

Когда я очнулся, то ожидал услышать приветствие Сайласа, но он пока не появлялся.

Я потянулся и почувствовал, что моя маска "Грея Эмбера" снова на мне, и даже смокинг, в который я был одет, выглядел как новый.

Я встал с дивана и принялся бродить по коридорам особняка колдунов, вернулся в бальный зал, где стояли мои товарищи по команде и ели закуски.

Это казалось особенно тревожным, ведь нам нужно было убираться отсюда, пока колдуны не начали нас атаковать. Я не знал, сколько времени должно пройти, чтобы это место снова стало опасным, но знал, что рано или поздно это произойдет.

Я едва сдержал удивление, когда увидел, что Грейс все еще разговаривает с уже пришедшим в себя Кристобалем.

Когда я подошел к ним поближе, их внимание обратилось на меня.

"Мистер Грей Эмбер!", - воскликнул Кристобаль. "Вы пропустили все эти волнения".

Он был весел.

Я посмотрел на Грейс в надежде, что она объяснит мне все происходящее.

"Кристобаль предложил нам остаться в особняке на несколько дней, потому что наши рейсы отменили из-за урагана. Разве он не прелесть?"

"Это очень мило с его стороны", - сказал я.

"Я забочусь о своих друзьях", - сказал Кристобаль. "Вы все мои друзья. Вы можете остаться в особняке, даже когда я и другие члены клуба уедем. Я не знаю, вернусь ли я когда-нибудь сюда".

Как новичку, мне было привито очень строгое правило "никаких дружеских отношений с ужасными убийцами".

По всей видимости, Грейс была обучена несколько измененному варианту, согласно которому они могли приютить нас на время бури.

Кристобаль продолжил рассказывать Грейс о том, как он был рабом разума у Мистера Миднайт.

"Лучшего наказания за мои грехи и быть не могло", - сказал Кристобаль. "Быть рабом в собственной шкуре, не имея возможности исправить хоть что-то, не имея возможности забыть. Но судьба жестока. Мы редко бываем наказаны в одиночку...", - он окинул взглядом толпу НПС, которые вдруг стали выглядеть очень исхудавшими и усталыми.

Поговорив еще немного, Кристобаль отошел к одной из своих многочисленных поклонниц.

"Кто-нибудь объяснит мне все происходящее?", - спросил я.

"Мы очистили сюжетную линию", - сказал Крис. "Знаешь, у нас не всегда был дом, куда можно было вернуться. Раньше люди проходили сюжетную линию и потом некоторое время там жили".

Я собирался попросить более подробного объяснения, но потом вспомнил...

Гостевые комнаты в Замке Астралиста. Дополнительные комнаты в общежитии Дельта Эпсилон Дельта. Заброшенную церковь из "Гротеска". Даже подземную лабораторию из "Объекта исследования".

Домик Дайера был не единственным удобным местом для ночлега. Они были повсюду. Это должно было быть частью награды за прохождение сюжетной линии.

Современные игроки действительно стали ленивыми, не так ли?

\*\*\*

Вскоре все НПС покинули бальный зал.

И тогда появился Шоумен Сайлас.

Я даже не сразу это заметил, так как был погружен в размышления об Анне и Кэмдене.

Крис и Грейс получили свои награды первыми. Грейс получила уровень и клише, а также немного денег. Крис получил только деньги.

Антуан, Кимберли и я получили по два клише за наше испытание.

Антуан получил:

Рыцарь в сверкающих доспехах

Тип: Бафф

Класс: Любой

Аспект: ---

Используемая характеристика: Харизма

Фильмы ужасов имеют мало общего со старинными рыцарскими романами. Но есть одна общая черта: у девицы должен быть доблестный защитник.

Когда экипирован этот билет, Стойкость и Выносливость игрока будут усилены при защите своего романтического интереса. Степень усиления зависит от того, насколько убедительна их любовь на экране.

Вы можете попытаться умереть за нее, но на самом деле вы просто умрете раньше нее.

Он будет хорошо сочетаться с билетом Кимберли "Внешность недолговечна".

Все любят победителей

Тип: Правило

Класс: Спортсмен

Аспект: Жеребец

Используемая характеристика: Харизма

Не важно кто вы, прекрасный принц или болван, все хотят стать вашим другом, когда вы побеждаете.

НПС будут знать о недавней выдуманной победе, которую одержал персонаж игрока. Эта новость позволит игроку получить союзников из числа тех, кто им восхищается. Это даст игроку основание использовать этих друзей для получения связей и информации.

Остерегайтесь: Когда настроение толпы меняется, меняется и ваше влияние.

В кино, как и в жизни, большинство людей - непостоянные поклонники.

Кимберли так же получила два клише.

