

"В каком смысле Рак убил ее?", - спросила Анна.

Никто из нас не был готов к такому повороту событий.

"Она погибла в результате наезда вчера вечером перед вечеринкой. По показаниям свидетелей, это был оранжевый пикап. По описанию он похож на тот, которым управлял Рак. У них есть следы краски с места происшествия", - объяснил Кэмден.

"О..."

"В реальной жизни это могло быть просто совпадением, но... Я сомневаюсь, что здесь бывают такие совпадения", - сказал Кэмден.

"Хорошо, но какое отношение это имеет к тому, что его убили?" -спросила Кимберли.

Никто из нас не знал.

Возможно ли, что кто-то с вечеринки знал эту девушку? Если да, то откуда они могли знать, что Рак ответственен за случившееся с ней?

"Он действительно чуть не врезался в дом, когда въехал на подъездную дорожку", - сказала Анна. "Он был сильно пьян".

"Но кто мог узнать об этом так быстро?", - задумался я. "Все это бессмысленно".

Жертва убийства в расследовании, имеющая при этом темную тайну, не является чем-то необычным. Однако в фильмах это обнаруживается гораздо позднее. Я не мог понять, как это вписывается в общую картину.

"В любом случае", - сказал я. "Мы должны проверить Эвана. Только один человек мог знать, что я был в доме во время убийства, и это убийца. Либо он Рейнджер, либо Рейнджер сказал ему, что я был там".

Эван пока что был лучшим подозреваемым, даже если мы не знали мотива.

"Я не смогу этого сделать", - сказал Антуан. "Игра сегодня, так что, если эта история не закончится до этого, меня, вероятно, заставят играть".

Меня осенило.

"Тебя заставят играть", - сказал я. "Подумай об этом. За нами охотится человек, одетый как талисман футбольной команды. Я готов поспорить на что угодно, что он будет на игре".

"Он впишется", - сказала Анна.

"Точно".

С приближением Второй крови у нас были такие показатели и способности:

Характеристики и клише игроков команды

Райли

Антуан

Анна

Класс игрока

Киноман

Атлет

Последняя девушка

Сюжетная Броня

13 / 2

14 + 2

16

Стойкость

1

4 + 1

4

Харизма

4

1

3

Ловкость

2

4 + 1

2

Интеллект

5

1

2

Выносливость

1

4

5

Мастер Клише

Тип: Проницательность

Используется: Интеллект

Эффект:

Видит вражеские клише. Теряет половину Сюжетной Брони

Часть униформы

Тип: Клише

Используется: -

Эффект: Повышенная меткость при атаке спортивным снаряжением

Последний выживший

Тип: Правило

Используется: -

Эффект: Не может умереть, пока не закончится Вечеринка

Эксперт в кино - Выживание

Тип: Клише

Используется: Интеллект

Эффект: Повышает сообразительность и смекалку союзников за счет предсказания сюжетных оборотов

Спортивная Крыса

Тип: Клише

Используется: Харизма

Эффект: Повышенная сила при атаке спортивным снаряжением

Кто со мной?!

Тип: Клише

Используется: Харизма

Эффект: В финале союзники получают бонус к соответствующему показателю, когда помогают игроку

Безучастный свидетель

Тип: Правило

Используется: Харизма

Эффект: Не может быть убит, пока убедительно делает вид, что не замечает противника

Просто уйди

от этого

Тип: Исцеление

Используется: Выносливость

Эффект: Вылечивает статус Хромой с помощью ходьбы

Давайте не будем ссориться

Тип: Клише

Используется: Харизма

Эффект: Прекращение ссоры прибавляет Интеллект

Артист побега

Тип: Клише

Используется: Интеллект

Эффект: Правдоподобные планы побега способствуют прибавке Ловкости.

Кимберли

Кэмден

Класс игрока

Услада глаз

Ученый

Сюжетная Броня

12

13

Стойкость

1

2

Харизма

4

2

Ловкость

3

2

Интеллект

1

6

Выносливость

3

1

Удобная предыстория

Тип: Клише

Используется: Интеллект

Эффект:

Может изменить историю, чтобы помочь в выполнении текущего задания

Эврика!

Тип: Проницательность

Используется: Интеллект

Эффект: Помогает быстро найти нужную информацию в тексте

Социальная осведомленность

Тип: Проницательность

Используется: Харизма

Эффект: Может видеть показатели Харизмы всех врагов и НПС

Правильный инструмент

Тип: Клише

Используется: Интеллект

Эффект: Получает бонусные очки к Стойкости и Интеллекту, атакуя врага в обнаруженную смертельную уязвимость

Внешность недолговечна

Не используется в этом сюжете

Зиппо дешевые

Тип: Клише

Используется: Интеллект

Эффект: Повышает Интеллект при реализации планов, в которых расходуется зажигалка Zippo

Снимите комнату!

