

Esperon

Хрупкие узы

книга-игра



Версия текста: 3

Книги-игры и интерактивные рассказы

<https://quest-book.ru>

Лист персонажа

Начальные значения параметров:

Дисциплины

- Могущество
- Превращение
- Анимализм
- Стремительность
- Затемнение
- Прорицание
- Доминирование
- Присутствие

Ключевые слова

- Девушка
- Узы крови
- Серебрянный клинок
- Байкеры
- Андре
- Кларисса

1

Данное произведение создано по мотивам сеттинга настольной ролевой игры Vampire: The Masquerade. Игра содержит в себе элемент оригинальной механики и не претендует на точную реконструкцию всех моментов и реалий, присутствующих в оригинале.

Все права на систему принадлежат её законным владельцам.

Начать игру — (29)

2



Кто-то шел к вам. Этот человек не был похожа на Горрога ростом или сложением. Он подходил все ближе и вы смогли разглядеть его лицо: блондин с длинными волосами и смертельно-бледным гладким лицом. Он был одет в черный, как сама ночь, плащ с серебрянными пуговицами. На руках у него были перчатки.

"Это что, все что прислал Шабаш?": подумали вы с недоумением. Он больше походил на холеного камарильского Вентру или Тореадора, чем на агента печально известной своей жестокостью секты, члены которой презирали все, что связано со смертными. Впрочем, нередко внешность бывает обманчива. Один шабашит порой стоит с десяток Сородичей из Камарильи и если этот тип из их числа, то дело очень плохо. В дополнении ко всему, увидев вас, шабашит не стал нападать. Он что, хочет поговорить? Или просто готовится к атаке?

Напасть — (80)

Ждать — (51)

3

Используя свои вампирские способности вы отрастили когти на руках и ловко забрались по водосточной трубе на второй этаж. Вы заметили охранника, спускающегося по лестнице на первый этаж. Подождав, пока он уйдет, вы отворили окно и запрыгнули внутрь.

Экспонаты на втором этаже не представляла для вас интереса, за исключением старой детской кроватки, в которой лежал какой-то маленький предмет. Присмотревшись вы поняли что это была кукла. Суда по всему - та самая, больше ничего похоже среди экспонатов вы не видели. Осторожно прихватив её вы выбрались из музея тем же путем, что и забрались и побежали к трейлеру. Вы выехали за пределы города, после чего решили остановиться и переждать день.

Вернутся к Клариссе — (62)

4

Оборотень - грозный враг для вампира, но и вы были не робкого десятка.

- Хочешь драки - иди сюда! - вы приготовились к драке.

Увы, это было плохой идеей. Возможно, будь с вами ещё кто-нибудь вы бы и убили оборотня, но он был не один. Ваша сила была велика, но против четверых шансов у вас не было. Сородичи не зря боятся детей Геи: в открытом бою мало какой вампир может им противостоять. Эта ночь стала для вас последней.

5

Вы вошли в помещение, в котором находились длинные стелажы с книгами. Они занимали большую часть пространства, оставляя свободным лишь небольшой "перекресток". Когда вы вошли в центр и посветили фонарем слева вы увидели письменный стол с парой раскрытых книг. Справа вы увидели не самое приятное зрелище.

Это был труп человека, что-то сжимавшего в руках. Подойдя поближе вы увидели, что он держит в руках книгу. Вы аккуратным но резким движением выдернули книгу из рук мертвеца. Пролистав несколько вы увидели кучу записей на непонятном для вас языке. Похоже, что это она.

Дело сделано, можно передохнуть и возвращаться к Фабио. Вы решили переждать ещё один день и со свежими силами добраться до Атланты.

Вернутся к Фабио — (65)

6

Вы подловили момент, когда один из боевиков окажется рядом с вами. В нужный момент вы вынурнули из своего укрытия и прямо перед ним. Прежде чем успел хоть как-то отреагировать, вы посмотрели ему в глаза и отчеканили твердым голосом команду: "Убивай своих". Вы не были уверены в том, что это сработает, однако вскоре мужчина передернул затвор своей винтовки и направился в сторону своих коллег.

Как только раздались выстрелы и крики остальные нападавшие заметили странное поведение одного из своих и начали перестрелку. В этот момент вы одним рывком добрались до двери лифта и нажали на кнопку, отправляясь наверх.

Далее — (21)

7

Не сказать, что этот поступок был благороден, но вы решили сидеть и не отсвечивать. Пусть взрослые дяди сами разберутся.

- Ты что-то вякнул? - гаркнул толстый байкер человеку в пальто. Его сосед по столику твердым шагом направился к зачинщику дебоша и без всяких предисловий ударил его кулаком в лицо. Прозвучал хруст костей, а толстяк повалился на землю и опрокинул один из столиков. Судя по тонкой струйке крови, его нос был основательно сломан:

- Аа! Ребята, убейте этого козла! - крикнул он, хныкая от боли.

Его приятели встали из-за стола с ножами и кастетами наготове, но парень в рубашке ловким движением руки выбил нож из руки одного дебошира и заехал ногой в живот другого. Через несколько секунд все они валялись на полу. Официантка вызвала полицию.

Делать вам тут уже было нечего, поэтому вы аккуратно вышли из бара мимо валявшихся на полу дебоширов.

Полиция прибыла быстро. Байкеров увели, упаковав на задних сидениях. Перед тем как их засунули в салон один из них глянул в сторону вашего трейлера что стоял чуть поотдадь. Похоже он хотел разглядеть номер или что-то в этом роде, но он не успел это сделать так его тут же затолкали. Придется им теперь посидеть и поразмыслить о поспешности и ошибочности выбранного пути. Или хотя бы дожидаться похмелья.

Ещё не поздно было передумать и изменить первоначальное решение.

Пойти на кладбище — (39)

Отправится на рейв — (60)

8

Вы решительным шагом направились в сторону байкеров и точным ударом кулак в челюсть вывели одного из строя. Заметив это, быстро сориентировались "клетчатый" и человек в плаще. Один точный выстрел в колено и удар в солнечное сплетение "клетчатого" решили судьбу байкеров не лучшим образом. Теперь все они валяются на земле. Один из них изрыгал поток ругани и проклятий в ваш адрес, остальные лишь постанывали от боли.

- Звони 911. Упакуем их в лучшем в виде к приезду полиции - сказал "клетчатый" своему другу.

Человек в плаще достал пару наручников и застегнул их на запястьях главаря. "Как же вовремя здесь оказался коп": отметили вы про себя.

Пока вы дожидались полицию, между байкерами произошел разговор:

- Говорил же, не надо было пить эту хрень, Боб!

- Заткнись! - шикнул на него Боб - Молчи и держи язык за зубами! - Боб поднял голову в вашу сторону насколько ему позволяло его неудобное положение и грозно прошипел:

- Ты ещё пожалеешь об этом, говнюк!


Через пять минут на место прибыло две полицейских машины. Когда офицеры вывели незадачливых дебоширов, к вам подошел человек в красной рубашке и сказал:

- Спасибо за помощь. С меня причитается - сказал он, протягивая руку - Меня зовут Джейкоб.

Вы ответили ему взаимностью, протянув руку:

- Не за что.

Теперь нужно было решить за чьей помощью все же стоило обратиться: призрака или вампира?

 ✓«Девушка», ✓«Байкеры»

Отправится на кладбище — (39)

Отправится на рейв — (60)

9

Подозрительность взяла над вами верх и вы отказались от предложения, сославшись на то что уже сыты. Фабио лишь благодушно улыбнулся и убрал бутылку со стола, допив при этом вашу порцию крови. Он попрощался с вами и вы пошли обратно к лифту, спустились на первый этаж и ,попрощавшись с охранником, вышли на улицу.

Дождаться трейлер и поехать в Ривертаун — (48)

10

Вы вошли в помещение, в котором находились длинные стелажы с книгами. Они занимали большую часть пространства, оставляя свободным лишь небольшой "перекресток". Когда вы вошли в центр и осветили фонарем слева вы увидели письменный стол с парой раскрытых книг. Справа вы увидели не самое приятное зрелище.

Это был труп человека, что-то сжимавшего в руках. Подойдя поближе вы увидели, что он держит в руках книгу. Вы аккуратным но резким движением выдернули книгу из рук мертвеца. Пролистав несколько вы увидели кучу записей на непонятном для вас языке. Похоже, что это она.

Дело сделано, можно передохнуть и возвращаться к Фабио. Вы решили переждать ещё один день день и со свежими силами добраться до Атланты.

- Если отмечено «Байкеры»: **Переждать день и вернуться назад к Фабио — (67)**
- Если отсутствует «Байкеры»: **Переждать день и вернуться назад к Фабио — (65)**

11

Вы аккуратно порылись в бардачке в поисках оружия и внезапно нашли там осколочную гранату. Черт его знает, что она тут делает но этот весьма подарочек от Фабио был весьма кстати: пора использовать его по назначению.

Вы выждали момент и выдернули чеку, граната вылетела из окна и упала ровно перед одним из мотоциклов. Взрыв сразу убил одного из байкеров и посека осколками других так, что тем уже было не до трейлера. Теперь надо поддать газу!

- В Атланту — (65)**

12

Вы обернулись в сиреневую дымку и пролетели до лифта. Когда вы вернулись обратно в человеческую форму, один из боевиков заметил вас, но успел лишь прицелиться, когда вы нажали на кнопку.

13

- Это звучит безумно, бредово, безосновательно... Но я вам верю - сказали вы. Вам до конца не верилось что вы произнесли последние слова - Я помогу предотвратить катастрофу. На лице Акселя появилась какая-то совершенно по-детски счастливая улыбка, будто ему только что дали вкусную конфету.

- Вы сделали правильный выбор, позвольте я...


Пока вы говорили с Акселем, Кларисса вернулась. Вы заметили как сильно она изменилась в лице, когда увидела Акслея. В её глазах вспыхнул... нет, даже не огонь, а пожар, который пожирал языками пламени вас обоих.

Вы увидели что её лицо превратилось в искаженную гримасу гнева и злости. Едва открыв рот, Кларисса прошипела проклятье в ваш адрес:

- Придурок! Как ты можешь слушать этого сладкоголосого бездушного лжеца!? - она указала пальцем на Акселя - Ты заплатишь мне за то, что сделал за мной! За то, в кого я превратилась!!

- О, я помню тебя. Ты - та девчонка, чьи родители столь любезно согласились помочь мне утолить мой голод - шабашит не без удовольствия облизнулся, вспоминая прошлое.

Сейчас вам нужно принять решение на чьей стороне остаться: шабашита или призрака?

