для операций и патологоанатомических исследований.

- 1) Прошло еще немного времени. Вы уже на своем рабочем месте, раскладываете все принадлежности для очередного вскрытия для определения смерти. Как вдруг в комнату в комнату зашел полицейский, что немедленно требовал вас Суд. Такого новаторства в изготовлении невиданных вещей никто не потерпит! Вас просят пройти в Суд...

1.1) Вы соглашаетесь и идете следом за полицейским. (14)

1.2) Вы не соглашаетесь и не следуете за полицейским. (2)

### 2) (Emhyr Var Emreis)

С гордым видом, вы отказываетесь следовать за полицейским, даже несколько обижая его своими словами. Вы врете ему о том, что в ночь было совершенно два злостных убийства и нужно установить, нет ли между ними связи. Полицейский с неким подозрением смотрит на вас, но после говорит что-то о долге и выходит, громко хлопнув дверью.

Вы продолжили свою работу в размеренном темпе, даже не беспокоясь о том, что за такую грубость и не повиновение властям может последовать какое-то наказание. Вскоре в дверь грубо постучали. Вы неспешно поднялись с места, понимая, что от таких тяжелых ударов ничего хорошего ожидать было нельзя.

Открыв дверь, вы увидели перед собой несколько полицейских, во главе которых был тот, что пришел утром. Он хитро ухмыльнулся вам в лицо и сообщил о том, что если вы откажитесь и в этот раз, то вас ждут горестные последствия, за главным зданием суда. Поскольку, ходили слухи о том, что все приказы на казнь приходили в исполнение именно там.

2.1 Отказаться (3)

2.2 Согласиться (14)

- 3) (Emhyr Var Emreis) Даже в этой ситуации вы не теряете решимости и смело отказываете каждому, кто пришел по вашу душу, тем самым вызывая волну негодования. В один момент вы видите, как командир этого отряда подает знак рукой и в секунды оказываетесь прижатые лицом к стене с схваченными руками. Вам быстро связывают руки, поскольку ничего более подходящего не было найдено. Полицейские рассчитывали на другой вариант. Они вывели вас из здания и повели к зданию суда. Все косились на вас с явным удивлением, ведь вы были авторитетом и на вас ровнялись. Неужели вам в голову ударила такая знаменитость?

Подходя к зданию Суда, вы не зашли туда. Единственное, что вы видели перед собой — землю, цвет которой постепенно стал меняться на более багряный. Едкий и неприятный запах ударил вам в нос. Вашу голову резко дернули вверх. Перед вами предстала картина виселицы, а рядом с ней лежало пару трупов. На цвету их кожи можно было сказать, что

они лежали здесь несколько дней. Вот откуда и запах.

Вас посадили на скамью и по бокам от вас сели еще двое полицейских, на чьих лицах была еле различимая тень ухмылки. Управляющий этой группой отошел в сторону виселицы, чтобы попросить как можно скорее палача. Вы стали судорожно водить по скамье руками, но ничего не попало в руки. Вы не теряли надежды и распрямив свою кисть, опустили еще ниже доски, на которой сидели. Резкая боль пронзила вашу руку и проведя по одному из пальцев другим, вы почувствовали, как что-то стекает по вашему пальцу — это была вашей кровью, а орудие, которым вы порезались — гвоздь.

3.1 Разрезать веревку (4)

3.2 Ничего не делать (7)

4) (Emhyr Var Emreis)

Вы сразу же решаете разрезать веревку. Это надо делать медленно и не торопясь, поскольку не стоит забывать о солдатах, которые, хоть и сидят рядом, но редко обращают на вас внимание. Вы плавно опустили связанные руки к гвоздю, начиная слепо делать короткие и в тот же момент резкие движения руками, чтобы добиться хоть какого-то успеха. Некоторое время спустя вы чувствуете легкость в зоне запястий.

4.1 Бежать (5)

4.2 Оставаться сидеть (7)

5) (City of Intrigues)

Вы мгновенно срываетесь с места и бежите в сторону леса, которая оставалась еще окутанной пеленой белого тумана. За собой вы слышите гневные крики, оскорбления, но самое главное — топот чужих ног. Вы ускоряетесь до такой степени, что вам начинает казаться, будто ваше сердце перешло ни к пяткам, а к ушам, поскольку сейчас вы слышали только его быстрое биение. Наверное, не было той части тела, в которую бы не успели ударить ветки деревьев. Прикрыв лицо, вы продолжали бежать в неизвестном направлении.