Тип: Правило

Используется: Харизма

Эффект: Исследование местности с сексуальным интересом во время вечеринки повышает шансы на важные открытия

Безнадежная просьба

Тип: Правило

Используется: Харизма

Эффект: Просьба об освобождении вынуждает похитителя вслух отказывать в освобождении

Как вы можете себе представить, Антуану было легко в этой сюжетной линии рассказывать о том, как он занимается спортом и тренируется. Меня не было рядом, когда он это делал, но это не имело значения. Он получил бонус к Стойкости и Ловкости, который давало ему клише Спортивная Крыса.

Вскоре после нашего разговора о наезде группа студентов университета и футболистов приехала за Антуаном на большую игру. Мы пошли туда следом за ними.

Даже дважды побывав на стадионе университета Карусель, я не был готов увидеть его в вечер игры. Все вокруг оживило. Стадион не был самым большим футбольным стадионом, на котором я когда-либо бывал. На самом деле, он был даже не таким большим, как тот, что был в моем настоящем колледже. Однако он все равно однозначно не маленький.

Трибуны располагались в форме подковы. Слева от входа находилась секция для выездной команды. Она была лишь частично заполнена фанатами SMU. Я бы тоже не хотел идти в "Карусель" на футбольный матч.

Справа находилась секция домашней команды, заполненная до отказа ликующими фанатами "Боевых торсов". В изогнутой части подковы находилась студенческая секция вместе с продавцами еды.

Трибуны были построены на большом бетонном основании. Я не знал, что находится под ним. Я предполагал, что там складские помещения или раздевалки. Из-за множества входов и выходов на территорию было трудно ориентироваться или отслеживать людей, входящих и выходящих со стадиона.

Между сценами поле отремонтировали. Единственная причина, по которой можно было понять, что с ним что-то случилось, — это дерн немного другого цвета, который использовался для восстановления травы. Ворота были установлены на свое место, но на них все еще виднелись зазубрины от цепи, которой их стянули.

Рев толпы затруднял разговоры.

"Мы с Кимберли пойдем в студенческую секцию", - сказала Анна. "Вы двое идите в домашнюю секцию. Найдите Эвана.

Он либо даст нам наводку на личность Опасного Рейнджера, либо сам проколется. В любом случае, если вы найдете его, я думаю, Кэмден должен поговорить с ним".

Возможно, это была хорошая идея. Эван явно не обрадуется, когда увидит меня на свободе.

Предыдущая сцена была ранним утром. Эта сцена становилась все темнее по мере приближения ночи. На стадионе включили свет. Игра вот-вот должна была начаться.

Мы с Кэмденом поспешили в домашнюю секцию стадиона. Передвигаться там было трудно. Трибуны заполнены полностью, намного больше народу, чем во время бдения при свечах. Может быть, у меня паранойя, но у меня сложилось впечатление, что движение на трибунах было срежиссировано. Возможно, нас специально задерживали раз за разом.

"Ты что-нибудь видишь?" спросил я Кэмдена. Мне практически пришлось кричать.

"Ничего!" ответил Кэмден.

Я оглядел весь стадион. Мне нужно было найти Эвана. Черт возьми, если бы я хотя бы смог увидеть Рейнджера, по крайней мере, это было бы уже что-то. Оба не появлялись. На самом деле, я не знал, где находится ни один из НПС. Марк, Натан, Эмбер, парень из SMU, который кричал на Рака. Их не было видно.

"Смотри, это Анна", - крикнул мне Кэмден. Он указал на студенческую секцию.

Я едва мог разглядеть, на что он указывал, но потом увидел, как она размахивает руками, пытаясь привлечь наше внимание. Они с Кимберли указывали на что-то под нами, внизу на поле. Мы были на трибунах, поэтому не могли выйти к полю, но мы протиснулись к ограждению и посмотрели вниз на туда, куда она указывала.

Это был Эван. Он стоял среди других студентов в туннеле, из которого, как я могу

предположить, должна была выйти команда. Он был гораздо ближе к нам, чем к Анне.

"Пойдем", - сказал я.

Я не знал, как Кэмден будет пытаться выпытать у него информацию, но у нас было мало времени. Когда наступит финал, мы не сможем найти никакой новой сюжетной информации, которая помогла бы нам разгадать тайну.