 получено достижение «Friend from the other side»

- Разрушить оковы — (41)**
- Остаться на стороне Клариссы — (68)**

14

Вы аккуратно подошли к торцу здания и нашли там пожарную лестницу. Вы осторожно забрались на неё и стали подниматься выше. По пути вы заглядывали в окна, пытаясь отыскать нападавших. Однако вы видели в основном разрушенные и перевернутые офисные стулья и несколько трупов бедолаг что решили сегодня задержаться на работе дольше обычного.

- Подняться выше — (31)**

15

Вы отрастили когти и набросились на древнего вампира. И хоть это больше походило на битву котенка со шторами, вы смогли пригвоздить Дитя Никтуку к месту, что дало возможность Акселю действовать и нанести свой решающий удар.

- Далее — (25)**

16

- Тогда умри! - прошипело дитя Никтуку и пробила рукой вашу грудь. Ваше тело начало распадаться в мгновение ока: вы обрели Окончательную смерть.

17

Тени надежно укрыли вас: вы исчезли прямо на глазах у оборотня и его дружков. Тот лишь бессильно рычал и пытался найти вас, но вы уже успели отдалиться от него на приличное расстояние. Теперь можно продолжить путь к бункеру.

Идти к бункеру — (72)

18

Среди всего многообразия огнестрела вы заметили короткий клинок. Или длинный нож.

- Что это? - поинтересовались вы у торговца, показывая на холодное оружие.

Тот лишь задумчиво почесал затылок и сказал:

- Да вот черт его знает. Не поверишь, но мне его подарил один из клиентов. Сказал, что снял с трупа какого-то гаврика после разборки. Я не стал отказываться - кто в здравом уме откзался бы от халявного оружия? Поизучал его потом немного и вот какая интересная штука - понял что оружие то это серебрянное. Или посеребренное. Черт его знает, в общем, но я такого раньше не встречал. Думал зачем такое с собой таскать? Понтануться? Кхм, а тебе что, понравилось? - барыга пристально посмотрел вам в глаза.


Вы вспомнили, что на некоторых (далеко не всех, впрочем) вампиров серебро действует точно так, как говорится в легендах смертных. От такого оружия грех отказываться.

- Угу - буркнули вы - Я его возьму.

- О, интересно - похоже толстяк стал прикидывать сколько можно за него содраться денег - Что ж я, пожалуй, продам его тебе за двести долларов. И ни центом меньше! Сам понимаешь, драгметаллы, все дела...

За подобную наглость вам хотелось схватить наглеца за грудки, но вы пересилили себя и просто заплатили за оружие. Черт, это дело начало дорого вам обходиться...

Теперь осталось только дожидаться Андре.

 ✓ «Серебрянный клинок»

Ждать Андре — (81)

19

Вы вспомнили о том, что согласно легендам, оборотни бояться серебра и вы незамедлительно захотели это проверить, достав клинок, который вы купили на рейве. Увидев лунный свет, отражающийся на гарде кинжала, волколаки в страхе попятились:

- Джейкоб, походу это серебро! Ребята, валим!

- Стойте! – только успел крикнуть парень в клетчатой рубашке, но было уже поздно – его приятели в страже разбежались. Вы угрожающе взмахнули лезвием и Джейкоб утробно зарычал:

- Это ещё не конец, кровосос!

Вы увидели, как парень обернулся в форму волка и побежал за своими соратниками. Путь до бункера был свободен.

Идти к бункеру — (72)

20

- Нет, у меня есть другое предложение. Отправляйся в ад, отродье! - крикнули вы, давая понять, что будете драться до конца.

Если отмечено «Серебрянный клинок»: **Использовать серебрянный клинок — (70)**

Если отмечено «Могущество»: **Драться голыми руками — (74)**

Если отмечено «Стремительность»: **Использовать Стремительность — (82)**

Использовать Превращение — (15)

21

Дверь лифта медленно отворилась и перед вами предстала следующая картина: двое Тремеров стояли друг напротив друга. Один из них был уже знакомый вам Фабио, а другого вы видели в первый раз. Это был пожилого вида мужчина с жесткими чертами лица. Оба развернулись в вашу сторону.

- Вижу, это твой мальчик на побегушках вернулся - сказал старик.

- О да, как раз вовремя - удовлетворенно протянул Фабио - Кажется, ты проиграл. Книга у меня.

- Не думаю - хищно улыбаясь незнакомый Тремер - Слушай меня, Сородич. Твой наниматель долго не протянет. Он действует в обход нашей Пирамиды и заплатит за это. Но так как ты хорошо постарался я замолвлю за тебя словечко и тебя отпустят с миром. Как только ты отдашь мне книгу.

- Не слушай этого старого пердуна! Он обманет тебя и отдаст на растерзание Шерифу как последнего Каитиффа! - начал отговаривать вас Фабио.

- Видишь в каком он отчаянии? - указал старик на вашего нанимателя - Он знает что подругому тебя не переубедить.

- Сейчас ты замолчишь навсегда! - крикнул Фабио и потянул руку к старику.

- Если отсутствует «Узы крови»: **Встать на сторону Фабио — (53)**
- Если отсутствует «Узы крови»: **Встать на сторону старика — (77)**
- Если отмечено «Узы крови»: **Подчиниться Фабио — (63)**

22

- Спасибо но ваше предложение меня не интересует - ответили вы.

- Как знаешь, брателло - пожал плечами толстяк после чего резко потерял к вам всякий интерес.

- Ждать Андре — (81)**

23

Вы поинтересовались у охранника можно ли увидеть господина Фабио. На его лице появилась вежливая улыбка. Похоже, что он давно ждал человека, который должен был сюда подойти, а значит скоро можно будет отпаравиться домой. "Человек в черном" усталым голосом ответил:

- Пожалуйста, подождите немного. Мисс Джейн Вустер скоро придет и проводит вас.

- Назад — (45)**

24

Ваши напор и сила решили исход поединка: соперник из Шабаша был мертв. Больше ничто не должно мешать вам на пути к Книге Крови.

Андре потратил некоторое время на установку заряда, после чего послышался раскатистый гром. Когда дым рассеялся в двери обзаровался проход, достаточный для того чтобы пролезть внутрь.

- Войти в бункер — (32)**

25

Дитя Никтуку издало протяжное кряхтение после чего повалилось на землю. Тело ярко вспыхнуло и рассыпалось в прах.

Вот все и закончилось. Вы помогли Акселю встать и отдали ему меч. Тот слабо улыбнулся и поблагодарил:

- Спасибо, вы оказали нам всем неоценимую услугу. Жаль, что его удалось просто упокоить, мы могли бы получить много интересных сведений от него. Точнее от его духа. Впрочем, уже неважно. Я сообщу обо всем архиепископу.

Когда вывышли на поверхность он добавил:

- Так или иначе - теперь вы - член Шабаша. Путь в Камарилью для вас закрыт. А ещё впереди у нас много работы. Не будем медлить!

Вместе вы отправились обратно к лодке и поплыли прочь от островка. К началу нового пути. Это Дитя явно было не последним в своем роде. Может Геена уже скоро и сегодня она была лишь ненадолго отсрочена?

26

Вы пустились бежать со всех ног. И это было фатальной ошибкой: ещё со времен смертной жизни вы помнили, что к собакам опасно поворачиваться спиной. К оборотням это утверждение было так же справедливо: вас почти сразу же нагнали и растерзали вклячья.

27

Внезапно вы поняли, что вокруг стало раздаваться слишком много шума. Похоже вас кто-то нашел. Вы поняли это когда заметили уже знакомого вам человека в клетчатой рубашке. Вместе с ним было ещё трое, они окружили вас со всех сторон. Положение становилось весьма плачевным. Нужно было как-то выкручиваться, пока не поздно.

- Если отмечено «Могущество»: **Использовать Могущество** — (4)
- Если отмечено «Затемнение»: **Использовать Затемнение** — (17)
- Если отмечено «Анимализм»: **Использовать Анимализм** — (71)
- Если отмечено «Девушка»: **Напомнить о себе** — (57)
- Если отсутствует «Девушка»: **Бежать** — (26)
- Если отмечено «Серебрянный клинок»: **Использовать серебрянный клинок** — (19)

28

Вы заметили два стоящих мини-вэн с открытыми задними дверьми, на которых висели пушки самого разного сорта и калибра. Очередной подпольный торговец на полулегальном рейве. Как же это типично для клана Бруджа. Вы подошли к толстому человеку в кожаной куртке и белой бандане на голове. Для дополнения образа типичного байкера ему не хватало только очков и мотоцикла.

- Здравова - обратился он к вам - Брать чего-нибудь будешь, кореш? Могу показать пару хороших волын. Не стесняйся, у меня сегодня выгодное предложение!

Купить что-нибудь — (18)

Отказаться — (22)

Перед началом игры вам нужно выбрать Клан вампира. Каждый Клан обладает Дисциплинами - сверхъестественными способностями, различным образом облегчающими вампирам их существование в Мире Тьмы.

Ниже представлены доступные для игры кланы и Дисциплины, которыми они обладают:

1. Бруджа (Присутствие, Могущество)
2. Носферату (Затемнение, Могущество)
3. Гангрел (Превращение, Анимализм)
4. Вентру (Присутствие, Доминирование)
5. Торeadор (Стремительность, Присутствие)
6. Тремер (Прорицание, Доминирование)

Список Дисциплин и их описание:

Могущество - Повышенная физическая сила. Вы можете с легкостью ломать и поднимать тяжелые вещи.

Затемнение - Способность сливаться с тенями, оставаясь невидимым для глаз смертных и вампиров.

Стремительность - Выши рефлексy превосходят человеческие во много раз, вы можете совершать свои действия гораздо быстрее и точнее.

Анимализм - Способностью управлять животными, а также воздействовать на Зверя - дикую и бессознательную сторону души вампира и человека.

Доминирование - способность воздействовать на разум, волю и воспоминания. Обычно позволяет отдавать простые односложные команды. Для использования Дисциплины жертве необходимо смотреть прямо в глаза.

Присутствие - способность воздействовать на чувства и эмоции.

Превращение - Способность изменять свое тело. Многочисленные легенды про способности вампиров превращаться в диких зверей пошли именно из-за этой дисциплины.

Прорицание - способность видеть ауры существ и улавливать их настроение. Позволяет также видеть вещи, скрытые от обычного взгляда.

После выбора Клана вы начнете игру.

- Бруджа**, ✎ ✓«Могущество», ✓«Присутствие» — (61)
- Носферату**, ✎ ✓«Могущество», ✓«Затемнение» — (61)
- Гангрел**, ✎ ✓«Анимализм», ✓«Превращение» — (61)
- Вентру**, ✎ ✓«Доминирование», ✓«Присутствие» — (61)
- Торeadор**, ✎ ✓«Присутствие», ✓«Стремительность» — (61)
- Тремер**, ✎ ✓«Прорицание», ✓«Доминирование» — (61)

30

Вы решили использовать тени, чтобы они укрыли вас. Когда вы подошли к двери лифта и нажали на кнопку ваша маскировка спала. Стоявший рядом боевик не успел даже вскинуть оружие, когда массивные створки закрылись прямо перед ним.

