Дина сказала, что она приехала в "Карусель" в 2011 году. Мы приехали сюда в 2022 году. Либо кто-то сильно запутался, либо "Карусель" не особо заботилась о временных совпадениях.

Дело в том, что... Я никогда не слышал, чтобы такое случалось. Никто из игроков-ветеранов не упоминал ничего подобного, а это не та вещь, которую можно просто пропустить. В конце концов, большинство групп, которых заманивали в "Карусель", были связаны с другими игроками, которые уже находились здесь, когда они приехали. Точно так же, как Антуан был "приглашен" братом Крисом. Лишь в отдельных случаях кто-то попадал сюда, не имея никаких связей другими игроками.

"Этого не может быть", - сказал Антуан. "Крис ушел восемь лет назад, и он здесь уже восемь лет. Не говоря уже о том, что с тех пор он сменил две или три команды".

Дина нахмурила брови.

"В письмах говорится о том, что все встало на свои места", - сказала она. "Может быть..."

Она не закончила свою мысль и пошла по дороге обратно в город.

"Может быть, что?" крикнул ей вдогонку Антуан.

Она оглянулась на нас, но не остановилась. "Может быть, это не совпадение. Все это".

Мы встали и побежали за ней.

"Ты думаешь, нас привели сюда ради тебя?" спросил Кэмден.

Она пожала плечами. "Это заставляет меня казаться эгоисткой, не так ли?"

Это прозвучало так, словно она предположила, что выехала на дорогу ведущую в Карусель в 2011 году и приехала только после нас, потому что... мы должны были помочь ей спасти сына. Это предположение немного не вяжется с тем, что мы знали о Карусели до сих пор. Почему Карусель должна заботиться о спасении какого-то ребенка? Это если предполагать, что намерения Карусели по отношению к ребенку можно назвать "спасением". Фильмы ужасов не славятся счастливым концом. Видели когда-нибудь "Кладбище домашних животных"? Иногда смерть лучше.

Конечно, все это лишь часть жестокости той сущности, в плену которой мы все находимся. Нелепо думать, что Карусель сказала Дине в этих письмах полную правду. Все, что говорила Карусель, было относительно.

"Куда мы идем?" спросила Кимберли.

Мы просто следовали за Диной.

"Я думала, у тебя есть сюжет, который мы собираемся пройти. Разве не для этого ты сегодня пришла?" ответила Дина.

Анна выбежала вперед Дины. "Остановись. Мы должны поговорить об этом".

Дина покачала головой. "Мы должны продолжать двигаться вперед. Ты знаешь все, что знаю я. Ты можешь сделать свои собственные выводы о том, будешь ли ты мне помогать или нет. Я не собираюсь сидеть и ждать, как все те люди в домике".

"Мы можем сделать и то, и другое", - ответила Анна. "Мы можем все обсудить и продолжать действовать".

Дина полуобернулась.

"В любом случае, сегодня нам нужно начать сюжетную линию. Давайте попробуем поработать над ней вместе, хорошо?".

"Хорошо".

Они обе зашагали в сторону города. Я догнал их и пошел первым, чтобы иметь возможность изучать встречные предзнаменования.

Я подумал о том, что сюжетная линия, к которой мы направляемся, находится на другом конце города. И тут в голову пришла идея.

"Думаю, нам стоит зайти в ломбард на городской площади. Артур рассказал мне о нем. Это займет совсем немного времени. Это по дороге, я обещаю".

Никто не возразил. Мне этого достаточно.

Идти по городу оказалось намного сложнее, чем по окраине. Здесь было больше знамений, расположенных вплотную друг к другу. К счастью, мне удалось провести нас. Все, что для этого потребовалось, - тонна напряжения и дополнительная порция осторожности.

Мы не могли пройти прямо через городскую площадь. Это место до краев заполнено предзнаменованиями. Мы могли пройти туда только между сценами, как в прошлый раз. К счастью, существовал способ попасть в ломбард, не проходя через городскую площадь.

Это подворотня.

Теперь я знаю, что вы подумаете: подворотня должна быть полна знамений.

Вы ошибаетесь. Их было всего три.

Одно внутри мусорного бака. Не знаю, что за существо там сидело, но слышал, как оно рычит. Другим являлся человек в шапочке из фольги, который разговаривал сам с собой. Его мы просто обошли.

Третье немного сложнее. Из канализационной решетки вытекала зеленая жижа. Канализация Карусели должно быть переполнена сюжетными линиями, потому что это уже третье увиденное мной предупреждение, связанное с канализацией.

