

Выйдя на тротуар, где находились мои друзья и Сайлас, я сразу же заметил, что Кимберли и Анна переживают какой-то эмоциональный момент.

"Мне так жаль!", - сказала Кимберли.

"Не надо. Я же сказала, что все в порядке", - мягко ответила Анна. Она плакала. В ее глазах была та пустота, которая теперь ассоциировалась у меня со смертью в сюжетной линии.

Они продолжили разговор, причем Кимберли постоянно извинялась сквозь слезы.

Подойдя к остальным, я спросил: "Что происходит? Они в порядке?"

Кэмден повернулся ко мне с обеспокоенным выражением лица. "Я... не уверен", - сказал он. "Я спал во время последней битвы".

Антуан придвинулся к ним поближе и попытался утешить Кимберли, поэтому я обратился за ответом к Дине. Она наблюдала за разговором с нарочитой отстраненностью.

Она глубоко вздохнула.

"По плану Кимберли должна была стать носителем монстра, а затем попытаться контролировать его благодаря своим баффам и прочему. Они подумали, что это может сработать", - объяснила Дина. "Она испугалась смерти, поэтому другая стала носителем и получила пулю в голову".

Антуан подслушал объяснения Дины. "Нет. Я убрал нас с экрана, - сказал он, стараясь быть мягким и дипломатичным, - мы все обсудили. Мы все так решили".

Я понимал. Кимберли всегда очень боялась смерти в сюжетной линии. Я не мог ее винить. Мы практически пообещали, что никогда не поставим ее в положение умирающей, пока она не будет готова. Именно по этой причине она оставила дома свой самый мощный билет, "Внешность недолговечна", хотя он мог быть очень полезен.

Мне было все равно, пока она вносила свой вклад, что она и делала. Я же не мог никому пожаловаться. Анна была ее лучшей подругой, а Антуан - ее парнем. Кэмден не собирался поднимать шум, даже если бы его это беспокоило.

Логичнее было предположить, что Кимберли изначально была той, кто должен был стать хозяином Искажения. Она могла бы полностью контролировать ситуацию. Так много было сделано для этого момента. Возможно, это бы сработало.

То, что Анна примчалась и заняла ее место, было не так хорошо подстроено, даже с учетом флешбэков, которыми "Карусель" пыталась это объяснить, но и это сработало неплохо.

Я пока не собирался вмешиваться, но ее решение отступить подорвало большую часть повествования. В конце концов, нам придется с этим разобраться.

"Умно придумано с успокоительными", - сказал я.

"Спасибо", - ответил Кэмден. "Я только что понял, что если успокоительное сработало, чтобы остановить искажение, то оно также может сработать, чтобы остановить привязку... Подожди. Откуда ты знаешь про шприцы?"

Я ухмыльнулся и достал свой билет "Монитор директора". Я рассказал ему о Смертном дозоре и о том, как увидеть историю с точки зрения зрителя.

Наш разговор даже отвлек остальных от их извинений, и мне пришлось повторить, чтобы все слышали. Я рассказал им о том, как другие люди в зале аплодировали и хлопали.

"А Кимберли, - сказал я, - ты отлично справилась. Я даже не заметил, что что-то произошло".

Я не был уверен, что это поможет ей почувствовать себя лучше, но я должен был попробовать.

"Так вот как мы получаем аспекты", - сказал Камден. "Мы должны умереть?"

"Я так не думаю. Вот как это работает для Киноманов. Возможно, для других Классов все по-другому. Тодд что-то говорил об этом давным-давно, но я тогда не очень понял".

"А как выглядели люди в зале?", - спросила Анна. Она устала, но старалась говорить заинтересованно и озабоченно.

"Я не могу сказать", - ответил я. "Я не мог заставить себя посмотреть в ту сторону".

Мы некоторое время обсуждали, кто бы это мог быть. Мертвые киноманы? Какая-то эльдрическая публика, для которой мы играли роли, чтобы ее развлекать? А может, это были просто случайные НПС? Мы не стали долго рассуждать об этом, потому что Сайлас Шоумен начал проявлять нетерпение.

"Я бы сказал, что ты действительно давишь на мои кнопки", - сказал Сайлас. "Но именно этого ты и не делаешь! Хе-хе."

Антуан подошел к механической гадалке и нажал на красную кнопку. На мгновение он замешкался, когда его рука приблизилась к кнопке, но все же нажал ее.

Он получил три трофея, два билета и карточку монстра за одного из убитых им агентов KRSL. Ему вернули его битую, которая осталась целой и невредимой, а также незаряженный пистолет, который он снял с охранника, и три шприца с успокоительным, которые он отобрал у охранников после того, как нашел Кэмдена. Но он так и не воспользовался ими, и эта часть была вырезана из фильма.

Как защитное одеяло

Тип: Бафф/Бонус

Класс: Любой

Аспект: Любой

Используемые характеристики: N/A

Как в кино, так и в реальной жизни наличие средств защиты может успокоить нервы и сделать вас достаточно храбрым, чтобы сделать то, что должно быть сделано.