Далее — (21)

31

Вы медленно вылезли на офисный этаж. По залу бродили люди в черной форме. Вы увидели пару трупов клерков, которые, судя по всему, задержались на работе. "Сверхурочные до добра не доводят". Электропроводка здесь, похоже, была повреждена - лампы произвольно гасли и зажигались. Вам нужно добраться до лифта, расположенного в противоположном конце помещения.

Если отмечено «Стремительность»: **Использовать Стремительность и проскочить мимо — (76)**

Если отмечено «Затемнение»: **Использовать Затемнение — (21)**

Если отсутствует «Стремительность»: **Попытаться добежать до лифта — (43)**

Если отмечено «Доминирование»: **Использовать Доминирование — (6)**

32

Когда вы спустились вниз по ступенькам то через некоторое время увидели комнату. Она, судя по виду, была жилой: несколько стульев, кровать, раковина и унитаз говорили о том что тот кто здесь поселился был намерен прожить здесь довольно долго. Хотя вам по-прежнему было непонятно зачем все это построили. Неужели Генри Хоуп действительно настолько боялся ядерных ударов, что не пожалел выделить средства на личное убежище?

Далее — (10)

33

Аккуратно забравшись в шахту вы стали медленно карабкаться на верхний этаж по технической лестнице. Теперь вы поняли зачем Фабио был нужен отдельный лифт в свой кабинет: на случай подобных "неожиданностей".

Вы осторожно выбрались на офисный этаж. По залу бродили люди в черных бронжилетах, на полу валялась пара трупов клерков, судя по всему, задержавшихся на работе. Со светом здесь были те же проблемы что и в фойе - лампы изредка произвольно гасли. Вам нужно добраться до лифта, расположенного в противоположном конце помещения.

- Если отмечено «Затемнение»: **Использовать Затемнение** — (30)
- Попытаться пробежать мимо** — (43)
- Если отмечено «Присутствие»: **Попытаться распугать всех Присутствием** — (49)
- Если отмечено «Превращение»: **Использовать Превращение** — (12)

34

Следующий вечер начался без происшествий. К 22, как и было оговорено, вас встретил Андре. Он сказал, что за последнее время успел прочесать лес и нашел там постройку, похожую на вход в бункер. Он сказал, что оставил в лесу пометки, по которым туда можно будет добраться. Вас это крайне порадовало: наконец-то вы дойдете до этого бункера. Правда вопрос с Шабашем ещё оставался открытым. Нужно успеть, прежде чем они доберутся до бункера.

Вы отправились в самую чащу. Вам было не по себе ведь, насколько вы знаете, в таких местах можно нарваться на оборотня, что для Сородичей почти всегда означает наступление Окончательной смерти. Однако вы надеетесь на то, что в этот раз удача вам улыбнется.

- Идти дальше** — (27)

35

Вы теперь стали слугой Дитя Никтуку. Пару ночей назад вы и представить себе не могли, что станете слугой столь древнего Сородича. Причем столь легко. Но в Камарилью вам теперь путь заказан. Также как и в Шабаш. Приобретая некоторых друзей можно стать врагом сразу для всех. Вашему одиночеству в нынешнем положении теперь позавидовал бы самый последний изгой в мире вампиров. Остается надеяться, что это не продлится долго...

36



Через 10 минут томительного ожидания дверь лифта наконец распахнулась и оттуда вышла молодая блондинка в элегантных очках и деловом костюме. Она подошла к вам и с улыбкой поприветствовала, протянув руку:

- Вы должно быть к господину Фабио? Приятно познакомиться! Джейн Вустер - представилась она - Следуйте за мной, я отведу вас к своему боссу. Он ответит на все ваши вопросы.

Мисс Вустер пригласила вас войти в кабину лифта, и вы охотно последовали за ней. Как только вы вошли она нажала кнопку последнего этажа. Седьмого.

После минуты езды в лифте, дверь отворилась и вы оказались наверху. После этого вы вышли из лифта, прошлись по этажу и сели... в другой лифт.

- Господин Фабио попросил спроектировать верхний этаж таким образом, чтобы пройти через него можно было только через этот лифт - пояснила мисс Вустер, глядя на ваше удивленное выражение лица.

Как только вы вышли из второго лифта, Джейн попрощалась с вами и нажала на кнопку, двери снова закрылись.

Осматриваясь вокруг вы заметили, что помещение ощущалось гораздо больше, чем оно было на самом деле. По левую сторону располагались три огромных окна с плотными шторами. На полу был расстелена красная ковровая дорожка, ведущая к большому письменному столу. За столом сидел человек в красном пиджаке. Услышав, как вы заходите он повернулся к вам: это был мужчина средних лет со светлыми волосами, собранными в густой хвост. Вы также заметили на бортах его пиджака знак клана Тремер. Очевидно это и есть Фабио. Он отвесил вам легкий поклон и сказал:

- Прошу, присаживайтесь. Нам есть о чем поговорить

Сам он подошел к большому креслу и уселся за стол. Вы тоже решили расположиться поудобней и плюхнулись в одно из двух кресел для гостей.

Фабио ,сложив в руки в замок, сказал:

- Итак, раз вы здесь, то вы приняли мое скромное предложение. Я ещё раз повторяюсь, что дело предстоит непростое, но и награда того стоит, согласитесь?

Он достал из ящика стола бутылку, наполненную темной жидкостью. Как вы предполагаете, кровью. Он также взял два винных бокала и поставил рядом с бутылкой.

- Ваша задача, как я уже писал, состоит в том, чтобы добыть книгу из бункера близ Ривертауна и доставить её мне в целости и сохранности. Его построил в конце пятидесятых один миллионер по имени Генри Хоуп. Основная проблема в том, что за книгой помимо меня

охотиться Шабаш. А они, как вы знаете, очень ревностно относятся к выполнению своих целей. Но я надеюсь, что вы сможете избежать встречи с ними. Мой помощник, Горрог, передаст вам все необходимые данные. Вас будут ждать в баре "Апач". Встретьтесь с ним, перед тем как пойдете выполнять задание: он снабдит вас нужной информацией. Кроме того, я выделю вам трейлер, где вы сможете спокойно переждать день: он был специально переделан под специфические нужды Сородичей. От вас я прошу только одного - выполните мое поручение как можно скорее, не связывайтесь по пути со смертными и, самое главное, не нарушайте Маскарад. Надеюсь вы меня поняли? У меня все. Ах, да! Не желаете выпить крови на дорогу?

Фабио разлил по бокалам свежую кровь из винной бутлки и предложил сделать тост за успех дела. Выпить крови всегда приятно, но Тремеры известны тем, что любят манипулировать с Витэ Сородичей, из-за чего многие опасаются принимать что-либо из рук. Но, возможно, это другой случай и ваши подозрения напрасны?

- Выпить кровь — (38)**
- Отказаться — (9)**
- Если отмечено «Прорицание»: **Использовать Прорицание — (90)**


37

С восточной стороны находился черный вход. Кроме того, вы видите, что на втором этаже в одном из окон горит свет. Ночной сторож? В здании кто-то есть, это нужно учитывать. Нужно проникнуть внутрь как можно более тихо и незаметно.

- Подойти к черному входу — (47)**
- Осмотреть окна — (83)**
- Подойти к парадному входу и постучаться — (85)**
- Если отмечено «Прорицание»: **Использовать Прорицание — (50)**

38

Кровь, которую вы выпили, весьма бодрит. Видимо Фабио приберегал её для особых случаев. Вы не чувствуете никаких изменений. Похоже, что с этой кровью не проводили никаких манипуляций или по-крайней мере вы не смогли этого определить. Поблагодарив Фабио, вы направились к лифту и спустились на 1 этаж. Охранник кивнул вам на прощание.

 ✓ «Узы крови»

- Дождаться трейлер и поехать в Ривертаун — (48)**

Раньше вам не доводилось иметь дела с призраками... Что ж, все когда-нибудь случается в первый раз. Идея занять неуспокоенного в союзники разожгла в вашем мертвом сердце огонек азарта. Пусть лучше вашу спину будет прикрывать тот, кого нельзя застрелить и зарубить. Усевшись в трейлер, вы завели двигатель и отправились обратно в сторону Атланты. Судя по меткам на карте, скоро должна появиться дорога, ведущая к старому колониальному кладбищу, на которую и нужно было свернуть.

Путь до кладбища занял у вас около 20 минут: дорогу вы отыскивали довольно быстро. На подъезде вы заметили маленькую сторожку со стальными воротами. В ней горел свет, а из трубы шел дым. Вы остановили машину и вышли наружу. Когда вы подошли к воротам из сторожки вышел мужчина лет 50 с грязноватой бородкой и значком рейнджера на рубашке. Видимо это Джерри, про которого рассказывал Горрог. У мужчины был хитрый прищур и передвигался он быстрым, уверенным шагом. Когда он увидел вас то спросил:

- А, доброй вам ночи! Вы ,я так понимаю, от нашего, ммм, общего знакомого? Он говорил мне, что на кладбище сегодня могут быть гости. Вы ведь интересуетесь насчет того призрака, да?

- Верно. Кларисса Брайт, если я правильно помню. Мне сказали, что сейчас её можно застать на месте. - ответили вы.

- Хех, верно. Страшноватое скажу вам это зрелище - девушка в старомодном платье, парящая над надгробием. Как в этих молодежных фильмах ужасов. У меня от неё до сих пор мурашки по коже... - Джерри достал из левого кармана пачку сигарет и закурил. После первой затяжки он поинтересовался:

- Вы тут надолго?

- Не думаю, что это займет много времени.

- Отлично! Как только закончите - позовите меня. Хоть тут никто уже не ходит в такое время, я должен держать земельный участок в порядке. Нелегкое это дело, должен сказать. Неблагодарное - мужчина похлопал по карману куртки, намекая что с "благодарностью" в последнее время напряженка.

Вы попросили Джерри открыть ворота после чего вошли на территорию кладбища. Вокруг было множество надгробных плит и монументов разных форм и размеров. Половина надписей на могилах стерлась со временем так, что стала почти нечитаемой, но вы надеялись, что могила Клариссы сохранилась получше. И действительно. Где-то в центре кладбище вы нашли плиту с её именем. Но призрака девушки было не видно.

Долго ждать не пришлось: Через пять минут вы почувствовали, что воздух стал ещё холоднее, а затем увидели саму девушку. Выглядела она, в самом деле, не современно. Лицо у нее было милое, но бледное. Заметив вас, призрак медленно подлетела поближе. Выражение её лицо трудно было назвать дружелюбным, но нападать она не собиралась.