5.1 Бежать направо (8)

5.2 Бежать налево (6)

6) (City of Intrigues)

С порыве панического страха, вы сворачиваете налево, замечая, что там есть подъем земли, за которым можно успешно спрятаться. Вы стали стремительно подниматься вверх, но ваше незнание этих лесов сыграло с вами злую шутку. Это был подъем на огромный овраг, в который вы кубарем покатались, как только вступили на самую вершину холма. Следующие несколько секунд вы не понимали, что с вами происходит. Одна размытая картинка сменяла другую, но вдруг все прекратилось и вы увидели перед собой верхушки деревьев. Силы были на исходе. Все ваше тело ныло от боли из-за произошедшего. Вы закрыли глаза.

Спустя какое-то время, вас нашли полицейские, поскольку объявили о вашей пропаже. Обычным людям это объяснили как пропажу важного члена общества, но власти знали настоящую суть дела.

Вы были привезены к зданию Суда, где вас, без сознания, повесили на всеобщем обозрении, как труса.

**Вы погибли.**

7) (Emhyr Var Emreis)

Вы решили не рисковать и дождаться лучшего исхода событий. Фортуна всегда была на вашей стороне. Вы осмотрелись, замечая, как туман постепенно начинает рассеиваться, давая солнцу показать свои холодные лучи, что несколько не грели этой ветреной весной. Из всех раздумий и ожиданий вас вытянул звук резко хлопнувшей двери. Вы мгновенно дернулись и обернулись в сторону источника звука. Это был палач, что прибыл по прошению Управляющего группой. Вас мгновенно схватили **ЗАМЕЧАЯ ИЛИ НЕ ЗАМЕЧАЯ СВЯЗАННЫХ РУК**. Вы стали вырываться и кричать о своей невинности, но вам никто не желал слушать. Вас лишь тащили все ближе и ближе к виселице, на которой скоро и оказалось ваше тело, которое после было сброшено к трупам, что вы заметили при входе в это место.

**Вы погибли.**

8) (City of Intrigues)

С порыве панического страха, вы сворачиваете направо и бежите еще несколько десятков минут в полном беспамятстве. Когда ваш разум осознал, что вы убежали уже совсем далеко от рокового места, вы привалились к стене, тяжело дыша. Подождите... (Spikeroog) Стене? Вы, не веря своим глазам поднялись на ноги, смотря на обычный дом, в котором горели огни и мелькали тени. Опираясь на уже спасительную стену, вы нашли парадный вход и постучали. Вам открыла девушка, которая испугалась вашего истрепанного вида.

8.1 Попросить ночлега и помощи с ранами (9)

8.2 Попросить еды и помощи с ранами ( не остааетесь спать )(9)

9) (Spikeroog)

Девушка мгновенно встрепенулась и провела вас в дом, усаживая на мягкий диван, расспрашивая, как вы довели себя до такого состояния.

9.1 Рассказать правду (10)

9.2 Соврать (11)

10) (Spikeroog)

Вы рассказываете все, как есть. Она вас понимает и представляется Элизабет. Вечер проходит спокойно, за едой, беседами. После, ближе к полуночи, она отправляет вас спать с зал, перед этим еще раз обработав мелкие раны и ссадины.

Утро началось неожиданно. Элизабет тряслась вас за плечи, что-то быстро говоря. В её глазах читалась паника, которая бывает у животного, которое оказывается жертвой. Когда она поняла, что вы окончательно проснулись, она сбросила с вас одеяло и потянула к полу, откидывая ковер, за которым скрывался подвал. Из-за её паники, вы мало что понимали. Когда вы спустились в подвал, она рассказала о том, что в соседний дом пришли полицейские, что объявили на вас розыск, будто вы потерялись и это потеря будет серьезной утратой. Но главной причиной было то, что дома в этой области обыскивают, хоть никто и не понимает зачем. Но, Элизабет все прекрасно понимала.

Она оставила вас в подвале, а сама пошла встречать полицейских.

Прошло пару десятков минут. Вы все это время пытались разобрать их речь, о чем они говорят, но все было тщетно, кроме момента, когда полицейские прошли прямо над вами.

