Я никогда не видел Антуана таким. Даже когда у него были ножевые ранения и сломанные ребра, он стоял во весь рост и делал вид, что его это не беспокоит.

Но сейчас он полностью открыт и уязвим.

Потребовалось время, чтобы вытянуть из него всю историю. Он не помнил некоторые моменты. Возможно потому, что он так долго пробыл в лесу. Может быть, потому что теперь это отчасти сон. Рассказывая, он делал паузу на несколько секунд. Возможно, его преследовали воспоминания или он просто пытался вспомнить. Я не знаю.

"Кто-то сказал нам встретиться у дома, я не хотел идти", - сказал Антуан, его голос звучал крайне неуверенно. "У меня нет никаких клише проницательности, которые помогли бы мне отличить Отставшего от друга. Старик сказал, что все будет в порядке, если ты останешься один. Я решил прорваться. Я решил, что просто исключу себя из уравнения. Пока я не приведу с собой ни одного отставшего, это не имеет значения.

"Это бы точно сработало. Я, наверное, уже почти вышел из леса, когда услышал его. Шоумен Сайлас. Появился рядом со мной. Он сказал, что я выиграл билет. Райли как-то говорит о том, что получил клише "Безучастный свидетель" в середине сюжетной линии, так что я решил, что со мной происходит тоже самое. Я нажимаю на кнопку, и он выплевывает два билета. А потом он исчез, как только я схватил их. Вдруг рядом со мной оказалось шесть человек.

Я попытался убежать, но не смог обогнать ни одного из них. Сначала я не мог понять, в чем дело. Я ничего не знал о том проклятом клише, которое он мне дал. Этот дурацкий билет... Неважно, как быстро я бежал или куда бежал, они были у меня на хвосте. Я бежал туда, где, по моему мнению, должен был быть выход, но никак не мог его найти, потому что они были со мной. Охватывала паника. Через тридцать минут я посмотрел на красный занавес и понял, что стал Отставшим. Больше никакой путаницы. Я знал, кто я и что произошло".

"Я все ждал, когда закончится сюжет, но он не заканчивался. Я наблюдал за циклом сюжета. Игла застряла прямо перед концом. Она почти доходила до конца, но потом отщелкивалась обратно, тикая туда-сюда, но так и не доходя до конца. Как будто она была сломана.

"Я не знаю, сколько я там пробыл. Солнце никогда не всходило. У меня не было ни еды, ни воды, ни сна. Я просто ждал, когда история закончится. Я даже не помню, когда она закончилась. Вдруг я проснулся и увидел, что лежу тут, в поле".

Кимберли обняла его и зарыдала у него на плече.

"Какого черта", - выругалась Дина.

"Почему Сайлас так поступил с ним?", - спросил Кэмден. "Дал ему билет, который гарантировал бы, что он в конце концов застрянет там?"

"Я не понимаю", - сказала Анна.

У меня есть мысль, но я не хочу ничего говорить, пока не буду уверен.

Я отвернулся от группы и пошел обратно к воротам, туда, где был Сайлас. Дина последовала за

мной. Остальные остались с Антуаном.

"Итак, теперь вы вмешиваетесь напрямую, да?", - спросил я, увидев механического человека.

"Ты выиграл билет. Хе-хе."

Я кивнул. Конечно. Никто не собирался просто выйти и поговорить со мной.

Дина быстро нажала на красную кнопку. Она получила билет характеристик, клише и что-то еще, а также горсть монет.

"Я знаю, что с этой сюжетной линией что-то не так", - сказал я. Предполагаю, что Сайлас, или тот, кто контролировал Сайласа, мог слышать меня. "Крис не стал бы посылать нас в такую сюжетную линию. Ты сделал это, не так ли?"

Сайлас не ответил. Его механические руки продолжали двигаться, а маленький серебряный фонарик включался и выключался.

"Райли", - сказала Дина. Она протянула один из своих билетов. "Смотри."

Я быстро взглянул на него.

Секунду.

А потом я нажал на красную кнопку и получил билет характеристик, монеты, клише и.... кое-что еще.

Этим кое-чем был билет, который просто гласил:

Поздравляем!