- Доброй ночи! - начали вы. Уголки рта у девушки дернулись, словно она услышала про себя какую-то пакость:

- Не для тебя - в её голосе сквозил ещё больший холод, чем в окружающей среде. Надо было что-то срочно сказать:

- Прошу простить за беспокойство, но мне всего нужна помощь. Необходимо добраться до одного бункера в лесу. Возможно вы знаете...

- Я ничего не скажу и не сделаю до тех пор, пока вы не предоставите мне доказательство своей полезности - перебила вас девушка - Окажете мне одну услугу: добудьте мои Оковы. Для призрака они - огромная ценность, так как удерживает их в этом мире. Я знаю, что сейчас они должны находиться в Музее истории Ривертауна. Это старая детская кукла. Как только вы

принесете её мне, я помогу вам. До этого времени даже не думайте возвращаться!


После этого девушка растаяла у вас на глазах. Что ж, делать больше нечего - надо ехать к музею. Вы пошли обратно к своему трейлеру.

- Ну, как? - поинтересовался на выходе у вас Джерри о встрече.

- Я ещё вернусь - ответили вы.

Музей было несложно найти. Прибыв в Ривертаун, вы расспросили одинокого прохожего и узнали адрес. Через несколько минут вы подъехали к ухоженному двухэтажному зданию: вокруг входа были разбиты клумбы, стояли скамейки. Над входом висела вывеска "Музей истории Ривертауна". Машин и людей рядом со зданием музея не наблюдалось.

Итак, теперь нужно как-то попасть внутрь...

 ✓ «Кларисса»

Обойти здание — (37)

40

Когда вы спустились вниз по ступенькам то через некоторое время увидели комнату. Она, судя по виду, когда-то была жилой: несколько стульев, кровать, раковина и унитаз говорили о том что человек, который здесь был собирался прожить тут если не до конца своих дней, то довольно долго. Хотя вам по-прежнему было непонятно зачем все это построили. Неужели Генри Хоуп действительно настолько боялись ядерных ударов, что не пожалел выделить средства на личное убежище? Или же...

- Думаю в этом бункере он хотел похоронить книгу. Вместе с собой - предположил Аксель.
- Глупо. Но вместе с этим мне импонирует его целеустремленность и упрямство. Найти местоположение книги было весьма непросто, после того как она пропала из нашего поля зрения. Но все-таки, я здесь - сказал вам Аксель, снова обнажив свои белоснежные зубы.

Кроме того в комнате была дверь ведущая куда-то ещё. И тоже была заперта. "Ну и параноик". Вы попросили Акселя открыть дверь и он снова проделал тот же трюк с щупальцами тьмы. Дверь с грохотом обрушилась.

Далее — (64)

41

Вы не знаете насколько опасен в бою призрак, поэтому действовать нужно быстро. Вы вспоминаете, что Оковы являются для большинства призраков крайне уязвимым местом.

Вы быстро достали из-за пазухи тряпичную куклу, которую забрали из музея. Шелкнув зажигалкой вы подпалили её ноги и отбросили подальше от себя: огонь был для вампиров одной из немногих вещей, которые они до ужаса боялись. Как только пламя начало разъедать кукулу вы увидели что тело Клариссы тоже загорелось, от самых пят. Вы услышали душераздирающий крик боли и отчаянья, после которого призрачное тело девушки ярко вспыхнуло в темноте и растворилось.

Все, призрака больше нет. Аксель подошел к тлеющим остаткам куклы, растоптал их ногами и сделал вид, словно отряхивает одежду от пыли и копоти, а потом благодушным тоном сказал вам:

- Благодарю вас, вы приняли правильное решение. А теперь давайте пройдем вниз и найдем то за чем пришли.

Аксель подошел к двери бункера и призвал на помощь нечто, напоминающее щупальца, сотканные из чистой тьмы. Вы мельком слышали о том, что такой способностью обладают вампиры из шабашитского клана Ласомбра. Хорошо, что сейчас вы были на одной стороне с Акселем...

Войти в бункер — (40)

42

Список наград был внушительным: было видно, что компания участвует в различных благотворительных акциях уже довольно долгое время. На самом видном месте висела почетная благодарственная грамота от Красного креста за 1994 год.

Назад — (45)

43

Пытаясь пробраться до лифта вы заметили что свет включился на полную мощность. Этого было достаточно, чтобы тени перестали укрывать вас от чужих глаз. Заметивший ваше присутствие боевик машинально разрядил в вас очередь из винтовки, оставив от вас кучку пепла.

44

Было темно и сыро. Вы достали фонарик и осветили дорогу впереди себя. Проход был неглубоким и когда вы с Акселем спустились вниз то увидели, что внизу был небольшой "зал". Когда вы посветили фонарем в центр, то чуть не выронили его от неожиданности: посередине лежала огромная черная туша. Вам сначала даже показалось, что это медведь: настолько смутно она походила на человека. Но заметив голову и грубые человеческие черты вы поняли, что это был то самое Дитя Никтуку, про которое говорил Аксель. Воистину это какой-то зверь из глубоко прошлого. Вы также заметили, что у него в груди что-то торчало, а рядом с тушей лежал, прислонившись к стене человеческий скелет.

Аксель пояснил вам картину:

- Против дитя Никтуку вышел один могучий человеческий шаман, который загнал его в это пещеру. К сожалению, ему удалось лишь вогнать монстра в торпор - сказал он, указывая на торчащий из тела предмет.

- Время работает против нас. Помогите мне подготовить ритуал! Прежде чем мы убьем его, я должен узнать что-либо о местонахождении его Сира.

- А что он даст?

- Я поговорю с его духом, не выводя тело из торпора - объяснил Аксель.

Вы потратили пол часа, намазывая своей кровью нужные рисунки вокруг тела монстра. В результате вокруг образовалась сложная пентаграмма. Аксель показал вам отрывок заклинания, который нужно прочесть.

Собравшись с духом, вы начали проведение ритуала. Теперь от вас зависело - проснется ли это чудовище или же упокоится навеки.

Или нет... — (46)

45

Вы добрались до условленного места. Здание представляет из себя 8-этажную постройку, расположенную в отдалении от основных городских магистралей. На улице сейчас мало народу и автомобильный трафик в этой части города сложно назвать плотным, поэтому в округе относительно тихо. Вы подходите к зданию и видите, что у него только один вход.

Помещение, в которое вы вошли нельзя назвать просторным, но здесь определенно поместилось бы человек двадцать. Справа от входа вы видите пару кожаных диванов, с журнальными столиками перед ними. С левой стороны стоит пара таких же кресел. На стенах вы видите множество грамот, присужденных компании за вклад в развитие медицины, генетики и фармакологии.

Впереди вы видите стойку администратора, за которой сейчас никого нет. Впереди находятся двери лифта, рядом с которыми стоит охранник в очках и черном деловом костюме.

Осмотреть награды — (42)

Поговорить с охранником — (23)

Ждать — (36)

46

Что-то пошло не так. Ритуал не действовал. Оружие в груди вампира внезапно зашевелилось и вылетело из его сердца как пробка из бутылки с шампанским. Монстр шелохнулся на своем ложе, а потом проснулся. Тело дрогнуло и дитя Никтуку резко подскочило на ноги. Вы с Акселем попятитесь назад.

Поначалу древний Сородич внимательно осматривал окружающее пространство, а когда заметил вас, проревел радостным голосом:

- Наконец-то! Сотни лет дьявольского сна остались в прошлом...

- Ненадолго! - огрызнулся Аксель. "Дитя" лишь оскалился и зашипел:

- На колени, сопляк! Или ты в полной мере познаешь мой гнев на своей шкуре.

- Никогда! Ты никогда не пробудишь своего Патриарха! Пора тебе окунуться обратно в объятия сна. Навечно!

Только сейчас монстр соизволил обратить внимание и на вас:

- Пади ниц и, возможно, я сохраню тебе жизнь - сказал он, указав огромным узловатым пальцем на пол пещеры.

- Не поддавайся страху, каинит - сказал Аксель - Вместе мы сможем его одолеть! Он слаб после сна и не может сражаться в полную силу!

- Молчать! - рявкнул Тинталос, направляясь в вашу сторону - Ты думаешь, что я хочу убить тебя? - Тинталос старался говорить как можно ровнее, но голос его дрожал от жадности крови, которую он скорее всего сейчас испытывал - Нет, помоги мне убить его - он ткнул пальцем в Акселя. И я щедро тебя вознагражу! Присоединяйся ко мне и останешься невредим! Тебе не придется больше скрываться в тени и следовать чуждым правилам.

- Не слушай его! Бей! - крикнул Аксель и бросился на дитя Никтуку.

Напасть на Дитя — (20)

Предать Акселя — (89)

47

Подойдя к двери вы заметили, что замок у неё довольно стандартный. Вы решили, что у вас получится его взломать. Но остается только молиться, что на то что сигнализация отключена. Иначе все дело сорвется едва начавшись.

Если отмечено «Могущество»: **Выломать замок силой (Могущество)** — (54)

Вернуться назад — (37)



Как только вы вышли наружу из-за угла здания выехал трейлер, о котором говорил Фабио. От обычного он на вид ничем не отличался. Машина припарковалась машина и из кабины водителя вышел какой-то мужик в синем рабочем комбенеzone. Увидев вас он сказал:

- Вы ведь от Фабио, да? Желаю приятной поездки - карета подана - он махнул рукой в сторону трейлера, а сам при этом направился в сторону здания. Вы решили не терять время и сели на место водителя, заведя машину вы тронулись с места и поехали по карте в восточную часть Атланты до шоссе, которое должно было привести к Ривертауну.

Дорога заняла где-то около двух часа. По пути вам практически не встречалось никаких машин, за исключением нескольких грузовиков дальнобойщиков. Если бы не радио, дорога показалась для вас просто невыносимо скучной.

К счастью, вскоре на горизонте стало виднеться здание. Судя по всему, это был тот самый бар "Апач" про который говорил Фабио. Забегаловку нельзя было назвать большой, но для этих мест размер, должно быть, она была вполне приличной. Рядом со зданием располагалась парковка с бензоколонкой. На парковке стояли четыре мотоцикла и пара легковых машин. Вы решили остановиться рядом со зданием, не вставая при этом на парковочное место. Все равно сейчас никто не будет это проверять. Выйдя из машины, вы направились ко входу в бар.

Войти в бар — (75)

49

Вы гордо вышли из укрытия и обнажили клыки. Все, кто смотрел на вас, либо испуганно пятились назад. Наименее стойкие из нападавших просто убегали с криками. Вы прошли прямо к двери лифта и нажали на кнопку.

