Вокзал

Старое здание вокзала было построено еще до войны, но во время реновации города и прокладки новых железнодорожных путей было возведено новое, более просторное, а в старом после ремонта открылся городской музей, где редко бывает кто-то, кроме членов местного исторического общества и скучающих туристов. От старых путей осталась насыпь, тянущаяся вдоль нынешних, скрываясь в лесу.

Детали: тишина между прибытием поездов и эхо шагов в слишком большом здании нового вокзала или безлюдном музее; вечно полупустой вендинговый автомат на платформе; старая насыпь, на которой видны следы снятых рельс; густой лес, будто отмежевывающий город от остальной провинции; силуэт храма на горе, напоминающей спящего дракона.

1d6 открытий и встреч на вокзале:

1. Сошедшая с поезда молодая женщина в традиционных одеждах вежливо спрашивает вас, не знаете ли вы кратчайший путь к храму. После того, как вы отвечаете, она говорит, что не была здесь больше ста лет и забыла дорогу. Когда вы моргаете, она исчезает.
2. Вы слышите звуки приближающегося поезда, чувствуете налетевший порыв ветра и видите, как взлетает птица со старой насыпи, будто спасаясь от приближающегося состава. Невидимый экспресс проносится с севера на юг там, где на гряде уже едва видны следы старых рельсов — и спустя полминуты возвращается тишина.
3. Огромная чайка клюет что-то лежащее между рельсами. Когда она поднимает голову, вы видите в ее клюве человеческий палец. Чайка взлетает, стоит вам попытаться приблизиться к ней — и когда вы подходите к тому месту, где она была, вы находите только влажное темное пятно длиной с человеческую руку.
4. Когда мимо проходит поезд, вы замечаете движение под стремительно мелькающими вагонами: что-то будто ворочается между рельсами. Сначала вам кажется, что это — упавший на шпалы ребенок или бродячая собака, но подступив немного ближе вы замечаете две пары круглых желтых глаз, похожих на совиные. Существо внимательно смотрит на вас, покачиваясь из стороны в сторону. Но, если вы подходите к рельсам когда поезд уезжает, там нет никаких следов.
5. У входа в здание вокзала висит приветственный плакат, на котором написано «Добро пожаловать на ежегодный фестиваль поедания людей!». Когда вы подходите к плакату следующий раз, на нем уже написано «Добро пожаловать на ежегодный фестиваль цветочных танцев!».
6. На поезде прибывает пара чудаковато выглядящих молодых мужчин с большими рюкзаками. Они оживленно что-то обсуждают и, прислушавшись, вы понимаете, что они говорят о своем желании посетить пещеры под городом, в которых живет гигантский спрут. Если вы расспрашиваете их, они утверждают, что городские власти скрывают сам факт существования пещер, не говоря уж о спруте, но у них есть достоверная информация из тайного источника.

1d6 открытий и встреч в музее:

1. В музее сейчас никого нет и каждый шаг отдается гулким эхом, поэтому вы не сразу понимаете, что к вашим шагам присоединяются чьи-то еще, тихие, будто зверь ступает на задних лапах. Но когда вы оглядываетесь, вы понимаете, что в музее по-прежнему больше никого нет.
2. На довоенных времен снимке только что построенного маяка вы неожиданно видите себя: вы одеты так же, как сегодня, стоите рядом с молодым смотрителем и улыбаетесь фотографу.
3. Сопровождающий вас пожилой экскурсовод будничным тоном говорит, что при прокладывании старых рельс в жертву были принесены две молодые женщины и их головы по-прежнему закопаны под насыпью. Когда вы переспрашиваете его, он отрицает, что говорил нечто подобное.
4. На стенде, посвященном старой деревне, вы видите фрагменты просмоленной веревки и старые фотографии. Согласно подписи, на них запечатлено создание Веревочного Жреца; четыре фотографии показывают как на тело молодого юноши наносят какие-то рисунки, одевают его в праздничную одежду, окуривают благовониями, а затем подвешивают на толстых веревках, оплетающих руки и ноги — несмотря на явное неудобство этого положения, он улыбается. На пятом фото его тело все так же подвешено на веревках, отрубленная голова лежит на земле перед ним, а рядом стоит священник с мечом. Стоит вам отвести взгляд от стенда и последний снимок пропадает.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