"Не наступайте в эту жижу", - предупредил я.

"Избегать светящейся жижи?" спросил Кэмден с ухмылкой. Может быть, он начал смиряться со своей первой смертью. Кажется, я не слышал, чтобы он шутил с тех пор... как вы знаете что.

"Вам придется просто довериться мне", - ответил я.

Все прошли мимо без проблем.

Как только мы минули подворотню, то вошли в двор, где и находится задний вход в ломбард.

Вывеска над надписью ломбард гласила: "Ход пешкой на А". Вот он наш пункт назначения.

Войдя в ломбард, я сразу заметил, что в этом месте было что-то интересное. Почти каждый предмет в ассортименте магазина можно было рассмотреть через красный занавес. И я говорю не только о знамениях, хотя и они тоже присутствовали.

На оружии, висевшем на стене за прилавком, было указано, сколько боеприпасов оно вмещает и насколько мощным является. Я не задумывался о том, что некоторые виды оружия могут быть мощнее других. Конечно, я знаю, что пистолет не так смертоносен, как дробовик или винтовка, но сравнение винтовок друг с другом казалось бессмысленным и странным, когда на самом деле была важна Стойкость стреляющего.

Здесь были не только пистолеты, но и ножи, мечи и другое всевозможное оружие. Какой-нибудь ниндзя сошел бы с ума в этом магазине. Если бы когда-нибудь случился зомби-апокалипсис в городе, это было бы первое место, куда я бы отправился.

Но на этом товары не закончились. Здесь также находились вещи, которые на первый взгляд могут показаться бесполезными. Магазин оказался заполнен всевозможным реквизитом, экипировкой и инструментами.

На прилавках лежали различные штуковины для охоты, походные инструменты и даже был целый раздел, посвященный подержанным художественным принадлежностям. Здесь продавались холсты, один из которых назывался "Знамение", краски и переносной мольберт. Была печатная машинка, которую можно носить с собой в маленьком футляре. А также музыкальные инструменты, фотоаппараты и множество другой электроники.

Количество Знамений зашкаливало, больше, чем я видел у экстрасенса.

"Ничего не трогайте", - предупредил я друзей, как только мы вошли внутрь.

"Райли, - сказала Анна, - мне кажется... мне кажется, мы тоже можем их видеть".

"Знамения?"

Она кивнула головой.

Это место действительно было особенным.

Пока я осматривал все, что предлагал магазин, глаза в конце концов остановились на знакомом предмете. В углу магазина стоял сломанный Шоумен Сайлас. Он не двигался, не говорил. Его свет был выключен. И все же, как и в лавке Экстрасенса, мне показалось, что он наблюдает за нами

Помимо информации о предметах в магазине, я мог видеть их стоимость и редкость. Также присутствовала информация о том, нужны ли для их использования специальные клише. В одних случаях клише были обязательны, в других - просто рекомендованы.

Продолжив осматривать магазин, я увидел под стеклом прилавка коллекцию билетов. Клише всех видов. На красном занавесе было написано, насколько редок каждый из них. Мне

понадобилось двадцать минут, чтобы прочитать их все. В отличие от других предметов в ломбарде, на этих не было цен. Я подозревал, что придется торговаться.

Просматривая клише на красном занавесе, я заметил информацию, которой не было на самих билетах. Это было нечто под названием "Аспект". Оказалось, что он изменяет базовый класс. Я слышал, как некоторые из этих слов упоминались другими игроками в лагере, но никогда не думал о том, что они значат. Если бы это была видеоигра, аспект представлялся бы подклассом или чем-то подобным. Я подумал, что наверняка мне понадобится специальное клише, чтобы видеть аспекты за пределами ломбарда.

Название

Класс

Аспект

Тип

Используемая характеристика

Редкость

Описание

Редкая находка

Антиквар

-

Бонус

Выносливость

□□

Игроку будут представлены ценные артефакты, которые, если их добыть и сохранить неповрежденными, увеличат награду, получаемую в конце сюжетной линии

Раскрытие

Аутсайдер

Незнакомец

Действие

Харизма

□□□□

Игрок, который до финала держится подальше от остальных и не участвует в событиях сюжета, может всем рассказать, что он на самом деле союзник, тем самым повысив все свои показатели. Держать дистанцию от основной сюжетной линии сложнее, чем кажется.