Когда все утихло, Элизабет открыла подвал, дала вам несколько вещей, пропитание на пару дней, желая, чтобы вы уехали как можно скорее. Вы были полностью с ней согласны, но единственное, чего вы не понимали, было то, почему она это делает. И в последний момент девушка призналась, что сама являлась такой беглянкой, которым теперь стали и вы.

**Вы сбежали.**

11) (Eredin)

Вы мастерски ей врете, но она верит каждому вашему слову. Она вас понимает и представляется Элизабет. Вечер проходит спокойно, за едой, беседами. После, ближе к полуночи, она намекает на то, что вам пора отправляться, ведь, Вы соврали о том, что являетесь скитальцем, что набирается опыта у других детективов, работая с ними какое-то время. Элизабет дает вас с собой немного теплых вещей и еды.

Вы выступаете глубокой ночью. Вокруг не было никого. Единственное, что было в вашей голове, это указанная Элизабет дорога в сторону Нью-Йорка. Вы шли долго, иногда останавливаясь на привалы, после поднимались и шли дальше, стараясь не обращать внимания на какие-то крики, шумы, что исходили из чащи леса, поскольку вы шли по проселочной дороге. Ваши силы были на исходе, поэтому вы решили прилечь хотя бы на пару часов.

Утро следующего дня началось у вас в полдень, когда Солнце уже было в зените. Вы собираете все данные Элизабет вещи и отправляетесь в дальнейшее путешествие.

Идя по дороге, вы слышите стук копыт и оборачиваетесь. Это был молодой полицейский, который мягко поздоровался с вами и протянул бумагу. Развернув её, вы увидели свое лицо с надписью о розыске. Полицейский, увидев полное сходство, немного оторопел, после начиная, что-то шептать о долге, начиная быстро шарить по карманам.

Вы понимаете, что он ищет пистолет.

11.1 Бежать (12)

11.2 Остаться стоять, т.к вы фактически пойманы (13)

12) (Eredin)

Вы резко дергаетесь и бежите вперед, но в следующие секунды слышите выстрел. Вы умираете трусом и беглецом, оставленным истекать кровью на этой проселочной дороге. **Вы погибли.**

13) (Eredin)

Вы остаетесь стоять, встречая свою смерть лицом к лицу, говоря о том, что прощаете этому молодому полицейскому кражу своей жизни.

Вы умерли храбрым беглецом, чье тело привезли к зданию Суда, а после были похоронены.

**Вы погибли.**

14) (After The storm)

Вы соглашаетесь и следуете за полицейским, который отводит вас к зданию Суда. Зайдя внутрь вы проходите по коридорам, которые, кажется, сплетаются в огромный лабиринт. Вскоре вы настигли кабинета одного из главных управляющих. Он сказал, что люди бояться ваших изобретений, поскольку они безумны. Некоторые даже утверждали, что вы имеете связь с другим миром, откуда их и берете, но, конечно же, это полный бред. Чтобы не наводить шумихи и народных возмущений, вас отправляют в маленькое селение потомков первых голландских переселенцев, где за последние две недели трём жителям кто-то отрубил головы. У вас не остается выбора и вы отправляетесь домой, собирать вещи.

На восточном берегу Гудзона в глубине одной из бухт, стоит деревня в голландском поселении Тарритаун, называемом Сонная Лощина. Окружение этой деревушки было довольно необычно. Казалось, что все тут вымерло и рука человека не прикасалась ни к одному из этих мест уже долгие годы. Но, на удивление многих, в этом месте жили семьи, одинокие люди, фермеры, банкиры. Всех и ни счесть. Нрав всех людей был схож между собой: безмятежность, флегматичный нрав и за спокойствие и некое безэмоциональное поведение это место получило прозвище Сонная.

Прибыв в Сонную Лощину вы поселились в доме богатого фермера и банкира Балтуса Ван Тассела. Следующие несколько часов вы занимались ненужными вещами: разбирали вещи, знакомились с новыми людьми, которые возлагали на вас большие надежды из-за того, что бояться погибнуть следующим от острого меча Всадника без Головы. Вам показалось, что над вами шутят глупую шутку, поэтому не придали этому никакого смысла.

Вскоре вас посетил владелец самого престижного поместья в этом селении. Оказалось, вы приехали как раз вовремя. Сегодня намечался пир по случаю дня рождения Катрины Ван Тассел, которая являлась дочерью вашего домовладельца.