При использовании этого билета Выносливость игрока повышается просто за счет наличия оружия, даже если это оружие малоэффективно.

Повышение чувства безопасности передается игроку и успокаивает его в страшных ситуациях. Чем мощнее оружие и чем лучше игрок владеет им, тем большее количество его союзников будет испытывать такое же чувство безопасности.

"Лучше один нож в руке, чем два в груди".

Это был легкий бафф и отличный бонус. Уменьшение страха, возможно, не так полезно на бумаге, но когда "Карусель" начала изматывать нас, каждый бонус психического здоровья, который мы могли получить, был просто находкой.

Перезагрузка после резки

Тип: Действие

Класс: Любой

Аспект: Любой

Используемые характеристики: N/A

Во многих фильмах вы никогда не увидите, как герои перезаряжают оружие во время напряженного боя. У них просто никогда не заканчиваются патроны.

При использовании этого билета игрок исчезает с экрана, как только начинает перезаряжать оружие, и возвращается на экран вскоре после окончания перезарядки. Для этого требуется, чтобы при перезарядке пистолет был пуст, а после перезарядки - имел больше патронов.

"Выйди за кадр для перезагрузки, вернись на экран для разгрузки".

У Артура был такой же билет. Я был рад этому. Когда у Антуана появилась возможность вводить оружие в сюжетную линию, у нас появился еще один способ выйти за пределы экрана. Я не был уверен, что это лучше, чем его клише "Тайм-аут".

Качели в сторону

Тип: Действие

Класс: Атлет

Аспект: Спорт

Используемые характеристики: Харизма

В пылу противостояния для сдерживания противника иногда достаточно продемонстрировать силу.

При использовании этого клише персонаж игрока может взмахнуть своим оружием, создавая кратковременную паузу в атаке противника. Это может дать игроку возможность выработать стратегию или сбежать. Обычно срабатывает с первого раза. При повторном использовании успех зависит от умения и правдоподобности в контексте.

"Иногда одной лишь угрозы насилия достаточно, чтобы удержать монстров на расстоянии".

Это казалось простым способом получить временную неуязвимость. Антуан должен был использовать его с умом.

Его карта монстра была следующей:

Агент KRSL

Убийца

В недрах злобной корпорации KRSL зародился зловецкий Агент. Он - бездушный палач, обученный убивать и беспрекословно подчиняться.

Остерегайтесь Агента KRSL, ведь он - леденящая душу сила без морали и совести, его действия оставляют после себя лишь разрушения. В тени маячит его присутствие - предвестник неумолимой тьмы и механического смеха, олицетворяющий саму суть злобы KRSL.

Следующей была Кимберли. Она получила два клише и один билет Характеристики. Для меня это было неожиданностью. Я думал, что она выступила великолепно. Видимо, ее паника в финальной битве стоила ей многого. Но благодаря тому, что клише "Общий опыт" Анны помогло ей, она все равно справилась.

Награда Академии Карусель

Тип: Бафф

Класс: Услада глаз

Аспект: Знаменитость

Используемые характеристики: N/A

Блеск и шик церемоний награждения может оказать огромное влияние на уверенность актера в себе, и данный билет отражает эту суть.

Когда игрок экипирует этот билет, его Харизма получает прибавку, основанную на его

выступлении в предыдущей сюжетной линии. Это отражает всплеск уверенности и харизмы, вызванный недавним получением актером весомой актерской награды. Признаться, зрители любят актеров, получивших награды.

Остерегайтесь: неудачное выступление может превратить это благо в проклятие.

"На вас свет прожекторов, мир - сцена, а каждый монстр - критик, который ждет, чтобы его поразили".

Базовый бафф в хорошем показателе для Кимберли. Правда, с его использованием придется подождать, пока она не получит более высокие показатели.

Есть ли у кого-нибудь заколки?

Тип: Действие

Класс: Услада глаз

Аспект: Красота

Используемые характеристики: Харизма

Зрители формируют свое мнение о персонаже по его поведению, привлекательности и даже по прическе. Простой акт укладки волос может часто сигнализировать о переключении внимания и решимости. В фильмах и бойцы, и ученые обычно носят волосы зачесанными и не мешающими.

При использовании этого клише игрок может убрать волосы назад или в хвост, переводя часть своего показателя Харизмы в показатели Интеллекта, Стойкости или Ловкости в зависимости от ситуации.

Игрок может отменить этот перенос, причесав волосы обратно, и вернуть Характеристики в исходное состояние в следующей сцене. После повторного использования не работает.

"Новые волосы, новый я!"

Это было интересно. Действие, которое может перераспределять Характеристики. Оказалось, что у Улады глаз есть множество способов повысить статистику в зависимости от ситуации. Это могло бы хорошо сработать с ее билетом "Удобная предыстория".

<http://tl.rulate.ru/book/89737/3163096>