Мне нужно где-то остановиться, чтобы подумать. Мы слишком близко к городской площади. Повсюду предзнаменования, и многие из них постоянно перемещаются. Оставаться здесь слишком опасно. Пришлось вести группу через весь город по направлению к сюжету, к которому мы и так собирались, параллельно я искал место, где можно остановиться и изучить билеты в спокойной обстановке.

В конце концов, я нашел скамейку и стол в парке в нескольких милях от места, куда мы собирались. Я достал билеты, которые получил от Сайласа в качестве награды за прохождение сюжетной линии "Гротеск".

"Что происходит?", - спросила Анна. Она заглянула мне через плечо, когда я раскладывал билеты на столе.

Я не знал, как выразить то, о чем думал. Эти билеты казались чем-то большим, чем просто награда. Раньше это было не заметно, потому что я был настолько сосредоточен на том, какими эффектами обладают билеты, что не задумывался о том, что они на самом деле говорят. Было такое ощущение, что они были посланием, но... послание не было очевидным. Тем не менее, было несколько вещей, на которые я обратил внимание.

"В письмах, которые у тебя есть, Дина, - сказал я, - автор говорит что-то о том, что они присматривают за тобой. Верно?"

Дина перелистала свои письма и нашла отрывок, в котором это было написано. "Наблюдая за тобой. Каждое слово написано с большой буквы".

"Прямо как в этом билете?", - спросил я, держа билет "Наблюдая за тобой" в воздухе.

Я положил билет на стол. Затем положил билет "Друзья в высоких сферах" прямо над ним, как это сделал владелец ломбарда.

Друзья в высоких сферах наблюдая за тобой...

Начал раскладывать остальные билеты так, чтобы мы с друзьями могли их хорошо рассмотреть.

"НПС из ломбарда тоже положил билеты в таком порядке", - сказал я. "Думаю, он пытался мне что-то сказать".

Сбой в Матрице. Случайно попавший на пленку.

Дина села напротив меня и начала перебирать свои письма в поисках других фраз.

Кэмден сгорбился над столом: "Экстрасенс сказала, что Дине нужен проводник, который знает дорогу".

"Правда?"- спросил я.

Я разложил на столе "Бесстрашного проводника, который знает дорогу".

"В письмах есть "История в истории", - сказала Дина. "Как и "Придерживайся плана", вроде

того".

"Значит, в письмах они просто не по порядку?", - спросила Кимберли.

"Возможно", - ответил Кэмден. "Либо так, либо каждая фраза является ссылкой на что-то".

Мы начали переставлять билеты в надежде, что найдем очевидное сообщение, если сможем поставить их в определенном порядке. В большинстве случаев у нас получались только отрывки. Если все названия должны сложиться в одно сообщение, то это сообщение не должно быть связным предложением.

"Ты сказал, что уже встречался с экстрасенсом", - произнесла Анна. "Говорила ли она что-нибудь в прошлый раз?"

Я попытался вспомнить, но, по правде говоря, многое из той встречи было размыто в моей памяти.

"Она сказала что-то о том, что мы должны узнать наши роли", - ответил я. "Не знаю, поможет ли это".

"Похоже, это может быть связано с "Кто вы есть на самом деле..."", - догадался Кэмден.

Я пожал плечами.

Если это правда, то оставалось только два неучтенных билета: "Это будет немного неприятно..." И "Возвращение к тому, с чего все началось... "

"Сбой в Матрице, случайно запечатленный на пленке", - начал Кэмден. Он сделал паузу, чтобы просмотреть билеты.

"Возвращение к тому, с чего все началось?"

"Возможно", - ответил я.

"К тому, с чего все началось?", - спросил Антуан. До этого момента он не принимал участия в решении нашей головоломки. "То, как мы попали сюда? Или сам город?"

"Если это город, то мы могли бы проверить его основателя", - ответил я. "Я близко рассмотрел его статую в сюжетной линии "Гротеск". Рокси сказала, что информация о нем есть в сюжетных линиях по всему городу. Вроде его зовут Бартоломью Гейтс".

Мы обсудили несколько возможных теорий о том, что могут означать эти билеты. Все, что мы могли знать наверняка, это то, что в них было заложено какое-то послание. Было слишком много совпадений, чтобы отрицать это. Вопрос заключался в том, что это было за послание?

Возможно, лучший вопрос был задан Антуаном.

"С какой целью мы делаем все это?" - спросил он. "Мы действительно признаем, что думаем, что где-то есть люди, которые пытаются с нами общаться? Вы же не хотите сказать, что Карусель сама прислала нам это?".

Ни у кого не было разумного ответа.

"Друг в высоких кругах", - сказала Дина. "В письме говорилось, что моя трагедия связана с

трагедиями других людей, включая его собственную. Предполагаю, что здесь застрял кто-то еще. На самом деле, я думаю, что здесь застряло много людей, не только игроки".

Мы взяли паузу, чтобы обдумать сказанной Диной.

"Демон", - проговорила Кимберли.

Дина кивнула. "Может быть, все НПС".