14.1 Принять приглашение (15)

14.2 Отказаться от приглашения (16)

15) (After The storm)

Вы приняли приглашение. Вечером того же дня вы уже присутствовали на пиру по случаю дня рождения Катрины, что показалась вам довольно интересной, милой и обаятельной. Она практически опьянила вас своей красотой, после веселья с вами, поскольку вы, как её марионетка, делали все, что она скажет. Но и она в долгу не оставалась. На каждое выполненное желание она позволяла вам одарить её робким комплиментом, что, по её словам, западал к ней в душу.

Эти любовные роптания прервало очередное желание Катрины. Она желала послушать историю про Всадника без Головы. (Witch Hunters) В годы войны, что царила здесь, один из гессенских кавалеристов немецкой принцессы был неудержим в бою, рубя одну голову за другой и наводя ужас на противников. Он даже подточил свои зубы, сделав их острыми как бритва, чтобы казаться страшнее, но всё же его выследили и в 1779 году загнали в Сонную Лощину, где отрубили голову. Но с недавних пор в Сонной Лощине начались

страшные убийства, и некоторые жители утверждают, что видели скачущего во весь опор всадника без головы, а головы убитых находили около Дерева Мёртвых. Услышав эту историю, вы сильно возмутились и удалились на нижние этажи, где решили все это обдумать. Милая Катрина пришла к вам, рассказывая после еще несколько баек о этом Всаднике, в которые просто не хотелось верить. Из-за чего вы вскоре покинули это поместье и вернулись в свой дом. (17)

16) **(Witch Hunters)**

Вы отказались от приглашения и остались дома. Под вечер хозяин вернулся с празднования на веселе. Вам же хотел расспросить его о том самом Всаднике, о котором в округе так много твердят. Не ломаясь, Балтус принялся рассказывать. В годы войны, что царила здесь, один из гессенских кавалеристов немецкой принцессы был неудержим в бою, рубя одну голову за другой и наводя ужас на противников. Он даже подточил свои зубы, сделав их острыми как бритва, чтобы казаться страшнее, но всё же его выследили и в 1779 году загнали в Сонную Лощину, где отрубили голову. Но с недавних пор в Сонной Лощине начались страшные убийства, и некоторые жители утверждают, что видели скачущего во весь опор всадника без головы, а головы убитых находили около Дерева Мёртвых. Услышав эту историю, вы сильно возмутились и удалились к себе в комнату, где решили все это обдумать, но после эти думы перешли в спокойный сон. (17)

17) **(Kaer Morhen)**

Наступило утро следующего дня. Когда вы только открыли глаза, дверь в вашу комнату уже была открыта, как и окно. Свет постепенно проникал в комнату, освещая с каждым часом все большее пространство. Рядом стояла свежая выпечка, запах которой приятно щекотал нос. Открыв глаза чуть шире и вновь бросив взгляд на окно, вы заметили Катрину. Она мягко улыбнулась вам, пожелав доброго утра, предлагая устроить утреннюю прогулку. Вы с радостью согласились, собрались в кратчайшие сроки и вышли вместе с ней.

Утро приняло вас двоих в свои солнечные и теплые объятия, лаская первыми теплыми лучами. Вы шли по тропинке, по которой, похоже проезжала повозка. Держа за руку Катрин вы вели её по одной колее, а сами шли по другой. Вы продолжали углубляться в чащу. После вы прошлись по мосту, что слегка поскрипывал от ваших шагов, заставляя Катрин немного испуганно ахать. Где-то иногда слышалось ржание коней или пение птиц, но скоро оно стихло. Правда, вы этого не заметили, будучи увлеченным прекрасной Катрин. Но скоро до ваших ушей долетел громкий звук ржания коня. **(City of Intrigues)** Вы обернулись и посмотрели с сторону источника. Это был гнедой, как смоль конь с наездником, у которого не было головы. Казалось, что сейчас они попали в сказку или сказка как-то просочилась в жизнь. Вы толкнули Катрин в сторону, после подбегая к ней, в надежде сохранить её жизнь ценной своей. Да, это был действительно Всадник без Головы. И он приближался с каждой секундой все ближе. Его черный плащ, быстро извивался и казалось, что даже он способен с легкостью отсечь вам голову. Везде был густой лес, который невозможно преодолеть. Всадник был в паре метров от вас с уже занесенным мечом.