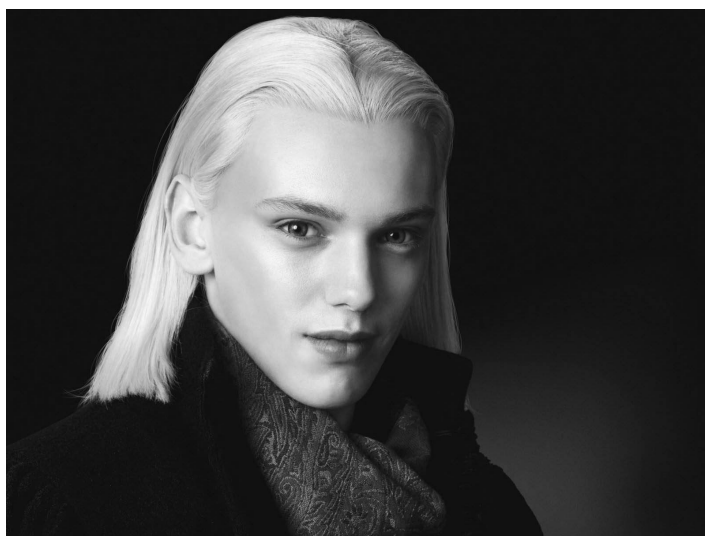
Далее — (21)

50

Вы начали просматривать здание музея при помощи своего мистического зрения. Внутри вы заметили только одну-единственную ауру смертного. В целом он был спокоен, если не считать того факта, что он был на дежурстве. Впрочем, едва ли этот человек мог столкнуться в тихом захолустном городке с чем-нибудь серьезнее школьных хулиганов, решивших разбить пару окон.

Назад — (37)

51



"И какого черта я стою столбом?": подумали вы. Как только расстояние между вами сократилось до трех метров шабашит хищно улыбнулся:

- Приветствую тебя, дитя Каина.

Это прозвучало настолько странно, что вы не знали что ответить. Шабашит меж тем продолжил:

- Хорошо, давайте я объясню - он снял перчатку с руки и начал по очереди загибать пальцы:

- Вас послали большие шишки из Камарильи. Вы ищите Книгу Крови. И вы понятия не имеете о подоплеке происходящего. Я прав?

В ответ вы могли только кивнуть. Происходящее плохо укладывалось у вас в голове. Шабашиты для вас всегда были просто кучкой одержимых кровью и разрушением вампиров. А этот экземпляр вел себя как благовоспитанный камарильский Вентру. Наверное он настолько уверен в своем превосходстве, что даже не боится рассказывать вам о своих планах. Все равно ведь убьет потом. Или нет? Может ещё не поздно нанести удар первым?

Все равно напасть — (80)

Слушать дальше — (87)

- Хорошо, ты победитель. Только не убивай меня! Я буду тебе служить.

- Ты только что собирался сделать то же самое со мной. Почему я должен тебе верить? - прошипел вампир.

- Дай мне выпить твоей крови.

- Ты хочешь посадить себя на узы крови? Добровольно? Ха, ты ещё более жалок, чем я полагал. Но так и быть - дитя Никтуку сделал надрез когтем на своей ладони и дал вам отпить несколько капель. Вы ощутили, что отныне готовы выполнять любые приказания этого чудовища, чего бы это не стоило.

- А теперь - пошли! Мне предстоит многое сделать.

Вы разрядили в старика почти всю обойму и тот скрючился от боли. Этого было достаточно для Фабио. Обхватив руками лицо старого Тремера вы заметили что того начало сильно трясти. Из его глаз стали вытекать струйки крови, а тело биться в конвульсиях. Ещё немного и тело старки рухнуло на землю, рассыпавшись в пепел.

- Этот козел забыл с кем имеет дело! - ликующе произнес Фабио - Молодец! Я рад что ты выбрал правильную сторону. А теперь отдай мне книгу - он протянул руку в вашу сторону.

- Вот - вы достали из своей сумки книгу из бункера. Фабио начал жадно вчитываться в её содержимое и перелистывать страницы. Через некоторое время он сказал тоном чемпиона Олимпийских игр:

- Вот и он - миг моей славы! Как мы и договаривались - я решу твои проблемы с Князем города. Конечно, смерть этого говнюка доставит мне кучу проблем с собственным кланом. Но с книгой это уже не так важно. Скоро настанет новая эпоха для Камарильи. И прежде всего - для меня.

Внезапно вы поняли что вам стало тесно в рамках этого театра самолюбования и вы направились в сторону лифта.

- Скоро сюда придут Горогг с моими людьми: они разберутся с этими смертными тараканами что заползли в мою собственность. Советую переждать здесь.

"Что ж - если хозяин не против чтобы гость остался..."

На следующую ночь вы покинули штаб-квартиру Фабио и направились куда глаза глядят. На прощание он вручил вам 25000 долларов. "На карманные расходы", как он сказал. Вы мельком вспомнили того шабашита, что пытался вам помешать. Интересно, послали ли за ним кого-то? И насколько его угрозы были правдивы?

Вы проходили мимо витрины магазина электроники. Включенный телевизор вещал последние новости:

- Сегодня вечером в Картленде был зарегистрирован случай массового убийства. Полиция пытается устранить беспорядки, вызванные паникой местного населения. Предполагается, что здесь действовал маньяк-одиночка...

Девушка отвлеклась и вы заметили что ей что-то передают в студии.

- Мы получили сведения о том что беспорядки продолжились в другой части города и в ней был замечен...

Эфир оборвался белым шумом. Должно быть, неполадки с сигналом. С кем нынче не бывает?

54

Приложив руки к двери вы аккуратно сломали прочную на первый взгляд дверь при помощи Могущества. Дверь была пожарным выходом в одном из двух больших залов на первом этаже музея. Никаких тревожных звонков сигнализации не последовало. Похоже ночной сторож считал что одного его присутствия для охраны достаточно. Хотя, скорее всего дело в том, что в этом музее просто нет ничего по-настоящему ценного: кому придет в голову грабить заухудалый музей в американской глубинке?

Вы вышли из зала к лестнице у парадного входа, которая вела на второй этаж. Оттуда виднелся слабый свет. Вы осторожно поднялись наверх но тут из маленького кабинета слева вышел пожилой мужчина. Он направил в вашу сторону свет фонаря:

- Какого черта... - только и успел произнести он, прежде чем вы одним резким ударом вырубите его. Все, теперь надо скорее найти ту куклу.

Экспозиция на втором этаже интереса для вас не представляла ,за исключением старой детской кроватки, в которой что-то лежало. Присмотревшись вы поняли, что это была та самая кукла, про которую говорила Кларисса. Осторожно прихватив её, вы быстро выбежали из музея и понеслись к трейлеру. Выехав за пределы города, вы решили остановиться в укромном месте и переждать день.

Вернуться к Клариссе — (62)

55

Когда байкеры начали брать в клещи, вы резко дернули руль вправо и мотоцикл, ударившись о борт вашего трейлера, повалился на бок и со скрежетом покатился по асфальту вместе с водителем. Второй байкер зарычал и попытался отомстить за смерть собрата, начав стрелять в вас, однако второй резкий поворот заставил стрелявшего сбавить скорость, чтобы не стать расплюснутым вашим авто. Остальные ваши преследователи решили прекратить погоню и сбавили скорость. Вы снова были в безопасности и прибавили скорость, помчавшись к Атланте.

Вернуться к Фабио — (65)

56

Когда один из байкеров подъехал почти вплотную к вашему трейлеру вы посмотрели ему в глаза и обнажили свои вампирские клыки, вы не слышали крик из-за грохота двигателей, однако мужик непроизвольно дернулся в сторону и его железный конь начал сталкиваться с байками других преследователей, создав аварию. Этого было достаточно, для того чтобы вы смогли оторваться.

В Атланту — (65)

57

- Эй, вы не забыли меня? Про сегодняшний инцидент в баре?

Оборотень подошел поближе, прищурился и сделал мощный глубокий вдох, после чего громко фыркнул.

- Да, я помню тебя. Спасибо за помощь. Я позволю тебе пройти туда, куда ты хочешь. Но только сегодня. Торопись, кровопийца.

Парень в клетчатой рубашке вместе со своими приятелями начал отступать и вскоре скрылся среди деревьев и кустов. Путь к бункеру был свободен.

Идти к бункеру — (72)

58

- Так уж вышло, что я вел дела с местным рейнджером. Он приглядывает за местным колониальным кладбищем. Мрачное местечко. Так вот, он сказал мне что стал видеть ночью девушку в платье 18 века. Я надеюсь вы догадываетесь что это значит? Да, это призрак. Не удивляйтесь - сказал Горрог в ответ на ваш недоуменный взгляд - Эти создания бывают весьма полезны. Но прежде вам нужно завоевать их доверие. Но вот черт их знает, что они могут потребовать за свою помощь... Не говоря уже о том, что с вами просто могут не захотеть даже поговорить. А от старых и сильных призраков можно серьезно огрести, если вы им не понравитесь: у Сородичей не самая лучшая репутация среди Неупокоенных. В общем, должен сказать, что мне этот вариант не очень нравится. Но такой союзник за счет своих сверхъестественных способностей будет весьма кстати. К тому же, как древний обитатель этих земель, призрак должен знать путь до бункера. Я выяснил у Джерри, что её зовут Кларисса Брайт.

Поговорить о "надежном" варианте — (66)

Сказать о том, что вы все поняли — (79)



Снова выехав на основное шоссе вы поехали в сторону Ривертауна, проехали место рейва а затем свернули на юг. Путь занял где-то около часа. До конца ночи оставалось не так уж много времени, поэтому нужно было не опоздать.

Место, которое указал вам Аксель, представляло из себя небольшое озеро размеров с островком посередине. Рядом с берегом стоял маленький деревянный причал с лодкой.

На острове было мало растительности. В основном это были мелкие кусты и небольшие деревья. Довольно быстро вы нашли вход в маленькую пещерку. Проход был завален большим камнем. Вы попросили Акселя помочь вам и вместе вы смогли отодвинуть гигантский валун.

- А теперь вперед! - скомандовал Аксель.

○ **Войти в пещеру** — (44)

60

Нет, гоняться за призраками - определенно не ваше занятие. Поэтому вы решили что черт с ними, с неупокоенными. И что лучше обратиться за помощью к кому-то более... осязаемому.

Андре Нортон. Это имя вам ни о чем не говорило. И все-таки, если Горрог сказал обратиться к нему, значит он вполне компетентен. Поэтому надо отправляться как можно скорей. Глянув на пометки на карте, которую вам дал Горрог вы поняли, что концертная площадка не так уж далеко, и чтобы туда добраться понадобится где-то минут 20. Вы залезли в трейлер, завели машину и выехали на шоссе, ведущее из Ривертауна.