Вы обнаружили тайные сведения: Секреты Карусели #6: Темная вода

Принесите этот билет в публичную библиотеку Карусели, чтобы получить свой приз.

Соберите десять - и получите огромную награду!

"В стигийских глубинах этих проклятых земель лежит труп непостижимой мерзости, разложившейся и заброшенной, родом из плоскости, недоступной пониманию смертных, где время и пространство сплетаются в гротескном слиянии. Те дерзкие души, которые осмелятся посягнуть на власть над затянувшимся рождением, навсегда останутся в неведении о том, как коварно оно властвует над их мыслями, ибо их сознание становится простой марионеткой, находящейся на службе у загадочного прародителя. В торжественном молчании его преданные рабы терпеливо ожидают команд, которые никогда не придут, навсегда попав в безумный цикл ожидания и отчаяния. Зловещая сила пронизывает воздух, вызывая ужасные трансформации и обезображивая всех, кто греется в ее зловещей ауре. Коренное население когда-то считало, что проклятая земля осаждена множеством злых духов, но их заблуждение происходит от их слабого понимания; ведь на самом деле здесь господствует одно единственное существо, которое даже в смерти ненасытно властвует над оставленной территорией."

"Карусель, я представляю себе пристанищем для душ всех мастей. Без этих членов нашего растущего сообщества мы не были бы тем городом, которым являемся сегодня."

- Бартоломео Гейтс, основатель Карусели.

Секретная локация....

Мы попали в секретную версию сюжета. Но как? И чем отличалась наша версия? Неужели другие игроки не знали о мертвой сущности под землей? Нам нужно вернуться к Крису и другим игрокам, чтобы спросить у них, что происходило в их версиях.

Это не давало мне покоя. Найти что-то важное случайно... Что-то не так. Мне нужно выяснить, в чем дело.

В конце концов, Антуан, Кимберли, Анна и Кэмден дошли до ворот.

"Он разговаривает?", - спросила Кимберли.

Я покачал головой.

"Он вообще нас слышит? Это просто машина или там кто-то есть?", -спросила разгневанная Кимберли.

"Ты выиграл билет, хе-хе", - сказал Сайлас.

Кэмден нажал на кнопку. Он получил то же самое, что и мы с Диной. Так же поступила и Анна.

Кимберли в конце концов пришла в себя.

Антуан не решался нажать на кнопку, но все же решился. Я мог сказать, что вид машины повлиял на него.

Все мы получили одинаковые Секретные билеты и по одному клише.

Кимберли выпало два билета Характеристик вместо одного.

После того, как Антуан получил свои награды (а это в два раза больше денег, чем у всех остальных), Сайлас снова заговорил.

"Истории здесь, в Карусели, могут быть довольно жуткими, но по крайней мере ты становишься звездой шоу!" - сказал он. "Хе-хе."

"Что, блядь, это значит?", - спросил Антуан со смесью гнева, грусти и отчаяния.

Сайлас не ответил, но все же у меня появилась догадка.

"Я думаю, он может говорить только заранее записанными фразами", - сказал я. "Он не может говорить с нами прямо".

Когда я это сказал, Сайлас повернул ко мне голову и сказал: "Ну разве ты не умница? Будь осторожен, некоторые из здешних монстров любят сладкое! Хе-хе."

Затем он исчез.

~~~

Я получил синий билет:

Скаут
~~~

Тип: Проницательность

Может быть использовано любым классом

Используемые характеристики: Интеллект

Прежде чем начать производство любого фильма, кинематографисты должны найти место для съемок. Найти идеальное место для съемок очень важно для того, чтобы фильм воплотился в жизнь.

При использовании этого билета игрок получает список всех основных мест съемок в рамках сюжетной линии. Чем выше уровень Интеллекта игрока, тем более обширным становится список. Если игрок экипирован билетом "Эксперт в кино", он сможет изучить ограниченное количество этой информации, прежде чем войти в сюжетную линию.

На более высоких уровнях игрок получит список мест, куда может попасть сюжет, а не просто места, куда он попадет.