17.1 Пригнуться (19)

17.2 Пригнуться и бежать (18)

18) **(City of Intrigues)**

Вы быстро пригнулись, но решили побеспокоится и о своей жизни. Вы резко сорвались с места и побежали вперед, оставляя Катрин позади. Вдруг раздался её пронзительный крик, в котором слышался весь её испуг и паника. В момент ваше сердце сжали железные тиски, что практически заставили вас повернуться и посмотреть, что произошло с ней. Но именно в этот момент вас обезглавил Всадник без Головы.

**Вы погибли.**

19) **(Kaer Morhen)**

Вы пролежали так еще минут пять. В голове не было ни одной мысли. Будто бы все смешалось в одну кашу, которую теперь придется расхлебывать. Вы повернули голову в сторону. Рядом была Катрин и с ней было все хорошо. Вы спокойно выдохнули и плавно поднялись, после помогая подняться и девушке. Что было интересно — она предложила продолжить прогулку, как вдруг вам в глаза ударил яркий лучик света откуда-то снизу. Вы

присели и заметили среди травы маленькую монетку, на которой был изображен конь. Самое удивительное было то, что такой валюты не было нигде. Вскоре вы продолжили свою прогулку с Катрин, которая увлеченно вела вас то по тропинкам, то по полю и в конце концов вам открылся вид на большое и совершенно отличающиеся от всех других дерево. (Witch Hunters) Оно было большим, массивным. Кажется, это был дуб. Вы подошли ближе и почувствовали, как Катрин отпустила вашу руку, а на её лице застыла гримаса ужаса. Она показывала рукой идти вам вперед, а губами лишь прошептала: «Я не пойду дальше. Там плохо пахнет. Я знаю этот запах.» Если присмотреться, то это дерево источало из себя какую-то жидкость.

18.1 Посмотреть головы (20)

18.2 Оставить все как есть и уйти (21)

20) (Witch Hunters)

Вы кивнули Катрин в знак некоторого её успокоения. После вы стали медленно подходить к дубу, осторожно и совсем не торопясь огибая его. Каждая клеточка вашего организма сейчас сжималась от страха, хоть внешне вы и выглядели довольно уверенно. Обойдя дуб, вы заметили, как его корни резко уходят куда-то глубже. Теперь интерес стал обладать над вами в большей степени, чем страх. Сделав быстрый рывок вперед, перед вами предстала картина, от которой вас чуть не вырвало. Спасибо, Катрина, за то, что позвала гулять перед завтраком.

Перед вами предстали три головы убитых прежде людей. Каждая замерла в той эмоции, которую испытывала при своей смерти. Вы долго и несколько хладнокровно рассматривали эту картину запах для вас был привычен. Самое интересное ожидало вас впереди и именно это вызвало у вас неподдельное удивление, смешанное с замешательством.

Вся кровь, что еще стекала с этих обрубков голов, не впитывалась в землю, а сразу, каплями, текла вверх, по стволу и после исчезала в кроне. Некоторые из капель утекали куда-то между голов и не появлялись больше на кроне. Это влекло еще больше. Взяв всю волю в кулак, вы просунули руки между головами и ничего не почувствовали. Лишь легкое дуновение ветра. В секунды вы отдернули руку, отчего головы полетели в разные стороны и перед вами предстала огромная черная дыра, которая вела куда-то под дуб. Вы стали осматривать её и заметили, как на краешке кроны висит маленький кусочек ткани. Точно такой же, как у Всадника.

Вы мгновенно бросились в сторону, панически оглядываясь по сторонам. Вы отползли на несколько метров от этого места и после сразу бросились бежать в сторону Катрины, хватая её за руку и убегая в сторону дома. (21)

21) (Kaer Morhen)

Придя домой, вы обусловились не рассказывать родителям Катрины о всем, что с вами произошло. В частности, вы не рассказали ей даже о том, что увидели проход, что был под дубом. Это вызвало бы интерес и у неё и у всеобщей округе, так как Сонная Лощина была маленьким местом, где слухи разлетались с такой же быстрой скоростью, как тогда развивался плащ Всадника.

Вы пришли на кухню, где была Мэри Ван Тассел — мачеха Катрины. Она мило побеседовала с вами и поинтересовалась, куда вы пропали утром. Катрина перебила вас и рассказала лишь о части прогулки, до моста, где все было действительно мило и прекрасно. Мэри поставила чай, который после начала разливать вам и Катрине в чашки. Вдруг раздался неприятный грохот, больше похожий на лязг. Вы посмотрели под стол и увидели около ног женщины ту же монету с конем, что раннее утром вы нашли в траве. Виду вы не подали, поскольку Мэри быстро подняла её и спрятала в кармане.