Разрушая завесу молчания

Тип: Озарение

Класс: Любой игрок женского пола

Аспект: ---

Используемая характеристика: Харизма

Ужасы не всегда скрыты. Иногда они являются открытой тайной. Когда тот, кто знает об опасности, видит потенциальную жертву, он иногда достаточно смел, чтобы приподнять завесу молчания и сделать краткое предупреждение.

По сюжету:

Игрок, скорее всего, будет получать предупреждения об опасности от НПС, которые знают, что им угрожает опасность. Предупреждения будут более явными, если игрок является следующей целью в списке приоритетов противника.

Вне сюжета:

Игрок будет получать предупреждения от местных НПС о знаменьях, где женщины являются основной целью. Они также намекнут, какие особые награды можно получить в ходе сюжетной линии: охотничьи жетоны, билеты в ломбард, лицензии, ваучеры, путевые билеты, частные

показы, билеты на спасение, награды, удостоверения подлинности, карты Таро "Карусель", письма и многое другое.

"Все знали, что что-то происходит. Но никто ничего не говорил!"

Этот билет кажется необычайно полезным. Я даже не знал, что есть такие особые награды, никогда не слышал больше чем о половине из них.

Как в Риме

Тип: Бафф

Класс: Любой

Аспект: ---

Используемая характеристика: Харизма

Фаза вечеринки не должна быть мрачным мероприятием, наполненным поиском фактов и тщательным исследованием. Это может утомить зрителей. В фильмах ужасов веселье, предшествующее убийству, является неотъемлемым компонентом.

Если игрок использует это клише, то его Выносливость будет усилена до Первой крови, если его образ соответствует тону фильма.

Только истеричка может вести себя так, как будто собирается умереть в любой момент.

Я предположил, что Кимберли всю вечеринку боялась своей первой смерти, и это повлияло на ее выступление. Как ни странно это звучит, но первая смерть может помочь ей избавиться от страха.

Настолько, насколько вообще человек может преодолеть свой страх смерти.

Я также получил два клише.

Ходячие мертвецы

Тип: Бафф

Класс: Любой

Аспект: ---

Используемая характеристика: ---

В скольких фильмах есть сцена, в которой герои натываются на разрушения, оставшиеся после разгрома убийц, и находят одного умирающего, чьи последние слова - это экспозиция, используемая для подготовки главных героев к предстоящим событиям?

При использовании этого клише игрок получает огромный бафф при получении смертельного ранения или состояния, гарантирующего смерть. Этот бафф позволит ему выживать в течение длительного времени, чтобы предупредить тех, кто придет. Это не предотвратит смерть, но отсрочит ее на пару сцен.

Последние слова не могут остаться без аудитории.

Это очень хорошо сочеталось с моей стратегией - встретить плохого парня и затем сообщить о нем команде. Кроме того, это звучало так, будто будет больно. Я должен подумать об использовании этого клише.

В ближайшем кинотеатре

Тип: Озарение

Архетип: Любитель кино

Аспект: ---

Знаете ли вы, что раньше трейлеры к фильмам шли после фильма? В Карусели они до сих пор есть!

После завершения сюжетной линии игрок сможет увидеть трейлеры к другим недавно вышедшим или идущим фильмам со всей Карусели.

Если в момент окончания фильма игрок находится в кинотеатре, он сможет использовать клише Смертного дозора в сценах, показанных в трейлерах.

Итак, что вы собираетесь смотреть дальше?

Это был мощное инсайдерское клише. Возможно, его трудно использовать в практических целях, но я понимаю, насколько оно может быть важно в качестве клише разведчика.

Перечитывая свои клише, я с ужасом думал о предстоящих разговорах. Настоящих разговорах об Анне и Кэмдене. О будущем.

К счастью, у меня было очень хорошее оправдание, чтобы избежать этих разговоров. Я мог посмотреть трейлеры к другим сюжетным линиям. Они могли бы подсказать мне, как обстоят дела у других, если, конечно, они давали хоть какую-то полезную информацию.

Я воспользовался клише "В ближайшем кинотеатре" и посмотрел на красный занавес, чтобы увидеть трейлеры.

Как и "Монитор директора", он позволял мне пассивно наблюдать за происходящим в моем сознании. Однако, в отличие от этого клише, я не знал, чего ожидать.

\*\*\*

## Трейлер №1

Темная мрачная музыка заполнила мои уши, когда на экране появилась большая аудитория, которую я узнал, как часть Университета Карусель.

Голос диктора произнес. "Вы думали, что прошлое похоронено..."

На экране появились черно-белые кадры смеющихся и танцующих людей во время вечеринки.

"Леденящее душу продолжение "Десятилетнего воссоединения".