Конечно, даже если вы знаете, где происходит действие фильма, вашим конечным местом действия, скорее всего, будет морг.

Кимберли получила красный билет:

Шляпа - это то, что я сказал!

Тип: Действие

Может быть использовано любым классом

Используемые характеристики: Харизма

Некоторые персонажи не получают уважения. Даже если у них есть хорошая идея, они остаются незамеченными, а их идеи крадет кто-то другой.

Обычно успех или провал плана зависит от двух вещей: его правдоподобия и показателя Интеллекта того, кто его придумал. У игрока с этим билетом планы и идеи могут быть "украдены" союзниками с более высоким уровнем Интеллекта, при этом союзник как бы перефразирует ту же самую идею. Когда происходит этот словесный обмен, успех плана будет оцениваться по уровню Интеллекта союзника.

Союзник: "Мы должны пробраться через окно и застать их врасплох".

Группа: "Отличная идея. Ты такой умный".

Игрок: "Подожди, когда я это сказал, ты сказал, что это глупо!".

Зеленый билет выпал Кэмдену:

Неподвижный гений

Тип: Бафф

Может быть использовано классом Ученый, Доктор

Используемые характеристики: Интеллект

Почему умные люди в фильмах всегда не могут сами осуществить свой план? Им всегда приходится объяснять свой план какому-то симпатичному крутому персонажу, который затем идет выполнять задание, а умный человек сидит и ждет.

Когда игрок использует этот билет, он сможет посылать союзников для реализации плана вместо того, чтобы делать это самому. При этом союзник получит временный прирост Интеллекта, пропорциональный Интеллекту игрока. Любые знания, переданные игроку для выполнения задания, будут отображаться на его красном занавесе. Если игрок попал в плен, то бафф будет действовать достаточно долго, чтобы спасти игрока или помочь ему переместиться.

"Теперь слушай меня очень внимательно: когда ты попадешь туда, тебе нужно будет переключить переключатели в правильной последовательности, иначе мы все обречены".

"То есть, ты хочешь сказать, что никакого давления нет?"

Билет Дины был синим:

Взгляд со стороны

Тип: Проницательность

Может быть использовано классом Аутсайдер

Используемые характеристики: Интеллект

В мире, наполненном действиями и людьми, трудно избежать внимания. Однако бывают моменты, когда наблюдение из тени может дать более четкое понимание ситуации.

Экипировав этот билет, игрок получает способность определять идеальные места, где можно задержаться, что дает ему возможность наблюдать за происходящим, не принимая активного участия в повествовании.

Не всем персонажам суждено быть в центре внимания.

Анне выпал фиолетовый билет:

Вместе с поездкой

Тип: Правило

Может быть использовано классом Последняя девушка

Используемые характеристики: Интеллект

В группе члены с меньшим показателем Сюжетной брони могут быть убиты поодиночке, но когда они путешествуют вместе в транспортном средстве, их судьбы связаны воедино.

С этим билетом, когда союзники собираются вместе в транспортном средстве, будет считаться, что все транспортное средство имеет показатель Ловкости игрока. В финале оно также будет иметь его показатель Выносливости.

Огромный процент людей в современном обществе погибает в автокатастрофах. В Карусели они обычно умирают сразу после.

Антуан получил красный билет:

Тайм-аут!

Тип: Действие

Может быть использовано классом Атлет

Используемые характеристики: Выносливость

В кино драка часто длится так долго, что камера может отъехать, чтобы дать зрителям передышку. Когда камера возвращается назад, драка все еще продолжается, часто меняя место, так как бойцы швыряют друг друга по декорациям.

Если билет экипирован, игрок может объявить тайм-аут в середине боя, просто сказав или написав это. В ту же секунду, когда игрок это сделает, противник выйдет за пределы экрана. Враг будет гораздо менее агрессивен вне экрана, хотя он все равно будет сражаться и не может быть убит в этот период. Игрок может убежать, однако бой возобновится, как только закончится тайм-аут, независимо от действий игрока. Чем выше Выносливость игрока, тем дольше перерыв.

Не бойся взять передышку. Просто знай, что она может оказаться последней.

http://tl.rulate.ru/book/89737/2957533