Прошел день, ближе к вечеру вы сидели с Катрин на диване, листая альбом с фотографиями. Она мило рассказывала о своей семье, но когда речь зашла о матери, вы стали слушать в два раза бдительнее, а глаза бегали по фотографиям с таким взглядом, будто вам придется перерисовать каждую из этих фотографий по памяти. (Witch Hunters) Неожиданно на глаза попадает фото с молодой Мэри, что сидит на стуле слева.

Дальше, в центре, мужчина в черном балахоне, а справа — как сказала Катрин, её сестра. Единственно, что сейчас вас насторожило больше всего — этот мужчина.

Балахон, все черное, да и его лицо... Лица всех на этой фотографии были напряженные, а улыбки натянутые, даже вычурные, отчего смотреть было лишь противно.

Наконец-то у вас появились зацепки к расследованию. Время начать.

Вы быстро прощаетесь с Катрин, стремительно уходя к себе в комнату. Но ровно через

несколько минут, когда во всем доме уже был погашен свет, вы выдвинулись в комнату Мэри. Ваше счастье, что сегодня Балтус и Мэри уехали на очередное празднество.

19.1 Заглянуть в её комнату (22)

19.2 Не заглядывать (25)

22) **(Witch Hunters)**

Вы проходите в комнату и начинаете шариться во всех вещах, после оставляя их в прежнем виде, чтобы не вызвать никаких подозрений. Ведь... они никому не нужны, верно? Вы хотите завершить расследование и остаться с Катрин, ведь вы её любите. А люди хотят жить в спокойствие.

Вы опустились к кровати и засунули под неё руки, но там ничего не оказалось. Когда вы стали вытягивать руки, ваш рукав за что-то зацепился и вы остановились. Осторожно сняв рукав с чего-то вы обхватили это рукой и потянули вверх. Это была дощечка с гвоздем. Но зачем?

Проведя второй рукой по этому же месту вы поняли, что там есть тайник. Опустив туда руку, вы нащупали какую-то записку.

20.1 Посмотреть бумажку (23)

20.2 Не смотреть бумажку (26)

23) **(Hunt is coming)**

Вы достаёте записку и видите, что в ней список тех, кто погиб в ближайшие несколько дней. Из имени были зачеркнуты. После вы опустили взгляд вниз, где виднелась надпись, что была сделана небрежно, быстро и с явным отвращением к обладателю данного имени. Это было ваше имя — Икабод Крейн. Затаив выдыхание, вы смотрели на это, как вдруг сзади раздался громкий крик: «СВОЛОЧЬ, КУДА ПОЛЕЗЛА?!» Мэри резко замахнулась на вас кочергой, что висела над камином в этой комнате. Вы еле-еле успели сделать хоть какое-то движение, но отменно сильный удар по ноге вы почувствовали. Мгновенно вскочив, вы подбежали к женщине и толкнули её в противоположную сторону. Она быстро попятилась назад, вскоре теряя равновесие. Она ударилась о треугольный угол камина и печально улыбнулась начиная шептать: «Под мостом... Под мостом... Под мостом...» и после она умолкла навсегда.

Вы, не понимая того, что совершили, хоть это была и отчасти ваша вина, попятились назад, рвано дыша, пытаясь осознать что нужно делать дальше. Бежать одному или с Катрин? Возвращаться домой или стать беглецом? Что под мостом?

За окном смеркалось, но даже в этом легком сумраке вы различили черного, как смоль коня. Его ржание, кажется, станет для вас новым ночным кошмаром.

Вы выбегаете и приказываете Катрин, во что бы это не стало, слушать все приказы и точно выполнять их.

Вы быстро седлаёте коней и едите той же дорогой, что и день назад. Всадник не следовал за вами. Кажется, его интересовала Мэри. Да, точно! Они были связаны теми монетами, списком умерших. Но что было под мостом?

Вскоре вы настигаете мост и быстро спешитесь с коней, забегая под него, рискуя оказаться мокрыми или просто остаться под водой. Катрин осталась с конями, вы же быстро побежали вниз, начиная оглядываться в поиске неизвестно чего. Это был полный бред. Тяжело выдохнув, вы стали идти обратно, но неожиданно вы наткнулись на уголок, который омывала вода. Это был успех. Вы, словно бешеный свалились на колени и начали возиться в этой грязи, пытаясь отыскать эту коробку. Вы потратили на это около десятка минут, прежде чем коробка оказалась в ваших руках.