Быстрая вспышка женского крика.

Женщина в панике говорит: "Я же говорила, что он вернется, он никогда не даст нам забыть о том, что произошло".

Далее я увидел чередующиеся кадры людей с испуганным выражением лица. Я узнал некоторых из них. Это были игроки. Я не знал их имен и не имел под рукой красного занавеса, чтобы прочитать их, но я видел их в лагере.

Рассказчик продолжал: "Он вернулся, и на этот раз его месть свершится".

Я увидел тeneвую фигуру в дождевом плаще. Его лицо было скрыто. В лунном свете мелькнули отблески остро заточенного лома в одной руке и шиномонтажного станка в другой. Я увидел еще несколько крупных планов испуганных лиц знакомых мне людей, перебитых сценами их бега по темным улицам. Я слышал стук их сердец.

Снова сцена вечеринки, украшенной декорациями, смехом и танцами.

Диктор говорит: "Некоторые секреты никогда не умрут".

В то время как танцы продолжались, камера переместилась на окна. Было видно, как тeneвая фигура приближается к зрительному залу, держа в руках оружие.

Неожиданно музыка сменилась. Зазвучало что-то более витиеватое и неземное, с намеком на колокольчики.

Таинственная фигура встала напротив игроков. С неба начали падать темные снежинки - черный снег. Все персонажи, и игроки в том числе, были озадачены этим и с трепетом смотрели на облака над головой. Когда снежинка приземлилась на кожу, как я предполагал, НПС, камера переместилась на ее глаз: кровеносные сосуды потемнели. Ее глаза быстро чернели.

Убийца, увидев снег, проявил нехарактерный для него страх. Он бросился в укрытие в соседнем здании. Снег продолжал засыпать все вокруг, и весь мир превратился в черную подушку.

"Некоторые тайны... холоднее смерти".

Музыка стала громче, а затем на экране появилось название.

Одиннадцатилетнее воссоединение: Черный снег.

"Скоро на экранах".

\*\*\*

Апокалипсис Черного Снега захватил эту сюжетную линию. Я понятия не имею, какая судьба ожидает игроков, попавших в нее.

Не успел я осмыслить увиденное, как начался следующий трейлер.

\*\*\*

Трейлер №2

Музыка сменилась безмятежной мелодией, и на экране появились изображения озер, рек и пляжей. Семьи смеялись, дети играли в воде, парочки отдыхали на берегу.

"Вода - суть жизни..."

Сцена сменилась на уединенный пруд, расположенный в лесу. Спокойствие пруда подчеркивали небольшие водопады, низвергающиеся с окружающих скал.

"И предвестник смерти..."

Камера увеличила изображение и показала деревянный забор ручной работы, окружающий пруд. На видном месте виднелись предупреждающие знаки: "Частная собственность" и "Посторонним вход воспрещен". Неподалеку было некое святилище, украшенное свечами и таинственными символами.

Слышен мужской голос: "Знаете, сколько мы заплатили за этот отдых? У нас самый лучший пакет. Если там есть частная купальня, то мы заслужили право в ней купаться. Что они собираются делать? Взять с нас дополнительную плату?"

Группа туристов с туристическим снаряжением шла по лесу, смеясь и переговариваясь друг с другом. Они не обратили внимания на предупреждения на заборе и перелезли через него. Один из них, озорно ухмыляясь, прыгнул в чистейшую воду.

Я узнал их. Это были игроки из дома. Одна из сильных команд, если мне не изменяет память.

"У воды есть своя память..."

Сцена в ванной комнате: одна из женщин в походной группе готовится принять душ. В процессе подготовки она заглянула в ванну и увидела, что за шторкой стоит длинноволосая фигура. В панике она отдернула занавеску, но обнаружила, что там никого нет.

Экран стал черным.

"Что-то происходит, мы не можем больше это игнорировать", - сказала женщина.

"Надо было прислушаться!"

Главные герои собрались вокруг старца в духовных регалиях. На его лице было серьезное выражение. Он говорил на иностранном языке, его слова отображались субтитрами.

"Вы должны снять проклятие до следующего дождя. Если вы не сможете этого сделать, вы будете обречены".

В следующей сцене над головой собрались темные тучи, завывал ветер. Главные герои, в которых я узнал игроков, в ужасе переглянулись.

"Рано для дождя! Мы же только начали!", - сказал один из них.

Но, конечно, вместо дождя из туч повалил черный снег. Все в недоумении и ужасе уставились на него.

Рассказчик продолжал: "Некоторые тайны погребены глубоко под водой. Другие - под снегом".

Экран снова потускнел, и на нем появилось название фильма.

Голова под водой: Черный снег

"Скоро на экранах".