5. Каждый раз, когда вы видите периферийным зрением выставленную за стеклом древнюю каменную статую монаха, перенесенную в музей из храма, вам кажется, что вместо нее на пьедестале сидит человек. Однако, когда вы фокусируете взгляд на статуе, она снова выглядит как древняя каменная статуя.
6. На стенде с траурной рамкой выставлено выпускное фото класса, который полностью погиб — вскоре после того, как было сделано фото, подростки сели на арендованный прогулочный катер, чтобы по морю отправиться в соседний городок и провести вечер там, празднуя выпускной. Неожиданный шторм, не предсказанный синоптиками, бросил катер на скалы и все, находившиеся на борту, погибли. Некоторые тела так и не были обнаружены. Вы пытаетесь пересчитать подростков на фото, но каждый раз у вас получается разное количество.

Деловой район

Самый оживленный район города. Здесь находятся и типография, в которой печатается городская газета, и офисы рыбоперерабатывающей компании, а также множество привлеченных низкой арендной платой региональных отделений крупных организаций, от транспортных контор до студий, занимающихся разработкой видеоигр. Днем весь деловой район точно кипит, но по ночам здесь так пусто, что он кажется мертвым и заброшенным, даже рядом с расположенным ближе к центру города дорогим клубом становится настолько тихо, что каждый ваш шаг будет разноситься эхом по окрестным переулкам.

Детали: однотипные офисные здания, похожие на исполинские надгробия; запах сигаретного дыма ощущается даже на улицах, к многочисленным автоматам с сигаретами и кофе стоят очереди; гудение кондиционеров смешивается с треском факсов и телефонными звонками; разговоры не прекращаются даже на улице; деловые костюмы сливаются в бесконечно рябящий черно-белый узор калейдоскопа.

2d6 открытий и встреч в деловом районе:

2. У стены стоит человек с сегодняшней газетой в руках. С промежутком в минуту, он опускает газету и несколько секунд смотрит на прохожих; его лицо искажено преувеличенным изображением эмоций, каждый раз новых — улыбка показывает все зубы, ужас сминает лицо как бумажный лист, от гнева набухают жилы на висках.
3. Пятеро человек в деловых костюмах стоят на крыше девятиэтажного здания, так близко к краю, что носы их ботинок нависают над улицей. Время от времени люди наклоняются и машут прохожим, будто приветствуя их.
4. Висящий на уровне первого этажа короб кондиционера громко стучит. Проходя мимо, вы замечаете за лопастями вентилятора бледные тонкие пальцы с желтоватыми, точно у заядлого курильщика, ногтями.
5. Двое молодых людей, стоящих в очереди к продающему сигареты автомату, обсуждают аркадную игру, которую разрабатывают — в ней будет два персонажа на выбор, один из которых — невидимка, никак не отображающийся на экране, и чтобы реализовать управление таким персонажем, начальник даст им доступ к новой технологии, читающей человеческие мысли.
6. Пятна на бетонной стене на уровне ваших глаз складываются в подобие человеческого лица, пятна чуть ниже обрисовывают пиджак и галстук. Чем дольше вы вглядываетесь в эти пятна, тем сильнее вам кажется, что лицо на стене вглядывается в вас в ответ.
7. Человек в деловом костюме лежит на асфальте лицом вниз, и вы не можете различить, дышит он или уже нет. Прохожие идут прямо по его телу. Вы слышите хруст, когда девушка в лакированных туфлях наступает на его пальцы.
8. Из немного приоткрытого окна на втором этаже свисают на улицу длинные нити, похожие не то на черную плесень, не то на человеческие волосы. За окном темно. Если вы пытаетесь прикоснуться к нитям, они поспешно втягиваются внутрь.
9. Улыбающийся человек в рубашке, без галстука и пиджака, идет по улице, обеими руками прижимая к груди дробовик. Никто из прохожих, кажется, не замечает его.
10. Внутри вендингового автомата, на одной из пачек с лапшой быстрого приготовления, лежит человеческий глаз.
11. Четвертый этаж одного из возвышающихся рядом десятиэтажных зданий выглядит гораздо более грязным, чем остальные — окна настолько мутные, что невозможно сквозь них разглядеть ничего, кроме бесформенных пятен, а одно из них закрыто явно обгоревшими изнутри жалюзи; по стенам расходятся пятна плесени и ржавчины. Если вы спрашиваете кого-то об этом здании, он утверждает, что в нем девять этажей, а четвертый номер традиционно пропущен в нумерации.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

