В очередной раз мы оказались перед костром, надеюсь, что в последний. Кэмден не появился рядом с нами. Он либо умер, либо прятался так долго, что его списали. В любом случае, мы остались вчетвером: Дина, Кимберли, Анна и я. Мои раны зажили, и я больше не испытываю ужасную боль.

Но кое-что еще изменилось. В прошлой истории, я заметил, что с Дугласом, молодым персонажем, который был настолько одержим идеей устранения мнимых нарушителей, что, по всей видимости, сам создал проклятие Отставших, было что-то не так.

В нем было что-то такое, на что я не мог указать пальцем, что-то скрытое от меня.

Он отдал собственную кровь в обмен на свое последнее желание.

Он больше не обычный НПС. Он враг. Я узнал об этом только после того, как нас перенесли за пределы сюжета. Между той историей и настоящим прошло более двухсот лет. И все же Дуглас все еще здесь. Он был здесь все это время.

Дуглас "Старик" Эйкерс

Сюжетная Броня: 35

Клише

Ненадежный рассказчик

Возможно, в рассказах этого злодея есть доля правды, но лучше не верить ему на слово.

Телеграфированное разоблачение

Хотя проницательный наблюдатель поймет, что в этом персонаже есть что-то странное, конкретные детали будут скрыты от игрока до конца истории. Красный занавес и клише проницательности здесь не помогут, хотя логика может помочь.

Проклятие жизни

Этот злодей будет скитаться по земле, пока не снимет проклятие.

Рот хозяина

Этот злодей будет говорить от имени врага.

Рассказчик

Этот персонаж может рассказывать истории, которые игрокам предстоит пережить.

Небоевой

Этого злодея нельзя атаковать на экране, пока он сам не нападет на игрока или не будет идентифицирован как враг. Нападение на него будет неэффективным и не изменит сюжет. Это приведет к тому, что игрок просто на некоторое время выйдет за пределы экрана.

"Что это были за существа в темноте?", - спросил Джейк, один из двух НПС-подростков из начала истории.

Дуглас Эйкерс рассмеялся. "Никто не знает. Некоторые говорят, что это были сирены, напавшие на культ за то, как они обращались с женщинами. Другие говорят, что это были духи земли, обиженные тем, что культ поклоняется чужому богу на их земле. Я не могу сказать наверняка ни то, ни другое".

И снова оказалось, что история, которую Эйкерс рассказал Руди и Джейку, отличается от той, которую проходили мы с группой.

"Но, когда вы приходите поздно вечером сюда, в такие дни как сегодняшний, - продолжал Эйкерс. "И вокруг очень тихо, то вы почти наверняка услышите шепот..."

Эйкерс замолчал.

Он медленно отвел взгляд от Руди и Джейка, повернув голову к Анне, Кимберли, Дине и мне.

"Подождите", - сказал он. В его голосе прозвучала нотка... отчаяния, мне так кажется. "Нет. Вы не должны были этого видеть. Этого не было! Как вы это увидели?"

Он встал.

"Этого не могло случиться", - старик провел рукой по лицу. "Это не моя вина. Эта земля проклята пять раз".

Он упал на колени.

"Лес проклял поселенцев, потому что они не спросили разрешения!" - закричал он.

Пейзаж изменился, растаял.

Мы снова оказались в лесу, прямо перед домом старика Эйкерса. Это была та самая сцена, где он объяснял нам проклятие Отставших.

"Поселенцы не слушали. Они взяли больше, чем им было позволено! Вот почему они прокляты", - раздался его голос откуда-то сверху. Старик Эйкерс, стоявший перед нами, оглядывался по сторонам, гадая, откуда доносится голос.

Со всех сторон вокруг нас начали появляться Отставшие. Это были не те, которых мы видели ранее. В основном это были члены культа Славы Господней. Я мог судить об этом по их одежде.

Но не все Отставшие были членами культа.

Среди них стояли несколько людей из семьи Эйкерсов. В центре стоял Теодор Эйкерс, патриарх семьи, который оказался в ловушке, когда Дуглас создал проклятие.

"Нет", - закричал Дуглас. "Я не хотел этого! Я не просил об этом".

В отличие от других Отставших, которые угрожающе шагнули к нам, Теодор Эйкерс этого не сделал. Он стоял на месте, не желая нападать.

"Старик всегда считал себя таким благородным, не так ли?" Дуглас Эйкерс продолжал рассказывать. "Потребовалось пятьдесят лет, чтобы это изменилось. Время меняет все".

