

Я открыл глаза.

Солнечный свет пробивается сквозь отверстие в верхней части пещеры. Возможно, сейчас день или ранний вечер.

Осторожно поднимаю голову. Я тут один. Артура и Валери рядом нет. Гигантского вождя гротесков тоже не было, хотя я подозреваю, что вижу его куски, лежащие тут и там.

Нужно осмотреть свое тело. Ни бинтов, ни ран. На мне снова целая толстовка. Солнечные очки лежат в кармане.

Я хотел встать, но тело дрожало. На коже как будто все еще чувствовался огонь. Мне интересно, смогу ли я когда-нибудь это забыть.

Потребовалось несколько минут, чтобы привести себя в стоячее положение. Я пытался вспомнить, как мы сюда попали и где я должен быть в этот момент.

И тут я увидел, что игла сюжетного цикла стоит на отметке "Конец". Мы победили.

Точнее они победили, Валери и Артур. Дошел ли я до конца?

Подозреваю, что нет.

Все, что я помнил, это сильную боль. Потом выстрел, и все закончилось. Я содрогался даже от одной мысли об этом.

Собравшись с духом и уняв наконец дрожь, я вспомнил, как мы вошли в эту комнату, и направился к выходу из нее.

Туннель мне показался очень длинным. Хотя, когда я входил в него ранее, мне было совсем хреново, явно не до замеров. Теперь же все нормально. Я старался не думать о том, что произошло между этими двумя моментами времени.

Путь привел меня в комнату, где Дональд создавал гротесков. Затем я дошел до двери ведущей из катакомб в здание церкви.

Открыв ее, я услышал голоса.

Рокси, Валери, Артур и даже Реджи выбрались наружу и ждали меня сидя на скамьях. Рокси стояла ближе всех ко мне, поэтому я обратился к ней за объяснениями.

"Мы выбрались?" Мой голос звучал крайне неестественно, как будто я не разговаривал несколько дней.

Рокси улыбнулась. "Иначе как бы я оказалась здесь?" - спросила она.

Я знаю, что она пошутила, но в тот момент я не мог сосредоточиться на том, чтобы рассмеяться или ответить.

"Ты хорошо поработал", - сказала Валери.

"Спасибо..."

Когда она это сказала, Артур кивнул, что, по-моему, было равносильно тому, что он тоже это сказал.

Я не мог придумать, что сказать или спросить. Я был уверен, что только что умер. Казалось, что меня сейчас вырвет. К счастью, теперь церковь была практически разрушена, поэтому я нашел уединенную скамейку и перевел дух на ней.

Вдалеке я услышал чей-то голос. Это был уже знакомый мне голос.

"Поздравляю, вы выиграли билет!" сказал шоумен Сайлас. Звуки карнавальной музыки наполнили церковь.

Остальные были в нормальном состоянии. Полагаю, каждый из них умирал множество раз, кроме Валери, которая, возможно, даже не умирала ни разу.

Валери первой нажала на красную кнопку Сайласа. Эта сюжетная линия немного выше ее уровня, поэтому она была вознаграждена довольно хорошо.

Не знаю, какие трофеи она получила. У ветеранов не было общего маленького ритуала - показывать друг другу, какие билеты дал нам Сайлас. Я видел, что она получила несколько клише и один билет на повышение характеристик, что, вероятно, довольно впечатляюще для ее уровня.

Она также получила кое-что еще, чему была очень рада.

"Артур, смотри", - сказала она, протягивая билет.

Артур посмотрел на него, и на его лице появилась улыбка. "Похоже, мы снова в деле", - сказал он.

Я подошел достаточно близко, чтобы рассмотреть билет.

Билет гласил: Один бесплатный ваучер на поездку группы из шести или менее человек на экскурсионном поезде "Карусель"! Любой пункт назначения, в любое время. Билет действителен на поездку туда и обратно, при условии, что вы доберетесь живыми до поезда.

Экскурсионный поезд? Чтобы добраться до места назначения, предположительно расположенного за пределами Карусели? Звучит грандиозно. В какие места можно попасть?

"Какие есть пункты назначения?" Я чувствовал себя оцепеневшим внутри и снаружи, но это был важный вопрос.

"Все вокруг", - ответила Валери. Они предназначены для сюжетов, которые не могут происходить в "Карусели". Мы уже давно пытаемся достать еще один билет".

Я задумался над тем, что она мне сказала.

"Какие-нибудь направления на запад?" спросил я.

Артур улыбнулся. "На самом деле, да".

В течение многих лет они пытались пробраться на запад. Теперь они собирались попробовать поехать туда на поезде.

Возможно, так им будет легче добраться до горы с огнями. Мне было интересно, сработает ли это. Не сочтет ли Карусель это обманом?

"Стоит попробовать", - сказала Валери. "Думаю, они сказали тебе..."

"Он знает", - перебила ее Рокси.

Я слабо улыбнулся. Теперь я был одним из немногих, кто знал о Хранителе Правил и их попытках пробраться на запад.