Дорога до места проведения рейва прошла также гладко, как и путь от Атланты до бара. Как вы знали, клан Бруджа никогда не отличался осторожностью и скрытностью. Когда вы выехали на дорогу в Ривертаун и, проехав пару километров, свернули на дорогу идущую в подлесок, вы услышали шум и грохот, создаваемый многочисленными динамиками. Дорога вела к большой поляне, на которой располагалась самодельная концертная площадка. По краям поляны стояли десятки мотоциклов. Кроме того, здесь уже развернули палаточный городок. Везде прохаживали толпы народа, в основном - металлисты и байкеры в характерных куртках, косухах и берцах. Попадались, впрочем, люди в довольно цивильной джинсовке, также вы заметили парочку субъектов в деловых костюмах.

Вы решили, что вам необходимо остановиться поодаль от остальных, чтобы не привлекать к себе внимания. Вы отъехали обратно к шоссе и оставили трейлер, заперев все что можно заперев и опустив металлические ставни на окна.

Вернувшись к поляне, вы стали замечать у себя под ногами пустые бутылки из-под пива. Похоже кому-то встретить концерт трезвым уже не суждено. Определить кто в этом гвалте есть кто практически нереально. Надо бы найти Андре. Но как?

Отдельно от общей толпы присутствовавших неформалов стоял бледный человек с фургончиком, на котором был рисунок пистолета. Похоже это был подпольный торговец оружием.

 ✓ «Андре»

Подождать — (81)

Подойти к торговцу оружием — (28)

61

В одну из холодных осенних ночей вам пришло сообщение от некоего Фабио из клана Тремер, предлагает вам выполнить для него "небольшое поручение": доставить редкую книгу, принадлежавшую его клану. В качестве награды он предлагает решить вашу щекотливую проблему, связанную с нарушением Маскарада, а также премию в размере 25000 долларов. Вы знаете, что книга храниться в бункере, расположенном где-то в лесу близ Ривертауна, что в 20 километрах от Атланты. Для более подробного обсуждения Фабио пригласил вас в свой офис, расположенный в Арден Стейт Билдинг по адресу 5-я Авеню, дом 37 в 22.00 часа.

Далее — (45)

62

Проснувшись, вы направились на кладбище. Сторож пропустил вас не задавая никаких вопросов. Вы нашли могилу Клариссы и сказали:

- Твои Оковы у меня!

Призрак появился практически сразу же. Девушка была довольна.

- Благодарю. Похоже, что ещё не все вампиры стали бессердечными тварями.

Вы бы и рады были согласиться с призраком, но ваша шкура интересовала вас куда больше. Только ради этого вы пошли на такое рискованное дело. Впрочем, девушка это наверняка понимала.

- Я выполнил свою часть сделки. Отведи меня к бункеру!

Кларисса кивнула.

- Да, я знаю о чем речь. Иди за мной.

Вы вышли с территории кладбища. Увидев призрак девушки 19 века вместе с вами, Джерри выпучил глаза от удивления и страха, после чего забился обратно в свою сторожку.

○ **Идти к бункеру** — (88)

63

У вас не было ни малейших сомнений касательно того что нужно делать: сама кровь Фабио взывала вас помочь ему. Вампир остается вампиром всегда - это та истина, которую вам следовало усвоить с момента вашей первой ночи в качества Сородича. Фабио с вашей же подачи посадил вас узы крови. Вы направили своё оружие в сторону старика и сделали несколько выстрелов.

Тело Сородича упало на землю и рассыпалось в прах.

- Превосходно! - Фабио хлопнул в ладоши от радости - Теперь ничто не помешает мне взойти на самые вершины Пирамиды.


Он перевел взгляд на вас и его улыбка приобрела издевательский оттенок:

- Премного благодарен вам за то что вы сделали правильный выбор.

- Не за что, я рад вам услужить - вы едва могли поверить, что говорите это, но незримая сила словно заставляла говорить это против вашей воли.

- А теперь отдай мне книгу. У меня намечается много дел. Я вызову тебя, когда ты понадобишься.

Вы понадобится, в этом у вас сомнений не было. Как в том что вы оказались в полной заднице.

 получено достижение «Semper Fi»

64

Вы вошли в помещение, в котором находились длинные стелажы с книгами. Они занимали большую часть пространства, оставляя свободным лишь небольшой "перекресток". Когда вы вошли в центр и посветили фонарем слева вы увидели письменный стол с парой раскрытых книг. Справа вы увидели не самое приятное зрелище.

Это был труп человека, что-то сжимавшего в руках. Подойдя поближе вы увидели, что он держит в руках книгу. Вы аккуратным но резким движением выдернули книгу из рук мертвеца.

Вы отдали книгу Акселью и тот стал неторопливо листать страницы. Наконец он остановился на одной и указал пальцем на отрывок внизу страницы:

- Вот. Здесь должно находится то самое Дитя Никтуку, которого я ищу. А вот тут, - он перевел палец на следующую страницу - ритуал который позволит упокоить его уже навсегда. Через некоторое время Аксель добавил:

- Тебе наверное интересно - не проще ли просто сжечь его пока он спит? Нет, к сожалению. Он должен пробыть в торпоре ещё какое-то время, прежде чем архиепископ добудет из его разума все что нужно. Но потом да, его нужно будет уничтожить. Так что не будем терять время. Я покажу дорогу.

Вы оба вышли из бункера, когда Аксель задал вопрос:

- У тебя есть транспорт?

- Да, Фабио предоставил мне трейлер для...

- Понятно - перебил вас Аксель - Пойдем, нужно добраться до "могилы" дитя Никтуку как можно скорее.

Отправится на поиски Дитя — (59)

65

Некоторые истории, к сожалению, так просто не заканчиваются и ваша была в их числе.

На подъезде к зданию вы заметили, что из некоторых окон идет густой черный дым. Пожар? Или хуже. Мысль о внезапном нападении терзала вас как собака, грызущая кость. Кто посмел напасть на столь могущественного вампира как Фабио в такой момент? Впрочем, момент этот можно назвать почти идеальным. Кто-то знал что вы ищите книгу и решил убить сразу двух зайцев за одну ночь. Вот только со временем этот гений не рассчитал. У вас ещё есть шанс исправить положение.

Вы остановили трейлер примерно в 10 метрах от входу в здание. Когда вы вышли, то заметили что рядом со входом стоят три черных фургона. Судя по их размерам кампания на Фабио навалилась знатная. Нужно продумать план действий. И прежде нужно определиться - куда идти?

Искать пожарную лестницу — (14)

Если отмечено «Затемнение»: Использовать Затемнение и прокрасться мимо — (86)

66

- Скоро рядом с Ривертауном пройдет рейв клана Бруджа. Они конечно знатные отбросы нашего вампирского сообщества, но порой среди них встречаются профессиональные исполнители. Я связался с одним из таких. Его зовут Андре Нортон. Он прибудет на рейв сегодня ночью - Горрог посмотрел на часы - Где-то через час или два. Встретьтесь с ним, напомните о нашем деле. По поводу оплаты пусть обращается ко мне, скажите ему, что Фабио щедро оплатит все неустойки и риски. И пообещайте в награду информацию, он знает о чем может идти речь. Таким образом, проблем с ним быть не должно.

Горрог достал из внутреннего кармана фотографию. Похоже это и был Андре Нортон. Также Горрог указал вам место проведения рейва на карте, которую принес с собой.

- Хотите услышать про второй вариант?

- Поговорить про "интересный" вариант — (58)**
- Сказать о том, что вы все поняли — (79)**

67

Пока вы ехали по шоссе в сторону Атланты до вас стали доноситься звуки от рычащих моторов нескольких мотоциклов, которые преследовали ваш трейлер. Похоже это были ваши старые "знакомые" - байкеры. Точнее, оставшиеся на свободе дружки. Похоже они хотели отомстить вам за помощь в задержании своих. Ну что ж, пора показать этим идиотам как сильно они ошиблись связавшись с вами. Снова.

- Продолжить путь в Атланту — (65)**
- Поискать оружие — (11)**
- Если отмечено «Присутствие»: Использовать Присутствие — (56)**
- Попытаться протаранить байкеров — (55)**

68

Вы напали на шабашита. Такую атаку нельзя назвать внезапной, но вы и не рассчитывали на это. Однако, с помощью союзника вы надеетесь победить этого гада. При первых признаках враждебности с вашей стороны Аксель мгновенно вытащил из под плаща короткий меч. Что ж, весомый аргумент в боевом столкновении.

Однако ваш напор и сила решили исход этого поединка: Аксель мертв. Больше ничто не должно мешать вам на пути к Книге Крови. Кларисса с нескрываемым удовольствием смотрела на то как вы убили Шабашита.

- Наконец-то! Моя смерть отомщена. Спасибо вам. Как только вы найдете то, что вам нужно, я покину вас.

- Войти в бункер — (91)**

69

Аксель сблизился со своим врагом и успел нанести ему удар, засадив свой меч отпрыску Никтуку в горло. Тот успел лишь издать протяжное кряхтение после чего повалился на землю. Его тело ярко вспыхнуло и рассыпалось в прах.

Вот все и закончилось. Акселю торжествуя улыбнулся и поблагодарил вас:

- Спасибо, вы оказали всем каинитам неоценимую услугу. Жаль, что я не смог допросить его дух, ведь мы могли бы узнать много интересного о его Сире. Впрочем, уже неважно. Я сообщу обо всем своему архиепископу.

Когда вы вывышли на поверхность он добавил:

- Надеюсь теперь вы понимаете, что отныне путь в Камарилью для вас закрыт и вы теперь член Шабаша. Впереди у нас много работы. Не будем медлить!

Вместе вы отправились обратно к лодке и поплыли обратно. К началу нового пути. Тинталос явно был не последним. Кто знает - может Геена уже скоро и сегодня она была лишь ненадолго отсрочена?

70

Резким прыжком монстр сблизился с вами до расстояния удара. Но Аксель успел выхватить короткий меч, а вы - клинок купленный у торговца на рейве. Сейчас станет ясно, стоил ли он своих денег.

Вы нанесли по отпрыску Никтуку размашистый удар и клинок, задев чудище вызвал у древнего Сородича острую боль. "Ага, серебро - его слабое место". Вы продолжили рубить его своим оружием, а Аксель, в свою очередь - своим.

○ **Далее — (25)**

71

- У меня тоже есть парочка фокусов, блохастый - сказали вы оборотню со злобной усмешкой.

Используя силу крови вы призвали на помощь местных зверей. Увы, но когда вы услышали топот копыт вы поняли, что на ваш зов откликнулось лишь несколько оленей. Тем не менее, под воздействием вашей Дисциплины они бросились на оборотней, пытаясь забодать их своими могучими рогами.

- Нет, мы на одной стороне, остановитесь, звери! - крикнул Джейкоб, отбиваясь от ударов. Во время суматохи все позабыли про вас.

○ **Бежать к бункеру — (72)**

72

Вы подошли к большой поляне. Увидев на ней небольшое каменное возвышение со стальной дверью вы поняли, что это должно быть входом в бункер.