Если бы мы не смогли выяснить личность и мотив убийцы, то нас бы просто медленно убивали, пока мы все не погибли бы в финальной битве. Клише "Маска бессмертного" Опасного Рейнджера сделало бы его непобедимым без этой информации.

Сейчас или никогда.

Спускаться с трибун было так же трудно, как и подниматься. Оставалось только надеяться, что Эван все еще будет рядом с туннелем, когда мы, наконец, доберемся до него. Все, кто шел по дорожкам и пандусам, ведущим к трибунам, пытались подняться наверх. Мы были единственными, кто пытался спуститься.

Спустя, казалось, целую вечность, мы, наконец, спустились на землю и побежали вокруг внешней стороны трибун рядом с полем. Мы бежали так быстро, как только могли, к туннелю, где мы видели стоящего Эвана.

Нам повезло. Он все еще был там, разговаривая с другими НПС.

Я держался в стороне, надеясь, что он меня не увидит. Кэмден пошел вперед к месту, где находился Эван.

Плохие новости появились, откуда их не ждали.

На красном занавесе появился плакат.

Каждый - подозреваемый.

Как будто "Карусель" ждала именно этого момента. Мы не просто играли против сюжета. Она играла против нас.

Как только Кэмден подошел к Эвану, заиграл оркестр, и футболисты, тренеры и чирлидерши начали выходить из туннеля, мимо которого только что прошел Кэмден.

Нас снова разделили, как тогда, на вечеринке братства. Я старался не спускать глаз с Кэмдена. Я видел, как он и Эван продвигались все ближе ко входу в туннель, но в этот момент появляющиеся игроки на поле вызвали бурное ликование толпы, и я на секунду отвлекся. Сквозь сплошной поток выходящих, я не мог разглядеть Кэмдена. Когда наконец появился просвет между людьми, их уже не было.

Они вошли в туннель? Было ли это задумано?

Игла на сюжетном цикле почти дошла до Второй крови. Если этого было недостаточно, то клише "Каждый - подозреваемый" активировалось только тогда, когда должно произойти убийство.

Теперь я знаю, что вы скажете: "Не ходи в туннель, когда рядом убийца".

Но у меня не было выбора. Я не знал, смогу ли я найти Кэмдена или та же самая сила, которая нас разлучила на вечеринке, сделает это снова. Однако я знал, что власть клише ограничена. В конце концов, клише не помешало мне стать свидетелем убийства.

Сможет ли оно помешать мне предотвратить убийство?

Я продвигался вперед по туннелю, борясь с выбегающими из него людьми. Спустя пару минут, я уже прошел достаточно далеко внутрь, но не увидел ни Кэмдена, ни Эвана. Мне стало интересно, сколько времени пройдет, прежде чем я смогу найти кого-нибудь из них.

Я мчался по лабиринту туннелей. Это место было огромным и запутанным. Никого из них так и не было видно. Вообще никого не было видно. Там было так много дверей и путей, что я мог пройти мимо них, даже не подозревая об этом.

Эти же двери могли скрывать и убийцу.

Быстро накинув на голову капюшон, я надел солнцезащитные очки. Они затрудняли передвижение по тускло освещенным туннелям под стадионом, но в то же время усиливали мое клише "Безучастный Свидетель".

Возможно, я испытываю судьбу, надеясь пережить еще одну встречу с Рейнджером, используя в качестве щита только клише, но у меня не было выбора.

Единственными звуками, которые можно было услышать, были слабый шепот ветра и отдаленный рев толпы наверху, эхом разносившийся по бетонным коридорам. Я чувствовал вибрацию тысяч ног, топающих в такт боевой песне.

Вдоль туннелей горел тусклый желтый свет, а также кое где пробивались лучи света с трибун наверху, в местах где отверстия для болтов и швы в металле не были нормально закрыты.

Шаги.

Я услышал их позади себя. Они издавали отчетливое мягкое эхо. Они были настолько тихими, что я не услышал бы их, если бы специально не прислушивался. За мной следили.

Я не мог повернуться, чтобы посмотреть, кто это, но, учитывая обстоятельства, у меня была одна догадка: на нем была ковбойская шляпа с плоскими полями.

Продолжать ли мне идти дальше вглубь туннелей или попытаться найти способ развернуться и пойти обратно ко входу?

Идти вперед было проще, чем разворачиваться, если я хотел сохранить силу Безучастного Свидетеля.

Я двинулся вперед ровным шагом, стараясь вести себя так, как будто я должен тут находиться. Шаги последовали за мной.

