

"А теперь, если вы меня извините, мне нужно пойти проверить остальных моих гостей", - сказал Астралист. Он подошел к той части подвала, где стояла его кровать, и лег. Я увидел, как его дух исчез из его тела. Несомненно, это была какая-то форма астральной проекции.

Со смертью Джуди игла сюжетного цикла уже попала во "Вторую кровь". Теперь мы находились на начальной стадии Финала. Насколько я понимаю, у нас должно быть немного времени, прежде чем он нанесет новый удар - как раз достаточно, чтобы мои друзья подготовили нападение. Вопрос был в том, смогу ли я им помочь?

Я попытался преодолеть страх, который затуманил мой разум, и занялся решением проблемы. Мне нужно было выбраться из этого кресла, но я был пристегнут. Я осмотрел ремни, которыми были пристегнуты мои руки, и понял, что рукав моей толстовки находится внутри петли.

У меня возникла идея.

На красном занавесе я увидел, как изменился мой статус. Подсветилось слово "Планирование".

Мне показалось, что, хотя сдерживающий ремень был туго завязан, отчасти я чувствовал такое сильное сдавливание из-за отсутствия свободного места в петле, занимаемого рукавом моей толстовки. Конечно, это не такое уж большое пространство, но возможно, если бы я задрал рукав, то смог бы вытащить руку. В конце концов, мне нужно было лишь совсем немножко ослабить ремень, и ради этого я даже был готов причинить себе боль.

Наклонившись, я схватил рукав зубами и потянул, напрягая шею, чтобы рукав немного сдвинулся. Ремень был туго затянут, и потребовалось некоторое усилие, чтобы ткань сдвинулась с места, но когда я когда я поочередно начал тянуть рукав с разных сторон, в конце концов мне удалось вытащить его из петли полностью.

Теперь мне оставалось только воспользоваться тем небольшим пространством, которое освободил для меня этот маневр, я должен был вытащить руку из петли ремня и освободиться.

Я потянул руку на себя со всей силы. Кожаный ремешок, безусловно, ослаб, теперь у меня было немного больше места, но вытащить руку было очень сложно. Я чувствовал, как кожаная сторона ремня режет кожу, и всерьез думал, что могу сломать запястье.

Но я тянул...

и тянул...

и выкручивался...

и наконец освободился.

Одна рука на свободе, осталось еще три конечности. К счастью, на ремнях не было замка. Я просто расстегнул их одной рукой.

Успешно.

С окровавленной рукой я побежал через всю комнату к Кимберли. Она сидела, побелев от

ужаса. Я не могу представить, каково это было - находиться рядом с Джуди, когда у нее буквально отнимали жизненные силы.

"Все хорошо, я здесь", - прошептал я ей. Старался говорить как можно мягче.

Я развязал ей руки и ноги, и она быстро выпрыгнула из металлического кресла, как будто оно было раскаленным.

"Мы должны уйти", - сказала она.

Я согласился, но на самом деле не знал, как это сделать. Я даже не мог сказать, в каком направлении находится подвал и есть ли между двумя комнатами проход, по которому мы могли бы вернуться в замок.

"Ты видела откуда он пришел, когда привел меня сюда?" спросил я.

"Вон там", - сказала она, указывая на место, которое выглядело как сплошная стена.

Мы подбежали и попытались стучать и толкать ее, но безрезультатно. Я не знал, удерживает ли стену в закрытом состоянии рычаг или какое-то другое устройство, которое я не мог увидеть. Возможно, у нас с Кимберли просто не было достаточно высокого показателя Ловкости, чтобы открыть дверь.

Я осмотрел подвал. Тело Астралиста все еще лежало в своей кровати.

Хватит ли нам сил попытаться убить его прямо здесь и сейчас? Сработает ли это вообще?

Я решил, что теперь, когда у меня есть немного времени, я попытаюсь увидеть его клише. Это могло бы дать представление о том, как действовать дальше, поэтому я быстро посмотрел на красный занавес в надежде, что близости к физическому телу врага будет достаточно.

Так оно и было.

Я мог видеть все клише Астралиста.

Очеловечивающий монолог: В финальной битве злодей попытается завоевать симпатию, раскрывая свою историю или мотивы. Игроки, не способные противостоять этому, получают минус к очкам характеристик. А к Ловкости злодея очки прибавятся.

Джекил и Хайд: Злодей имеет несколько форм: состояние Призрака: +3 Ловкость, +5 Стойкость, состояние Коматозника и Одержимого +2 Ловкость, +2 Стойкость.

Идеальный финал: Злодей не может быть убит в своей коматозной форме до финальной битвы.

Неуязвимая форма: Злодей не может быть затронут силами клише или атаками в своей Призрачной форме. За исключением: Призрачного Бейна.

Прощальный выстрел: Хотя злодей побежден, у него есть последний трюк в рукаве - запасной план, который будет создавать напряжение среди игроков даже когда враг отсутствует.

Взятие заложника: Злодей не будет прямо убивать игрока в бою до финальной битвы, а попытается взять его в заложники для своей конкретной цели.

Постоянное наблюдение: Злодей может в любой момент наблюдать за игроками.

Преимущество домашнего логова: Злодей может свободно перемещаться, оставаясь незамеченным, благодаря знанию обстановки, потайных путей и тайных ходов.

Серебряная пуля: У этого монстра есть свойственная ему слабость, которая может сделать его уязвимым или убить.