После всего, что с вами приключилось, вы начинали верить практически во все. И кажется, вы бы не удивились, если бы открыв крышку этой коробки там было зелье с надписью «выпей меня».

Собравшись, вы откидываете крышку коробки и находите там голову, что практически рассыпалась в пыль от старости. Вокруг неё была выложена точно такая же ткань, как и та, что была найдена на кроне деревьев. Это была голова Всадника.

Вы хватаете коробку и быстро бежите к лошадям в секунды седлая их и давая команду мчаться галопом. Вы бежали к Дереву мертвых, тому самому дубу. Там стоял он — Всадник. Он был выше вас с два раза. Широкий в плечах, туловище. Всего его тело говорило о том, что это был военный. В его руке была знаменитая сабля, что положила сотни людей.

**(Witch Hunters)**

Вы, сглотив ком в горле, спешились с лошади, слыша сзади себя уговоры Катрины не идти. Приказав ей молчать, вы стали приближаться. Шаг за шагом вы сокращали дистанцию, после протягивая вперед коробку, прошептав: «Это твое. Забирай». Всадник мгновенно выхватил коробку крепкими руками, после разворачиваясь настолько быстро, что вы даже не успели отпрыгнуть, отчего плащ Всадника несильно ударил вас по ногам. Мужчина подошел к дыре, что вела под дуб. Оттолкнув ногами головы, он, даже не повернувшись в вашу сторону, спокойно, как по ступеням спустился вниз. Единственное, что вы еще успели увидеть, так это хрупкие и уже бледные ноги женщины, которую он утаскивал следом за собой.

Вы побежали следом, но вместо него остались лишь чистые и нетронутые корни.

24) **(Witch Hunters)**

Неупокоенный дух гессенского кавалериста получил назад свою голову и забрал Мэри Ван Тассел в могильные чертоги под Дерево Мёртвых. Как и двадцать лет назад, деревня обретает покой, а в одночасье осиротевшая Катрина уезжает вместе с вами в Нью-Йорк, где вы вместе встречаете новый XIX век.

**Вы выиграли.**

25) **(Kaer Morhen)**

Вы не заглянули в комнату и пошли спать. На утро, за завтраком к вам пришел почтальон, что передал вам письмо. Катрин сразу же пристроилась рядом, начиная читать вместе с вами. В письме говорилось о том, что вас увольняют из-за непрофессиональности в деле, что вы растеряли снаровку. Одним словом — нашли того, кто лучше вас. Возможно, кто-то донес о том, что вы начали роман с девушкой, что вас видели вместе. Если куча вариантов, но вы никогда не узнаете правильный.

Посмотрев на Катрин, вы заметили, как она сразу же изменилась в лице. Она стала серьезной и из невинной и мягкой девушки, практически за секунды превратилась в его одного монстра, но только человека. Она стала серьезной, грубой и просто стервой. Девушку интересовали только деньги, которые вы получали. О них она узнала от своего отца, который поинтересовался об этом еще до вашего приезда.

Вас отстранили от дела, вы потеряли девушку и работу. Ваша дальнейшая судьба остается загадкой для каждого.

**Вы упустили дело.**

26) **(Aen Seidhe)**

Вы решаете не заглядывать в бумагу. Откуда-то раздались шаги и вы быстро скрываетесь из комнаты, но прямо перед выходом из неё сталкиваетесь с Мэри. Она вежливо спрашивает вас, что ты делали там. Вы оправдываетесь тем, что перепутали комнаты, поскольку ваша была напротив. Как же мало вас разделяло от успеха... После вы быстро удаляетесь к себе и ложитесь спать.

Утром вы просыпаетесь от резкого хлопка двери. В комнату входит Балтус с лицом, похожим на самый спелый помидор, который вы только могли видеть. Схватив вас за шкурку, он сразу же приказал собирать вещи, все время крича о том, как же постыдно Вы себя вели. Ведь это просто отвратительно — рыться в вещах того, кто тебя кормил, поил и дал ночлег.

Вас выгнали из дома Ван Тассела. Единственная подсказка для продолжения дела была там.

**Вы упустили цель.**