Заметил, что мой статус "Сцена погони" загорелся. Это было именно то подтверждение, в котором я нуждался. Рейнджер был в десяти футах позади меня.

После длинного коридора я начал сомневаться, что Кэмден зашел бы так далеко. В отличие от меня, у него не было никакого способа защитить себя. Конечно, возможно, у него и не было выбора.

К черту, я знал, что он мог прятаться за одной из дверей, мимо которых я прошел.

Продвигаясь вперед, я заметил, что коридор начал поворачивать налево. Должно быть, я приближался к повороту в подковообразной форме стадиона.

Когда я дошел до него, то собрался нагнуться, чтобы завязать шнурок, надеясь, что смогу подглядеть за человеком, стоящим позади меня. Если я правильно нагнусь, то смогу встать на колени лицом к углу, а Рейнджер будет стоять прямо за мной. Затем я мог бы найти способ снова встать на ноги и повернуть обратно в ту сторону, откуда я пришел, а не дальше по туннелю.

Затем я вывел бы его обратно к входу в туннель и совершил бы побег, уводя его от любого места, где может находиться Кэмден.

Мой показатель "Ловкость" увеличился на одно очко.

Чуть не забыл.

За прохождение сюжетной линии "Астралист" я получил клише "Артист побега". Я получил эту способность в награду за то, что придумал хитроумный способ освободиться от ремней на стуле. Клише повышает мои шансы, когда у меня есть правдоподобный план побега, и оно работает не только тогда, когда меня схватили, но и когда меня преследовали.

Это не только повышало мою способности ко всяческим побегам, но и давая мне очко за хороший план, подтверждало, что план теоретически может сработать, что, возможно, было более полезным преимуществом.

Теперь все сводилось к исполнению.

Возможно, это неудачный выбор слов.

Подойдя к углу, где сходились два заброшенных туннеля, я небрежно наклонился и повернул свое тело так, чтобы оно было направлено прямо на угол. В солнцезащитных очках и капюшоне казалось совершенно правдоподобным, что я не смогу увидеть того, кто стоит за мной.

Вы когда-нибудь пытались завязать шнурки на ботинках, когда за вами шел убийца с ножом? Я так нервничал, что почти забыл, как это делается.

Рейнджер встал позади меня и сделал паузу. У меня не было возможности рассмотреть его, но я был уверен, что это та же фигура в маске, которую я видел раньше.

А потом он пошел дальше.

Сначала на меня нахлынула волна облегчения, но затем наступило замешательство. По моему мнению, он не должен был уходить от меня. Если я был его целью, он должен был продолжать преследовать меня, пока я не увижу его, и он не сможет нанести удар. Именно так все и происходило с Астралистом. Когда я говорил с Аделин о своем плане, она подтвердила его.

Моя низкая сюжетная броня должна заставить плохого парня продолжать преследовать меня.

Почему же тогда он уходил?

Вместо того чтобы повернуть налево и пойти обратно в том направлении, откуда я пришел, подождал мгновение и повернул направо. Я собирался следовать за ним.

Это был он. И он совершенно не обращал на меня внимания.

Я потратил несколько часов, мысленно готовясь использовать клише "Безучастный Свидетель", чтобы не попасться врагу, но я еще не думал о том, смогу ли я использовать его, чтобы следовать за ним. Я не был готов к этому. Но мне определено нужно увидеть, куда он идет.

В животе заныло.

Я подождал, пока он не скрылся за следующим поворотом, и последовал за ним. В этот момент туннели перестали быть прямыми и стали извилистыми с несколькими возможными направлениями, которые можно поменять в любой момент. Я полагаю, что эти маленькие туннели были предназначены для торговцев, так как именно в этом месте стадиона располагались все киоски с едой.

Сразу пожалел, что не взял с собой книгу или газету, что-то, что можно было бы держать перед собой, чтобы создать впечатление, что я не видел Опасного Рейнджера. Вместо этого мне оставалось только держаться на расстоянии и надеяться, что он не повернется, чтобы посмотреть на меня.

Толпа над головой внезапно разразилась радостными криками. Должно быть, кто-то сделал тачдаун.

К ним присоединился еще один крик. Он доносился не с трибун наверху, а из небольшого туннеля, ответвляющегося от большого прохода. Рейнджер только что вошел туда.

"Помогите!" закричал Кэмден.

Рейнджер, должно быть, преследовал Кэмдена, когда я, пробившись сквозь толпу, наконец-то забежал в туннель. Чтобы найти его, не нужно специальное клише, сцена погони решается простым сравнением показателей Ловкости, если только клише не противоречит этому.