Я рассмотрел его клише. Клише "Джекил и Хайд" не удивил. Я уже видел злодея во всех трех его формах. Первой была форма призрака. Затем была его коматозная форма, а последней формой было слияние прошлых двух, когда я видел, что он, похоже, владеет своим собственным телом. Его призрачная форма была неуязвима, о чем напоминало клише.

"Идеальный финал" было тем, что я ожидал увидеть. Было бы слишком легко просто убить его тело теперь, когда его дух исчез. Нет, это было бы недопустимо. Я не знал, что случится, если мы нападём на его беспомощное тело, но я не хотел рисковать.

Больше всего меня беспокоило клише под названием "Прощальный выстрел", который говорил о том, что даже если мы одержим победу, нас будет ждать нечто другое.

Я не знал, что представляет собой его "Серебряная пуля", но надеялся, что в этот самый момент Кэмден выясняет эту информацию.

"Мы должны передать сообщение остальным", - сказал я, - "Они, очевидно, не слышат нас, иначе они бы уже слышали крики Джуди".

"Что нам делать?" спросила Кимберли. "Может, нам просто уничтожить эту машину?" В ее голосе звучали нотки паники.

"Мы не можем", - сказал я. "У нее есть клише, которое делает ее неуничтожимой. Это было бы слишком просто, я думаю. Мы также не можем убить его. Мы должны победить его в финальной битве".

Я продолжил: "У меня есть идея, но мне понадобится твоя помощь".

Она недоуменно посмотрела на меня.

"Ты можешь сделать что-то, чего не могу сделать я, и мне нужно, чтобы ты поняла это сама, я могу только намекнуть тебе".

Она кивнула: "Хорошо..."

У Кимберли была удивительное клише под названием "Удобная предыстория". До сих пор она его не использовала, но если мое понимание того, что он может сделать, было верным, то это было именно то, что нам нужно. Клише давало ей возможность улучшать свои способности и приобретать навыки в середине сюжета, просто ссылаясь на что-то, что произошло в ее прошлом.

Вы когда-нибудь видели фильм, где женщина с ростом 5 футов 4 см умудряется побить кучу плохих парней, а потом говорит, что она знает, как драться, потому что выросла с шестью братьями? Как насчет персонажа, который внезапно может взломать замок, потому что много лет назад он написал книгу о ворах или в прошлом вел бурную уличную жизнь?

Удобная предыстория была одним из самых сильных клише среди всех наших вместе взятых способностей, но для того, чтобы она работала, она должна быть убедительной. Вы не можете просто сказать что-то и сделать это правдой.

История должна была правдоподобной. Поэтому, если я хотел, чтобы эта затея сработала, я не мог просто сказать ей, что делать. Она должна была разобраться сама, и более того, она должна была сама придумать и рассказать убедительную историю.

Не поймите меня неправильно, Кимберли была далеко не тупа - она была умна в том, что ее волновало - но она никогда по-настоящему не вникала в концепцию игры "Карусель" так, как вникали в нее мы с Кэмденом. Анна и Антуан понимали, что здесь происходит, и были готовы играть свои роли в меру своих возможностей, но Кимберли сопротивлялась. Мы едва смогли дотащить ее до замка.

"Кимберли, каждый раз, когда кто-то включает свет в замке, все остальные светильники в здании мерцают. Ты замечала это? Когда я был с Анной, она включила свет в подвале, от этого все светильники погасли и снова загорелись, а только что, когда Астралист включил свет в дальней части подвала, лампочки снова моргнули".

Кимберли кивнула, похоже, не понимая, к чему я клоню.

"Наверху есть книга по азбуке Морзе. Я думаю, что если мы будем мигать лампочками, используя алфавит Морзе, то сможем общаться с нашими друзьями наверху. Нам придется делать это достаточно долго, чтобы они заметили, чтобы у Кэмдена было время обратиться к книге и расшифровать то, что мы говорим, но..."

Я посмотрел ей в глаза и медленно заговорил: "Для этого один из нас должен знать азбуку Морзе, а я не учил ее в детстве".

На мгновение она замолчала, но потом я увидел в ее глазах вспышку понимания. "К счастью для тебя, - сказала она, - мой отец каждое лето брал меня в сплав по реке. Он позаботился о том, чтобы я знала азбуку Морзе, чтобы уметь подать сигнал о помощи, если мы попадем в беду".

В одно мгновение показатели "Интеллекта" и "Сюжетной брони" Кимберли поднялись на три пункта.

"Это сработало?" спросил я.

"Посмотрим", - сказала она.

Мы подбежали к выключателю, и Кимберли потянулась к нему, ее руки дрожали, когда она схватилась за выключатель.

"Что мне сказать?" - спросила она.

"В ПОДВАЛЕ", - сказал я. В конце концов, самой важной информацией было то, где мы находимся. Ничего другого, из того, что я мог передать друзьям, не было важнее этого. Анна и Кэмден заходили в подвал, и они, вероятно, почувствовали то же, что и я, что комната слишком мала для замка. Втроем они должны были найти способ спуститься сюда.

Кимберли начала щелкать фонарем плавными ритмичными движениями:

.. -. / -. . . -. -. . -. .

"Это работает!" - сказала она. "Я не знаю, как я это делаю, но я просто делаю!"

Я не мог понять азбуку Морзе, но это выглядело точно так же, как показывают в кино. Свет мерцал в виде точек и тире, что, должно быть, означало "В подвале".

Теперь нам оставалось только ждать и смотреть, кто доберется до нас первым: наши друзья или Астралист.