12. Молодая женщина неожиданно останавливается и начинает хватать ртом воздух и царапать горло, задыхаясь. В ее взгляде читается ужас. Она наклоняется, будто ее тошнит и вам кажется, что вы слышите звук работающего факса, когда изо рта у нее начинает медленно выходить лист бумаги, на котором что-то напечатано. Спустя несколько секунд женщина падает на асфальт без сознания. Уголки рта надорваны, из носа обильно течет кровь.

Порт

Порт оживает ранним утром, когда весь остальной город еще спит. Порт всегда двигается как единый организм. Корабли уходят в море и возвращаются, рыба отгружается и направляется на рынок и завод, откуда отходят вереницы грузовиков, покидающих город по северной дороге. Цикл работы отлажен так безупречно, что люди кажутся не теми, кто приводит все в движение, а паразитами на механическом теле порта.

Детали: обветренные бетонные пирсы; контраст между потрепанными старыми катерами и большими траулерами; громкие разговоры и ругань рыбаков; толпы у втиснутых между зданиями рюмочных; крики чаек и скрип резиновых сапогов; запах свежевыловленной рыбы и отходов обработки, перебивающий запахи моря и гниющих водорослей.

1d6 открытий и встреч в порту:

1. Повернувшись в сторону залива вы видите, как всего на несколько секунд из воды выступает что-то, похожее на спину исполинского белого кита. Существо погружается на глубину так же быстро и бесшумно, как всплыло.
2. Трое стоящих на углу рыбаков что-то оживленно обсуждают, но вы не можете понять, на каком языке они разговаривают — отдельные слова кажутся знакомыми, но они тонут в странных влажных звуках, напоминающих бульканье или кваканье. Стоящий к вам спиной рыбак неожиданно оборачивается и вы видите как у него на шее приоткрываются жабры.
3. На песке у пирса вы видите тянущуюся к воде цепочку следов. Самые дальние от воды выглядят человеческими, но по мере приближения к воде они становятся все меньше и глубже, похожим на отпечатки вбитых в песок острых клиньев.
4. Между зданиями втиснут крошечный магазин, на вывеске которого изображены две креветки, обнимающие пивную бутылку. Внутри магазина абсолютно темно, туда не проникает даже свет с улицы, хотя окна ничем не закрыты. Подойдя ближе, вы слышите идущий изнутри скребущий звук, будто кто-то царапает ногтями пол.
5. У самого северного причала пришвартован старый деревянный корабль, заросший моллюсками. Он выглядит так, будто поднялся со дна и кажется заброшенным. Вам кажется, что люди на пирсе стараются не смотреть на этот корабль.
6. Мимо вас проходят двое молодых рыбаков. Один из них утверждает, что видел ночью русалку и она подарила ему свою чешуйку, но взяла клятву никогда не показывать ее другим, иначе эта русалка не сможет к нему вернуться. Второй рыбак сосредоточенно его слушает, не показывая ни малейших признаков недоверия.

Злачный район

Для тех, кому недостаточно развлечений в жилых районах, есть этот небольшой квартал. Сюда приходят и рыбаки, желающие получить нечто больше, чем рюмка крепкого алкоголя, которую можно купить и в порту. Питейные и игорные заведения злачного района громоздятся вплотную друг к другу; днем неоновые вывески, закрепленные на обветренных зданиях, испачканных птичьими испражнениями, выглядят нелепо, но ночь прячет уродство под своим черным плащом, оставляя лишь заманчивые обещания удовольствий.

Детали: грязные невысокие здания, потеки ржавчины, тянущиеся от крепежей, на которых держатся неоновые вывески; мусор, запах гниющей еды и дешевого алкоголя, в который примешивается запах дешевого парфюма; сонная тишина днем и лихорадочное веселье ночью; подозрительные взгляды и ощущение постоянного наблюдения.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