Демон перекрестка сказал, что он здесь в ловушке. Конечно, он мог говорить о своем персонаже. Демоны, попавшие в ловушку, не так уж редки в кино. Однако увиденная нами вспышка казалась более реальной, чем просто сценарный поворот.

"Или это все просто Карусель развлекается", - продолжил Антуан. "Не думаешь ли ты, что другие игроки знали бы, происходи что-то подобное на самом деле?"

Да, в чем-то он прав. Это действительно было характерно для Карусели, это вязалось с ее жестокостью. Игроки-ветераны потратили десятилетия, пытаясь пройти на запад, на другую сторону той горы, но с каждым шагом появлялось новое препятствие. Что если это сообщение было просто новой версией их недосягаемой точки на западе?

Что если мы просто начали тянуть нить и никогда не дойдем до конца? Что если всегда будет новое сообщение и новая зацепка, пока мы не окажемся выгоревшими оболочками тех людей, которыми начинали играть, как и все игроки-ветераны?

Но была одна вещь.

"Рокси сказала мне, что другие Киноманы утверждали, что Карусель разговаривает с ними. Секретные сообщения или что-то в этом роде. Может быть..." сказал я, жестом указывая на стол. "Может быть, это то же самое".

"Что случилось с другими киноманами?" спросила Анна. "Ведь в домике их нет".

Я прочистил горло.

"Они исчезли", - ответил я. Мне было интересно, наступит ли когда-нибудь время, когда я смогу сказать это, не оглядываясь через плечо.

"Верно", - сказал Антуан. "Исчезли. Как Жанетт?"

Пришлось просто пожать плечами.

Я все еще не решил, в чем именно заключается этот секрет. Должен ли я просто хранить в тайне существование Хранителя? Или я должен был держать в секрете свое знание о том, что произошло? Все еще не знаю. Пока ищу ответ на этот вопрос, мне придется прикидываться дурачком и надеяться, что они смогут прочитать все между строк.

Антуан выглядел так, словно собирался что-то сказать, но Кэмден заговорил первым.

"Если эти письма и билеты были предназначены для того, чтобы сообщить нам о каком-то скрытом послании, это означает, что все произошедшее было спланировано кем-то из высокопоставленных друзей", - сказал он. "Дину ехала сюда в течение 10 лет, пока не появились мы. А потом все было подстроено так, чтобы вы вышли на эту сюжетную линию и получили все эти билеты. Но разве это не означает, что весь сюжет "Гротеска" был задуман с

самого начала?

Как такое возможно? Разве это не произошло только потому, что Жанетт отказалась играть?"

Я об этом не подумал. Высокопоставленный друг подстраивал сюжет под нас, или все было запланировано еще задолго до нашего приезда?

"Когда Сайлас дал мне клише Жанетт, он сказал: "Жаль тратить хороший план впустую. К счастью, в Карусели мы их перерабатываем", - ответил я. "В то время я не очень понимал, что он имеет в виду под "планом". Решил, что это просто остроумное абстрактное высказывание".

Дина улыбнулась. Возможно, это был первый раз, когда я видел ее искреннюю улыбку после кукурузного лабиринта.

"Давайте не будем забегать вперед", - сказала Анна. "Мы все еще не знаем, является ли все это чьим-то планом или просто развлечением самой Карусели".

Антуан выглядел так, будто хотел многое сказать. Он расхаживал взад и вперед. В конце концов, он остановился и сказал: "Мы пришли сюда, чтобы пройти сюжетную линию. Давайте сделаем это, а потом мы сможем поговорить с Крисом обо всем этом. Он здесь уже много лет. Он сможет рассказать нам, делает ли Карусель подобные вещи".

После еще небольшого обсуждения, которое в основном шло по кругу, план остался таким. Я собрал все билеты и

положил их обратно в карман.

Но как я мог думать о сюжете в такой момент?

"Полагаю, это предзнаменование", - показал Антуан.

Перед нами стояли сломанные ворота, ведущие на частную территорию. Если обычно на таких воротах написано что-то вроде "Нарушители будут застрелены" или типа того, то эти ворота выражали совсем другую мысль.

Скажите "нет" Карусельному повороту!

Остерегайтесь! Входите на свой страх и риск!

Они присоединятся к вам, когда вы начнете путь!

Вы будете думать, что они принадлежат вам!

Никакого кемпинга.

Никаких походов.

Поворот дороги обречет вас всех на гибель.

Следите за своей группой.

Знаки были расставлены вокруг ворот без особого порядка. Надписи были сделаны наспех на кусках старой фанеры.

На красном занавесе этот сюжет назывался "Еще больше историй у костра: Роковые сказки". Его уровень сложности был "Что-то здесь не так", что, как предполагал, было не самой высокой сложностью. Я все еще выяснял, как работает шкала.

"Мы запускаем его, соглашаясь присоединиться к подросткам за кустом", - сказал я. Я знал только, как вызвать сюжет. Самих подростков я пока не видел.

Все повернулись посмотреть. В 15 ярдах от участка стоял куст. Если прищуриться, то можно было увидеть, что две фигуры спрятались в кустах и смотрят на участок.

"Подождите", - сказала Анна. "Прежде чем мы пойдем, мы должны увидеть твои клише, Дина. Просто на всякий случай".