Я все еще не до конца понимал, почему это было большим секретом, но знать было приятно.

Артур получил клише. Без повышения уровня.

Реджи досталось два билета характеристик и пять или около того клише.

Рокси получила то же самое.

Все они также забрали по горсти монет.

Затем настала моя очередь. Я нажал на красную кнопку и... Как будто выиграл джекпот.

Монеты и билеты начали сыпаться из лотка Сайласа. В итоге я собрал около 200 долларов, пять билетов характеристик и тринадцать трофеев. Я даже получил билет монстра, правда, только одного из мелких гротесков, которого убил молотом. Думаю, я не успел дожить до момента смерти главного.

Я решил не использовать билеты характеристик сразу, сначала нужно немного проветрить голову.

Трофеи, которые я получил, выпали из машины двумя партиями.

С первой выпавшей партией Сайлас сказал: "Жаль тратить хороший план впустую. К счастью, в Карусели мы их перерабатываем".

Я сначала не понял, что он имел в виду.

Клише:

Воспитанный телевидением

Тип: Игровое клише

Может быть использовано классом Киноман

Используемые характеристики: Харизма

Киноман всю жизнь провел на обочине, наблюдая за героями серебряного экрана. Хотя в большей части сюжета они являются второстепенными персонажами, они могут добиться больших успехов, ссылаясь на вымышленных героев и стараясь им подражать.

Когда этот билет экипирован, киноман получает прибавку к любому показателю, позволяющему ему совершить героическое или иное более масштабное действие. Однако после совершения этого действия статус игрока как второстепенного персонажа настигает его, что может привести к плачевным результатам.

Наверное, я получил это за свой трюк с самосожжением.

У моей бабушки был дар...

Тип: Фон

Может быть использовано любым классом

Используемые характеристики: -

В фильмах персонажи, обладающие сильной интуицией, но не явными экстрасенсорными способностями, часто объясняют свои способности, ссылаясь на родственника, у которого был "дар". Игрок, экипировавший этот фоновый билет, сможет включить это объяснение в свою предысторию, чтобы объяснить свои потусторонние инстинкты.

Теперь Игрок может использовать:

- Заклинатель животных (Путешественник)

- Он знает (Детектив)

- Как магнит для зла (Экстрасенс)

- Мне здесь не нравится... (Истеричка)

- У меня было предчувствие насчет вас двоих (Услада глаз)

- За нами охотятся... (Охотник на монстров)

- Не ходите туда! (Киноман)

Мне здесь не нравится...

Тип: Озарение

Может быть использовано классом Истеричка

Используемые характеристики: Интеллект

Истерик обладает острым чувством зловещего и сильным инстинктом самосохранения. Используя эти способности, они могут почувствовать предзнаменования и помочь вывести свою группу из потенциально сложных ситуаций.

Это... был билет Жанетт. Что это была за большая шутка? Дать мне клише павшего игрока? Я не мог даже думать про это. Мне нужно очистить свой разум.

Другой набор клише появился после того, как я уже взял первые три билета. Я не мог использовать ни один из них. И не знал, что об этом думать.

Когда я спросил об этом Артура, он сказал, что такое иногда случается, но обычно не в таком количестве. Он сказал, чтобы я отнес те, которые мне не нужны, в ломбард на городской площади. Артур добавил, что парень там примет их в обмен на всевозможные вещи.

Сбой в матрице

Тип: Озарение

Может быть использовано классом Истеричка

Используемые характеристики: Интеллект

В сверхъестественной истории персонажи часто могут стать параноиками, когда события начинают разворачиваться таким образом, что их невозможно объяснить естественными законами. Во время фаз вечеринки и возрождения игрок, использующий это клише, будет продолжать видеть события, которые не соответствуют реальности, но намекают на истинную природу зла, которое их окружает.

А может быть, вы просто параноик...

История в истории

Тип: Правило

Может быть использовано классом Художник

Используемые характеристики: Интеллект

Писатели ужасов - обычные герои фильмов ужасов. Часто истории, которые они пишут, отражают или предсказывают основную сюжетную линию. Используя этот билет, художник сможет принести в сюжет книгу или реквизит. Грамотно освещая предполагаемые события и тематику истории в фазе вечеринки, они могут менять направление сюжета. Для использования этого клише требуется много практики.

Наблюдая за тобой

Тип: Бафф

Может быть использовано классом Ушедший

Используемые характеристики: Харизма

В фильме, рассказывающем об ушедших близких, оставшихся на земле, их присутствие часто ощущается окружающими, даже если это лишь смутные энергетические всплески. Игрок, экипировавший этот билет, может повысить уровень Выносливости своих еще живых товарищей по команде, просто следуя за ними после смерти. Чем крепче были отношения персонажей на экране до смерти игрока, тем сильнее будет бафф.

Кто вы есть на самом деле...

Тип: Правило

Может быть использовано классом Аутсайдер

Используемые характеристики: Харизма

Персонаж часто начинает рассказ, полагая, что его непростая история определит его будущее, но в итоге возникают обстоятельства, которые позволяют ему преодолеть свое прошлое.