Любитель паранормальных расследований

-

-

Фон

-

□□□

Игрок всегда интересовался паранормальными явлениями и любит проводить свое время за охотой на призраков, гоблинов и гуманоидов. Предоставляет доступ к следующим клише: Камера слежения (путешественник), Случайно попавший на пленку (художник), Исполнительный директор (экстрасенс), Стартовый набор шпиона (детектив), Дневник охотника за наследием (охотник на монстров), Спиритизм — это просто настольная игра (экстрасенс). УРОВЕНЬ I.

Реальны ли их чувства?

Роковая женщина

-

Бафф

Харизма

Если у игрока завязывается роман с союзником, они оба будут получать повышенную Выносливость до конца сюжета или до тех пор, пока не будет дан ответ на вопрос об истинных чувствах игрока.

Призыв военных

Солдат

Коммандор

Правило

-

□□□□□

Изменяет условие победы на ожидание до прибытия военных, с которыми игрок должен сначала связаться. Игрок будет видеть обратный отсчет до победы. Враги станут более агрессивными и будут лучше находить игроков. Будьте осторожны при использовании этого клише, так как сюжетные линии будут развиваться до уровня, оправдывающего военное вмешательство.

Шарлатан

Экстрасенс

Оккультист

Действие

Харизма

□□□□

Разоблачение себя как экстрасенса-мошенника аннулирует все предсказания (хорошие или плохие) и экстрасенсорные способности. Если это действие совершается в промежуточный момент Возрождения, оно также избавляет историю от сверхъестественных качеств и превращает ее в более реалистичный сценарий, который только кажется сверхъестественным (когда он правдоподобен).

Увеличитель подсказок

Детектив

-

Проницательность

Интеллект

При осмотре сцены игрок получит соответствующие подсказки на красном занавесе. В качестве реквизита можно использовать увеличительное стекло или что-то подобное.

Не открывать изнутри

Любой

-

Проницательность

Сюжетная броня

□□□

Увеличивает частоту появления в кадре явной информации, связанной с сюжетом или врагом.

Скаут-орел

-

-

Фон

-

□□□

В детстве игрок был в скаутах. Можно использовать следующие клише: Знай свои узлы (Путешественник), Подготовься к вылазкам на природу (Путешественник), Мне нужны клейкая лента и полотенца (Доктор), Следуй за лидером (Неприметный), Четкое чувство направления (Путешественник), Монстры боятся огня (Охотник на монстров) и Преимущества активного образа жизни (Атлет).

Борьба с магией с помощью магии

Охотник на монстров

-

Правило

Сюжетная броня

□□

Позволяет игроку принести в сюжет оккультные предметы, которые можно использовать для охоты на монстров, существ или сверхъестественных сущностей. По мере увеличения Сюжетной брони игрока, он может приносить больше предметов либо более ценные предметы.

Мерцающие огни

Ушедший

-

Действие

Интеллект

□

Игрок может вызывать мерцание света или другой электроники как средство общения с живыми союзниками. Чем выше Интеллект, тем выше контроль над мерцанием.

Свежее мясо

Аутсайдер

Новичок

Правило

Харизма

Признание себя новым студентом, сотрудником и т.д. во время фазы Вечеринки заставит злобных или драчливых НПС тяготеть к вам, увеличивая шансы игрока найти полезную информацию, расположить к себе защищающих его НПС и позволить союзникам уйти за кадр.

Дайте ему крючок!

Комик

Джокер

Действие

Харизма

□□□

Намеренное рассказывание плохой шутки снижает уровень Сюжетной брони

Золотое правило

Неприметный

Неудачник

Проницательность

Харизма

□

Доброжелательное отношение к НПС может привести к полезной дружбе, которую можно использовать для получения информации за кадром.

Повесьте абажур

Киноман/Комик

-

Бафф

Интеллект

□□

Указывая на клише или на нереалистичный план, вы повышаете Интеллект разработчика плана и увеличиваете вероятность успеха.

Живой щит

Защитник

-

Бафф

Выносливость

□

При защите союзника, он насколько это возможно, не получает урона. Вместо него урон получит защищающий игрок.

У меня было трудное детство

Аутсайдер

Преступник

Правило

Харизма

□□□

Игрок приобретает навыки взлома замков, угона машин и другие криминальные навыки, если убедительно изображает, что у него есть криминальное прошлое.

Запугивание – это харизма

Брюзер

Хулиган

Правило

Стойкость

□□

В ситуациях, когда требуется убеждение, и запугивание является правдоподобным средством убеждения, Харизма игрока становится равна его Стойкости.

http://tl.rulate.ru/book/89737/2926776