Дина обдумала это. Нам говорили, что информация Аутсайдера о красном занавесе была скрыта даже от союзников.

Это было из-за клише, который они получали в самом начале.

"Хорошо", - согласилась Дина.

Внезапно ее табличка появилась на красном занавесе. Я не видел ее со времен кукурузного лабиринта.

Перед тем, как мы вошли, я использовал свои билеты на Характеристики, чтобы повысить Харизму, Ловкость и Интеллект. Не знаю, почему я откладывал это. Может быть, чувство вины за то, как я их получил? Как бы то ни было, я должен был их использовать. Это могло бы сыграть решающую роль в сюжете.

Вот наши Характеристики и клише до начала сюжетной линии:

Характеристики и клише игроков команды

Райли

Антуан

Анна

Класс игрока

Киноман

Атлет

Последняя девушка

Сюжетная Броня

20 / 2

16

18

Стойкость

1

4

4

Харизма

7

2

4

Ловкость

4

5

3

Интеллект

7

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 ходов

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.

Плейблок

Тип: Проницательность

Используется: Интеллект

Эффект: Может видеть фазы разработанного плана на красном занавесе. Может определить, когда наступит время действовать. Но для этого он должен знать план.

Доброе лицо

Тип: Правило

Используется: Харизма

Эффект: При разговоре с НПС во время фазы Вечеринки они с большей вероятностью откроют важную сюжетную информацию

Кастинг директор

Тип: Проницательность

Используется: Интеллект

Эффект: Понимание ролей игроков в сюжетных линиях

Придерживайся плана

Тип: Действие

Используется: Харизма

Эффект: Может сделать, казалось бы, провалившийся план снова правдоподобным, сплотив союзников таким образом, чтобы убедить аудиторию в возможности успеха

Воспитанный телевиденьем

Тип: Бафф

Используется: Харизма

Эффект: Повышает нужный показатель характеристики, когда предпринимает важные кинематографические действия, вдохновленные телевидением или фильмами, но потом показатель уменьшается обратно.

Общий опыт

Тип: Правило

Используется: -

Эффект: Игроки будут получать награду, основываясь на усилиях обладателя билета, даже если их собственные усилия в этом сюжете не были результативными. Игроки, приложившие больше усилий, не будут ущемлены.

У моей бабушки был дар…

Тип: Фон

Используется: -

Эффект: 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: Проницательность

Используется: Интеллект

Эффект: Дает игроку понимание того, где находятся Знамения и как избежать их активации

Кимберли

Кэмден

Дина

Класс игрока

Услада глаз

Ученый

Аутсайдер

Сюжетная Броня

14

15

16

Стойкость

1

2

2

Харизма

5

2

2

Ловкость

3

2

3

Интеллект

1

6

2

Выносливость

4

3

7

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

Охраняемая личность

Тип: Правило

Используется: Выносливость

Эффект:

Сопротивляется всем способностям проницательности, скрывая свою информацию на красном занавесе

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

Взгляд со стороны

Тип: Проницательность

Используется: Интеллект

Эффект:

Обращает внимание на информацию, которая является новой, нестандартной или необычной. Не обязательно понимает значение информации, только ее наличие.

Внешность недолговечна

Не используется в этом сюжете

Зиппо дешевые

Тип: Клише

Используется: Интеллект

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

Лучше позже, чем никогда

Тип: Правило

Используется: -

Эффект: Повышает Стойкость и Ловкость, если игрок дожидается Финала, чтобы помочь союзникам против врага в кадре.

Снимите комнату!

Тип: Правило

Используется: Харизма

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

Прятаться и искать

Тип: Правило

Используется: Интеллект

Эффект: Когда игрок и преследователь прячутся во время сцены погони, сравнивается их Интеллект, а не Стойкость.

Призрачное прошлое

Тип: Фон

Используется: Интеллект

Эффект:

Игрока преследует трагедия из прошлого. Это влияет на все его действия в сюжете.

Игрок теперь может использовать билеты:

Безнадежная просьба

Тип: Правило

Используется: Харизма

Эффект: Просьба об освобождении вынуждает похитителя вслух отказывать в освобождении

Фотографическая память

Тип: Бонус

Используется: Интеллект

Эффект: Визуальная информация, занесенная в память, будет отображаться на красном занавесе

- Информативный флешбэк (Экстрасенс)

- Ты привыкаешь к этому (Последняя девушка)

- Незаконченное дело (Ушедший)

- Я не могу умереть, пока не узнаю (Детектив)

- Ты носишь это с собой (Солдат)

- Ободрение извне (Экстрасенс)

Объявление о беременности

Тип: Бафф

Используется: Харизма

Эффект: Обнародование беременности дает игроку бафф на Выносливость, а после смерти -

бафф на Стойкость любовника

Ободрение извне

Тип: Бонус/Проницательность

Используется: Харизма

Эффект: Позитивные напоминания о том, что было потеряно, успокаивают игрока, когда он испытывает стресс, страх или боль. Может даже дать полезную информацию.

http://tl.rulate.ru/book/89737/2928604