Игрок с этим билетом будет постепенно получать прибавки к Сюжетной Броне, а его роль будет возрастать по мере развития сюжета, превращая его из второстепенного персонажа в начале в главного героя в конце. Игрок должен выполнять отведенную ему роль, чтобы получить соответствующие прибавки и увеличенное экранное время. Он должен начинать историю с более низким показателем Сюжетной Брони, чем другие основные персонажи.

Все любят истории о преодолении.

Друзья в высоких сферах

Тип: Действие

Может быть использовано классом Солдат

Используемые характеристики: Харизма/Интеллект

В фильмах полицейские и солдаты часто могут вести себя как полные отморозки и игнорировать все правила без последствий. Одним из оправданий того, что им это сходит с рук, является то, что у них есть высокопоставленный друг, который их прикроет.

Когда этот билет экипирован, игрок сможет вызвать благосклонность вымышленного персонажа, который имеет прямую власть над ситуацией. Для того чтобы это клише работало, необходимы креативность и убедительность. Эта способность может быть использована для получения доступа в закрытые зоны, избавления от неприятностей или просто для улучшения качества жизни игроков.

"В любую минуту зазвонит твой телефон, кто-то на тебя накричит, и тогда ты извинишься передо мной...".

Это будет немного неприятно...

Тип: Исцеление

Может быть использовано классом Доктор

Используемые характеристики: Харизма\*

Некоторые травмы настолько серьезны, что их исцеление полностью разрушает систему реалистичности. Однако и для этого есть лекарство. При использовании этого клише игрок может исцелять своих товарищей по команде с повышенной эффективностью, если только он делает акцент на том, насколько болезненна процедура.

Если сделать лекарство болезненным, то можно сохранить ощущение реалистичности. Однако и игрок, и исцеляемый товарищ по команде должны последовательно делать вид, что процедура болезненна. Иногда им придется не просто притворяться.

Случайно попавший на пленку

Тип: Озарение

Может быть использовано классом Художник

Используемые характеристики: Харизма

Если в ужастике, триллере или мистическом фильме важный персонаж делает снимки (находясь в кадре), существует 87% вероятность того, что эти снимки не только появятся на экране, но и будут содержать какую-то подсказку, которая позволит игроку понять сюжет. Экипировка этого клише позволяет игроку взять с собой фотоаппарат в сюжетную линию. Любые снимки, сделанные во время фазы вечеринки, имеют повышенный шанс обнаружить полезную информацию, которая не была очевидна сразу.

Придерживаться плана

Тип: Правило

Может быть использовано классом Последняя девушка

Используемые характеристики: Харизма

Работа хорошего лидера заключается в том, чтобы продолжать двигать команду вперед, даже когда все надежды потеряны. Часто в фильмах план выживших терпит крах, но они продолжают идти вперед. При использовании этого клише игрок сможет помочь осуществить даже самый провальный план, просто убедив зрителей, что у них еще есть шанс, с помощью воодушевляющей речи.

Возвращение к тому, с чего все началось...

Тип: Правило

Может быть использовано классом Детектив

Используемые характеристики: Интеллект

В загадках часто звучат подсказки на тему того, что прошлое влияет на будущее. Давно забытые грехи появляются на свет, чтобы задушить нас. При использовании этого билета игрок сможет изменить обстановку финальной битвы на одну из обстановок либо из начала сюжета, либо из чего-то, что произошло в прошлом, используя хорошо озвученный и аргументированный довод, почему сюжет "пойдет" именно в этом направлении. В случае успеха игроки получают небольшую передышку, чтобы разведать и изучить обстановку перед финальной битвой. Это будет функционировать как миниатюрная вторая фаза вечеринки, в которой временно активизируются наиболее правдоподобные клише исследования.

Возможно, вы не можете изменить прошлое, но иногда вы можете исследовать его заново.

Бесстрашный проводник, который знает дорогу

Тип: Правило

Может быть использовано классом Искатель приключений

Используемые характеристики: Харизма

Что вам потребуется, чтобы найти затерянную древнюю гробницу? Кто возьмет вас в кишацие акулами воды, когда никто больше не отважится? Кто может завести вас в самые опасные джунгли, а затем вывести обратно? Гид по приключениям.

Исследуя неизведанные или давно заброшенные места, игроки могут нанять или пригласить НПС-проводника, который когда-то уже бывал в них. Остерегайтесь, отношения, которые вы установите с вашим проводником, могут повлиять на вашу жизнь (или смерть).

Проводник окажет вам помощь и подскажет, что делать. Но если он умрет, вы не сможете найти дорогу домой.

Я не знал, что делать с этими новыми клише. Поэтому просто положил их в карман и вскоре вышел из церкви вместе с остальными. Мне не хотелось думать о том, что мы будем говорить остальным о Жанетт.

Что мы скажем ее мужу?

<http://tl.rulate.ru/book/89737/2920928>