Если у убийцы показатель Ловкости выше, он вас поймает. Это так просто.

У Камдена было только два очка.

Неудивительно, что клише Артист Побега успешно активировалось. Я не был настоящей целью. Он преследовал меня, просто подыгрывая моему клише "Безучастный Свидетель".

Я снял очки и откинул капюшон, бегом догоняя Рейнджера. Уже не имело значения, был ли я незаметным.

Я ворвался в комнату, где была дверь с надписью выход и с ящиками со спортивным инвентарем, сложенными перед ней. Кэмден пытался протиснуться за ящиками, надеясь укрыться от Рейнджера. Несомненно, Камден пришел сюда в поисках выхода. Выхода не было, потому что его показатель "Ловкости" был слишком низок. История не позволила бы ему уйти.

"Стой!" закричал я.

Рейнджер остановился. Он повернулся и посмотрел на меня. Он подождал мгновение, словно раздумывая, нападать на меня или нет. И все же решил напасть.

Убийца махнул ножом в мою сторону. Я повернулся, чтобы убежать. Надеюсь, что моего усиления Ловкости будет достаточно, чтобы самому сбежать от него, и вдобавок увести его от Кэмдена.

Но это было не так.

Я не успел сделать и десяти шагов за пределами комнаты, как почувствовал нож. Он схватил меня сзади, занес нож и вогнал его мне в живот. Лезвие пронзило мою толстовку и погрузилось в плоть.

Боль была невыносимой. Мое состояние изменилось. Теперь я был ранен, а лампочка статуса В Обмороке стала включаться на долгие промежутки времени каждый раз, когда я делал вдох. Когда это происходило, боль была настолько невыносимой, что я едва мог двигаться. Я видел, как этот статус повлиял на Кимберли, и теперь понимал.

Я оказался на земле, даже не почувствовав падения. Я ожидал, что завершающий удар последует в любую секунду.

Но этого не произошло.

Рейнджер больше не атаковал меня.

Я был в шоке, с трудом соображая, что происходит.

Раздался крик Кэмдена.

Решил добраться до него, даже если придется ползти. Это было все, что я мог сделать, будучи не совсем в сознании. Заставил себя ползти по полу. Никогда не замечаешь, как часто напрягаешь пресс, пока кто-то не ударит тебя в него.

Каждое движение вызывало боль во всем теле.

В конце концов, я добрался до двери.

Рейнджер стоял над Кэмденом.

Кэмден не был без сознания, не был в обмороке. Он был весь в крови. Он был мертв.

"Почему?" спросил я. Это просто вырвалось.

Почему он только ранил меня, но убил Кэмдена? Я не мог оторвать глаз от лежащего на земле друга детства. Я не знаю, сколько раз его ударили ножом, но этого было более чем достаточно.

Это не было похоже на смерть одного из НПС, чьи смерти было так легко принять, потому что они не были реальными.

Мой статус начал мерцать на красном занавесе.

На этот раз я уже кричал: "Почему?".

Слезы текли из моих глаз.

Опасный Рейнджер ничего не ответил. Вместо этого он надавил на те же ящики, которые пытался толкнуть Кэмден, но у него, очевидно, был гораздо более высокий показатель Стойкости, потому что он смог сдвинуть их достаточно, чтобы протиснуться к выходной двери. И вышел.

Комната начала темнеть. Я мог видеть, что Кэмден мертв, но этого было недостаточно. Полз все ближе к нему, грозясь в любой момент потерять сознание. Кровь пропитала мою одежду и пол подо мной.

Я вспомнил, как мы были детьми и притворялись, что сражаемся с зомби. Большинство из того, что мы делали тогда, вращалось вокруг моего странного интереса к страшным фильмам. Родители никогда не разрешали ему смотреть их.

Когда мы играли в детстве, наши персонажи всегда выживали, независимо от того, против кого мы сражались, будь то вампиры или Лорд Волан-де-морт.

Но против Рейнджера, против самой Карусели не справились, Кэмден погиб.

Почему меня пощадили?

Я подозревал, почему это происходит, с того самого момента, как Рейнджер прошел мимо меня в коридоре, вместо того чтобы напасть.

Убийца по шаблону

До финальной битвы злодей будет убивать только жертв, выбранных в соответствии с заранее установленным мотивом.

Он не мог убить меня.

У нас наконец-то появилась схема мотива убийцы.

А я просто не был частью его плана.

<http://tl.rulate.ru/book/89737/2898025>