Подойдя вплотную к двери вы стали думать над тем как бы её открыть. Взлом отмечается заранее. Может у вашего союзника есть идеи?

Вы посмотрели на Андре. Тот лишь покачал головой но потом ответил:

- Черт, а ведь не зря я прихватил с собой взрывчатку. Погони немного, сейчас все сделаю.

И тут вдалеке вы заметили приближающуюся из леса фигуру.

Присмотреться и приготовится к бою — (2)

73

Вы решили воспользоваться своим вампирским магнетизмом сказали:

- Простите, но ваша коллекция такая замечательная, мне хотелось бы на неё взглянуть. Да, сейчас поздно, но пожалуйста, сделайте исключение!

Охранник замялся, после чего неуверенно пробормотал:

- Ну... хорошо, только ничего не трогайте, ради всего святого!

Экспонаты на втором этаже не представляла для вас интереса, за исключением старой детской кровати, в которой лежал какой-то маленький предмет. Присмотревшись вы поняли что это была кукла. Суда по всему - та самая, больше ничего похоже среди экспонатов вы не видели. Осторожно прихватив её вы выбрались из музея тем же путем, что и забрались и побежали к трейлеру. Вы выехали за пределы города, после чего решили остановиться и переждать день.

Далее — (62)

74

Резким прыжком дитя Никтуку сблизился с вами до расстояния удара. Но Аксель уже успел выхватить короткий меч, а вы - клинок купленный у того торговца на рейве. Сейчас станет ясно, стоил ли он своих денег.

Вы нанесли по твари размашистый удар и лезвие клинока, задев того вызвало у древнего Сородича острую боль. "Ага, серебро - его слабое место". Вы продолжили рубить монстра своим оружием, а Аксель помогал вам в меру своих сил.

Сражение складывается в вашу пользу — (69)



Когда вы вошли внутрь, вы услышали музыку, которая доносилась откуда-то из глубины зала. Сама забегаловка представляла из себя барную стойку у стены напротив входа, двух рядов столиков со стульями, расположенных у окон справа и впереди от входа, а также большого бильярдного стола вместе со старым музыкальным автоматом и кожаным диваном рядом. Посетителей было немного: двое мужчин за столиком рядом с барной стойкой, трое байкеров усевшихся за одним из столиков слева от входа, а также парочка празднующихся личностей, игравших в бильярд. За барной стойкой работала девушка, которая, судя по всему, совмещала здесь функции кассира и официантки.

Кроме того, ваш взгляд привлек странный человек сидевший на кожаном диване. Своим видом он сильно выделялся среди прочих присутствующих здесь. Роста он был немало: с виду, наверное, почти два метра, крупного и плотного телосложения. А ещё, судя по всему, его одежду мода обходила стороной лет эдак восемьдесят. Выглядел он, натурально, как гангстер из фильмов про мафию. Заметив вас, он привстал и стал вглядываться в вашу сторону. Похоже это и был Горрог - тот самый человек, про которого вам сказал Фабио.

Подойдя к гиганту вы увидели что он стал пристально изучать вас взглядом, словно пытаетесь вспомнить не к нему ли вы явились. Решив не тянуть, вы прямо поинтересовались у него:

- Вас зовут Горрог?

Гигант утвердительно кивнул головой и спросил:

- А вы, я так полагаю, от Фабио?

- Совершенно верно! - ответили вы - Он сказал, что вы будете ждать меня здесь.

Горрог снова кивнул и предложил вам присесть на диван. Вы согласились, после чего Горрог начал вводить вас в курс дела:

- И так, за книгой действительно охотится Шабаш. По данным моих осведомителей они должны прибыть за ней со дня на день... То есть с ночи на ночь - сказал он хохотнув, вспомнив кем вы являетесь - Мне не известно кого они послали на поиски, но это явно не "лопатоголовые" отбросы. Поэтому вам следует озаботиться поиском союзников. Не волнуйтесь у меня уже есть что вам предложить - после этих слов Горрог сделал многозначительную паузу и сказал:

- У нас есть два варианта. Надежный и интересный. С чего хотите начать?

 достигнута точка сохранения

Надежный вариант — (66)

76

Вы решили положиться на свою невероятную скорость реакции и движения. Рванув изо всех сил вам удалось проскочить бегом все помещение и залететь в лифт. Вы уже успели нажать на кнопку, прежде чем боевики очухались и открыли по вам огонь. Но вы уже двигались на лифте вверх.

Дверь медленно отворилась и перед вами предстала следующая картина: двое Тремеров стояли друг напротив друга. Один из них был уже знакомый вам Фабио, а другого вы видели в первый раз. Это был пожилого вида мужчина с жесткими чертами лица. Оба развернулись в вашу сторону.

- Вижу твой мальчик на побегушках вернулся - сказал старик.

- И как раз вовремя - удовлетворенно протянул Фабио - Кажется, ты проиграл. Книга у меня.

- Не думаю - оскалился незнакомый Тремер - Слушай меня, Сородич! - обратился он к вам - Твой наниматель долго не протянет. Он пошел в обход Пирамиды и заплатит за это. Но так как ты хорошо постарался и не знаешь подоплёки своего задания, я замолвлю за тебя словечко и тебя отпустят с миром. Как только ты передашь мне книгу.

- Не слушай этого старого пердуна! Он обманет тебя и отдаст на растерзание Шерифу как последнего Каитиффа! - начал отговаривать вас Фабио.

- Видишь в каком он отчаянии? - указал старик на вашего нанимателя - Он знает что подругому тебя не переубедить.

- Сейчас ты замолчишь навсегда! - крикнул Фабио и потянул руку к старику. Тот же ловко увернулся и собрался контратаковать.

○ Если отсутствует «Узы крови»: **Помочь Фабио — (53)**

○ Если отсутствует «Узы крови»: **Помочь старику — (77)**

○ Если отмечено «Узы крови»: **Помочь Фабио — (63)**

77

Этот старпер определенно не шутит. Затея Фабио с самого начала обещала вам неприятности, как бы вы не хотели это отрицать. Когда имеешь дело с кланом Тремер стать жертвой их внутриклановой борьбы - раз плюнуть.

Разрядив всю обойму в Фабио вы дали старику возможность действовать. Он щелкнул пальцами и ваш наниматель вспыхнул как горсть пороха. Похоже, что это было одним из проявлений Тауматургия - "фирменной" клановой дисциплины Тремер. Огонь оставил от вампира кучку пепла. Потоптав её ногой старик разразился смехом:

- Кхе-кхе! Не стоит доверять таким маргиналам как Фабио - он покосился на вас со смесью презрения и вымученной благодарности - Весьма признателен за помощь в убийстве этого выродка. А теперь - прочь с глаз моих!

- Но как же... - возразили было вы, но старик лишь пригрозил вам

- Беги из города, если тебе дорога жизнь. У тебя есть время свалить подальше, пока Шериф не узнал об этом... инциденте.

Старый Тремер шаркающей походкой направился к лифту, оставив вас наедине с тем что осталось от Фабио. Ни денег, ни защиты вам теперь не видать. Значит, в самом деле, пора валить из Атланты. Может примкнуть к Анархам?

78

Посмотрев охраннику прямо в глаза, вы медленно и вкрадчиво сказали ему:

- Пропусти.

Ваши зрачки на секунду вспыхнули, после чего смертный ответил:

- Ох, конечно, прошу прощение - и открыл вам дверь. Вы были внутри и ничто больше не мешало вам найти нужную вещь.

Экспонаты на втором этаже не представляла для вас интереса, за исключением старой детской кроватки, в которой лежал какой-то маленький предмет. Присмотревшись вы поняли что это была кукла. Суда по всему - та самая, о которой говорила Кларисса. Осторожно прихватив её, вы выбрались из музея тем же путем, что и забрались и побежали к трейлеру. Вы выехали за пределы города, после чего решили остановиться и переждать день.

○ **Вернутся на кладбище — (62)**

79

- Так или иначе - выбор за вами. Я не буду настаивать на чем-либо. Единственное, чего я хочу, чтобы вы выполнили задание моего босса. Меня не волнует как книга попадет вам в руки.

- Я понимаю - ответили вы.

- Хорошо. Только не засветитесь слишком сильно. Увы, у меня есть кое-какие другие дела, поэтому я не больше ничем не могу помочь вам лично. Желаю удачи.

Вы обменялись с Горрогом рукопожатиями на прощание, после чего он встал из-за столика и направился в выходу.

Трое сидевших за столиком байкеров до этого момента желания творить дебош и хаос не показывали, однако вы заметили, что эти ребята распили какую-то флягу с непонятным содержимым. Ваши смутные опасения подтвердились буквально через несколько секунд, как только подошла официантка чтобы предъявить счет:

- С вас 45 долларов! - объявила она бугаям за столиком. Один из них глянул на поднос и плюнул на стол, сказав при этом:

- А я думал мы тут за счет заведения! Да, парни!? - они нестройным хором гыканий подтвердили слова своего товарища.

- Если вы сейчас же не заплатите я... - начала было угрожать девушка, но "главарь" перебил её:

- Что? Вызовешь полицию? Отшлепаешь нас!? - двое байкеров сидевших рядом с ним утробно заржали. - Катись отсюда! - гаркнул "главарь" байкеров на девушку, встав при этом из-за стола.

Но тут с места соскочили двое мужчин за столиком рядом с барной стойкой. Один из них, в красной клетчатой рубашке, сказал байкерам угрожающим тоном:

- Тебе твои зубы ещё не надоели, выродок? Могу помочь избавиться от лишних - клетчатый подошел так, чтобы заслонить девушку своей спиной и сжал кулаки, злобно поглядывая в сторону байкеров. Те в долгу не остались, и главарь подошел почти вплотную, смотря прямо в глаза "клетчатому":

- Шел бы ты отсюда, щенок, пока со страху не обгадился!

В этот момент второй человек в плаще встал из-за столика и достал из пальто отполированный кольт и направил его на "главаря":

- Остынь, петушок. Или вы все хотите проблем с законом? - сказал он обращаясь уже ко всем байкерам. Видимо это фраза их задела, ведь теперь из-за стола встали они все, доставая при этом свое оружие.

Помочь девушке — (8)

Не вмешиваться — (7)

80

Вы напали на шабашита. Такую атаку нельзя назвать внезапной, но вы и не рассчитывали на это. Однако, с помощью союзника вы надеетесь победить этого гада. При первых признаках враждебности с вашей стороны шабашит мгновенно вытащил из под плаща короткий меч. Весомый аргумент в боевом столкновении.

81

Прошло ещё где-то минут 10-20. Люди понемногу собирались поближе к почти достроенной сцене. Вы внимательно всматривались в лица проходящих, пытаясь отыскать среди них Андре.

Ваше внимание привлек человек, въехавший к поляне на Харлее. Вы бросили беглый взгляд на фотографию Андре и поняли, что это был он. Остановившись, человек слез с байка и быстрым шагом направился в сторону толпы.

Резко подбежав к нему вы встали прямо перед ним. Ему явно не понравился такой способ завязать беседу отчего он гневно крикнул:

- Тебе чего надо, угод!?

- Вы Андре Нортон, верно? Я от Горрога - ответили вы. Лицо Андре смягчилось, но в нем все ещё читалось искренне неудовольствие.

-А, этот перец... Да, помню была речь о каком-то деле... Не напомнишь подробности?

Вы пересказали суть планируемого похода к бункеру. Андре слушал на ходу, не забывая впрочем уделить внимание вам. В конце концов он остановился и сказал:

- Да, хорошо, доведу я тебя до этого бункера. Но учти - я за вас умирать не полезу! И ещё - у меня тут парочка дел, можешь подождать, а можешь идти: мне по барабану: дай только свои контактные данные.

Вы дали ему свой номер телефона и описали трейлер, на котором сейчас ездите. Андре кивнул и отправился вглубь толпы, поближе к сцене.

○ Уйти и ждать следующей ночи — (34)

82

Вы начали кружить вокруг дитя Никтуку, пытаясь проткнуть его загрубевшую кожу, однако вам явно не хватало силы. В какой-то момент вас просто поймали как мотылька и отшвырнули в сторону. Один на один Аксель не мог справиться с чудищем и оно с легкостью победило его, ухватив шабашита за шею и сломав её одним точным движением. Свон упал на землю и тело его начало рассыпаться в прах. Дитя Никтуку обратил внимание на вас:

- Сдавайся, слабокровка. Или умри.

○ Отказаться — (16)

○ Сдаться — (52)

83

Подойдя поближе к окнам вы внимательно рассмотрели обстановку через одно из незакрытых шторами окон. Музей, по-видимому, представлял из себя несколько больших зал с немногочисленными экспонатами.

Кроме того вы глянули наверх и тут же заметили, что окно рядом с водосточной трубой было приоткрыто. И как здешнюю охрану не уволили за такую халатность? Впрочем, вам это было не важно, ведь это окно так и манит залезть. Правда, непонятно насколько хорошо закреплены трубы.

- Вернуться обратно — (37)**
- Если отмечено «Превращение»: **Использовать Превращение — (3)**

84

- Это звучит безумно, бредово, безосновательно. Но я вам верю - сказали вы. Вам до конца не верилось что вы произнесли последние слова - Я помогу предотвратить катастрофу. На лице Акселя появилась какая-то совершенно по-детски счастливая улыбка, словно ему только что дали вкусную конфетку.

- Вы сделали правильный выбор, позвольте я...


Пока Аксель вел свой монолог, Андре был рядом и тоже слушал все это дело. Вы не видели выражения его лица но в этот момент оно было искажено гримасой глубоко презрения, которого он испытал по отношению как к своему партнеру, так и шабашиту. В момент когда вы согласились он сказал:

- Ну и пошли вы оба к дьяволу! - крикнул Андре - Я ни в каких заварушках больше участвую... Поэтому ты для меня умер, спекся на солнышке, нашел свою Окончательную смерть, не суть. Все, я сваливаю.

Ну что ж - ему видней. Как и вам. Андре быстрым шагом направился в сторону леса и через минуту исчез из виду. Аксель обратился к вам:

- А теперь, давайте откроем бункер.

Аксель при помощи пары пассов вызвал... нечто. Вы понятия не имели откуда взялись несколько щупалец, сотканных из чистой тьмы, и знать не хотели, но эти отростки помогли вам выдернуть дверь настолько, чтобы можно было протиснуться внутрь.

 получено достижение «Friend from the other side»

- Войти в бункер — (40)**

85

Вы подошли к главному входу. В музее не было света, однако на первом этаже вы заметили свечение, исходящее от экрана телевизора. Вы постучали в дверь и услышали как кто-то чертыхнулся и пошел по направлению к вам. Дверь открылась и вы увидели мужчину с седеющими жидкими волосами, который смотрел на вас раздраженным взглядом:

- Какого черта? Сейчас ночь, музей закрыт! Что вам нужно?!

- Если отмечено «Доминирование»: **Использовать Доминирование — (78)**
- Уйти — (37)**
- Если отмечено «Присутствие»: **Использовать Присутствие — (73)**

86

Под покровом теней вы прокрались внутрь. На полу лежал труп уже знакомого вам охранника. Похоже его застрелили прямо на посту. Свет в помещении прерывисто мигал. Со стен упали все наградные дипломы, часть стен были изрешечены пулями. И обладатели автоматов, которые это сделали как раз столи в фоей. Тени надежно укрывают вас. Лифт, судя по мигающей кнопке вызова, ещё работал. Может стоит пробраться наверх через шахту основного лифта?

- Пролезть в шахту лифта — (33)**

- Я рад, что хоть кто-то в Камарилье умеет слушать! - сказал вампир с хитрой улыбкой на лице - Тогда послушай ещё немного. Ах да, я совсем забыл представиться! - театрально воскликнул шабишит. - Меня зовут Аксель. Я тоже ищу книгу. Полагаю, вам за неё наверняка обещали золотые горы. Я их ,увы, пообещать не могу. Но хочу предупредить - если книга достанется вашим хозяевам, мир пойдет под откос. Вы хотя бы примерно представляете что за знания скрыты в это книге?

Вы лишь отрицательно покочали головой. В конце концов это не ваше дело - задавать лишние вопросы. За это в конце концов также приплачивают. Но отчего бы не разузнать немного побольше?

- Нет? Я так и думал. В этой книге есть... информация о местанхождении одного из Детей Никтуку. Знаете кто это? Не буду вдаваться в детали, скажу лишь, что это древние вампиры , лишь на пару поколений стоящие от Патриархов - пафосным тоном произнес Аксель, стараясь, видимо, подчеркнуть важность этой ,не несущей пока для вас никакого особого смысла, мысли.

- Если хотя бы один из них проснется, то он сможет отыскать разбудить Патриарха клана Носферату от многовекового сна.

- И чем это грозит для Сородичей? - спросили вы, поскольку не видели связи между пробуждением древнего вампира и своим благополучием.

- Гееной, друг мой. Концом света как для Сородичей, так и для сметных.

Пробужденное Дитя само по себе может устроить неопиcуемый хаос, который поставит под угрозу Маскарад. Хоть Шабаш и не соблюдает его также как и Камарилья... Но мы не идиоты. Его нарушение ударит и по нам, сильно. Мы все окажемся по угрозой, так или иначе - Аксель сделала небольшую паузу - Если вы не поможете мне в моих поисках. Знаю, я не вправе требовать от вас отказываться от обещаний, которые вы дали своим хозяев. Но я прошу прислушаться и понять всю серьезность ситуации.

Аксель медленно развел руки в сторону:

- Я не хочу вас убивать. Если бы я в самом захотел, вы бы уже были мертвы. Но и забрать книгу я позволить не могу.

Вы не знали что делать. То что он не нападает, конечно, ни о чем не говорило: шабашиты способны разыграть и не такой спектакль. Ему нельзя доверять, ведь такие как он пойдут на любую ложь, сочинят любую сказку чтобы достичь своих целей. Но... Где-то глубоко внутри вас терзали сомнения. А что если он все-таки говорит правду? Последствия пробуждения этого древнего вампира не перекроет никакая награда. Особенно, если потом наступит та самая Геена, говорить про которую в Камарилье считается, в лучшем случае, признаком дурного тона.

Если отмечено «Андре»: **Принять предложение Акселя — (84)**

Отказаться — (80)

Если отмечено «Кларисса»: **Принять предложение Акселя — (13)**

88

Ну вот, вы наконец вышли к большой поляне. Увидев на ней небольшое каменное возвышение состальной дверью вы поняли, что это должен быть вход в бункер.

Подойдя вплотную к двери вы стали думать над тем как бы её открыть. Взлом отмечается заранее.

Вы обратились к девушке:

- Мне нужно открыть этот вход. Вы можете мне как-нибудь с этим помочь?

Кларисса усмехнулась и ответила:

- Могу. Одно из немногих преимуществ посмертия - способность спокойно проходить сквозь предметы. И... управлять ими, когда нужно. Жди! - приказала она вам - Я сейчас вернусь.

- Подожди! Если ты можешь управлять предметами на физическом уровне, то почему не могла сама забрать свои Оковы все это время? - спросили вы.

- По какой-то причине я не могу приблизиться к городской черте. Возможно из-за стараний местных оборотней - ответила девушка.

Кларисса подлетела вплотную к двери и спокойно прошла сквозь металлическую дверь. Вам оставалось только одно, как всегда в последнее время - ждать. Однако, вдалеке вы заметили человека, идущего в вашу сторону.

○ **Присмотреться** — (2)

89

Моральные сомнения в какой-то момент перестали вас терзать. "Подставлять свою кожу на исполосование древнему Сородичу? Хрен тебе, Аксель!"

- Окончательная Смерть меня совершенно не прельщает, Аксель - вы подошли ближе к отпрыску патриарха Носферату - Я не буду идти против тебя. Считаю, что я на твой стороне - заявили вы отпрыску Никтуку.

- Предатель! - крикнул Аксель и направил в вашу сторону свой клинок - Впрочем, стоило догадаться, что тот, кто предал один раз - предаст снова.

В этот момент ваш новый хозяин одним мощным рывком подскочил к шабашиту и выбил из его рук оружие. Аксель призвал к себе на помощь щупальца тьмы и когда те уже устремились к проснувшемуся сородичу, Аксель замер. Вы увидели что Дитя пробил наковозь его туловище своей рукой. Шабашит вспыхнул и посыпался на землю кучкой пепла.

- Ты выбрал верную сторону, Сородич - довольно сказал вам Тинталос. Теперь моё время настало.

- А что будет со мной? - спросили вы

- Я не убью тебя. Пока что... Ты мне понадобишься. Отныне следуй за мной, слуга!

Дитя Никтуку быстрым шагом пошел в сторону выхода из пещеры. Выйдя наружу вы взяли лодку и отчалили к берегу.

○ **Конец истории** — (35)

90

Используя Прорицание вы увидели сплетения ауры Фабио: в них были хитрость, чувство собственного превосходства над всем миром. Довольно типично для иерарха клана Тремер.

[Назад](#) — (36)

91

Когда вы спустились вниз по ступенькам то через некоторое время увидели комнату. Судя по виду, когда-то она ещё была жилой: несколько стульев, кровать, раковина и унитаз говорили о том что тот, кто здесь поселился был намерен прожить здесь долго. Хотя вам по-прежнему было непонятно зачем все это построили. Неужели Генри Хоуп действительно был настолько одержим страхом ядерной войны, что не пожалел выделить средства на личное убежище?

[Войти в библиотеку](#) — (5)