Отставшие изменились. Теперь они были более потасканными, дряхлыми. Их одежда износилась. Теодор Эйкерс похудел. Теперь на его лице появилось отчаяние. Время, проведенное в качестве Отставшего, лишило его сдержанности и доброго характера. Он напал вместе с остальными.

Мы побежали к тому месту, где, как мы знали, находится выход.

Наши показатели скорости выше, чем у Отставших. Вскоре мы оставили их позади, они просто не успевали за нами. Оказалось, что бегство - неплохая стратегия, особенно если ты знаешь о проклятии и его правилах.

Не успели мы добежать до выхода, как Эйкерс снова заговорил. "Но тогда вы не знали, как спастись от проклятия Отставших, не правда ли? Вы оставили своего друга гнить в лесу. Никогда не задумывались, что будет с человеком, обреченным на бесконечное блуждание по лесу, через сто лет? Давайте узнаем".

Внезапно перед нами появился Отставший, сидевший на поваленном дереве. Он был крайне истощенным. Его одежда была изношена до ниток. Мышцы, которые когда-то были налиты силой, теперь представляли жалкое зрелище. У него едва хватило рассудка, чтобы посмотреть в нашу сторону.

Это был Антуан.

Кимберли побежала к нему, выкрикивая его имя.

Анна оттащила ее. Теперь он враг. Мы сможем спасти его, только если завершим эту историю.

Мы наконец вышли за пределы Леса Отставших. Мы свободны.

Но лишь на мгновение.

"Шахта, где погибли все эти бедняги, их скитающиеся души тянутся к тем, кто приближается, - и к людям, и к животным. Но вам ведь тоже не понравилась эта история?"

Мы снова перенеслись в прошлое. На этот раз мы оказались в шахте.

"Как вы нашли пещеру под колодцем? Зачем вы туда пошли? Вы должны были просто покататься на тележке и сбежать. В шахтах не было никакого злого существа. Никаких вод, наполненных силой. Там были только одержимые, вот и все".

Позади нас послышались звуки. Скрежет когтей, шарканье.

"Бежим!", - крикнула Анна.

Нам не нужно повторять дважды. Мы побежали вперед по подземному туннелю, а одержимые животные из рассказа о шахте преследовали нас.

"Этого человека из леса не должно было быть там. Как вы узнали о нем?", - говорил Эйкерс.

Перед нашими глазами снова поменялась местность. Теперь перед нами деревья, такие же, как в лесу Отставших. Среди них стоял Николас. Он явно был одним из Отставших. Рядом с ним стояла его мать, все еще одержимая, все еще Глаза Хозяина.

Они не напали, но наблюдали за нами, пока мы просто бежали мимо. Все поменялось, и мы снова в шахте.

Вокруг нас стали появляться десятки одержимых и пытаться схватить. В основном это были шахтеры. Появился и Кори, активист НПС, который был с нами в пещере внизу. Он бросился на нас, точно так же, как и остальные.

"Почему вы сошли с пути?" повторял Эйкерс. "Что я сделал не так? Вы не должны были видеть монстров, прячущихся в тени, но вы увидели".

В очередной раз все изменилось.

Теперь мы бежим по темному лесу. Что-то в темноте шептало мне. Я закрыл уши руками, пока бежал. Если они нападут, я буду беспомощен.

Но они так и не напали. Я так и не увидел ни одной Двуликой женщины. Все, что я видел, это фигуры, двигающиеся в тени.

Мы выбежали на поляну, где находился колодец, о котором рассказывалось в последней истории. У колодца стоял молодой Дуглас Эйкерс. Он разрезал себе руку и смотрел, как кровь капает в колодец.

Я мог слышать голос Эйкерса даже с закрытыми ушами. Он был расстроен.

"Этого не может быть", - говорил он. "Этого не должно быть".

А потом мы снова оказались у костра.

Эйкерс рухнул на землю. Он всхлипывал.

"Это не то, что произошло", - сказал он. "Это не та история! Я могу изменить историю, пожалуйста, позвольте мне изменить историю!"

Вокруг нас исчезли монстры. Руди и Джейк были...их куски разбросаны повсюду. Возможно, на них напали, пока мы бежали от рассказа Эйкерса.

Мы развернулись и побежали прочь от проклятой земли. Индикатор сюжетного цикли застыл на надписи "Конец".

Мы прождали у входа на участок полчаса. Кэмден добрался до нас через десять минут. Он объяснил, как ему удалось выжить.

"К счастью, у меня была сломана нога, поэтому каждый раз, когда Двуликие шептали, и я пытался выйти к ним, боль выводила меня из транса. Тогда я спрятался под упавшей церковью. Использовал шест как рычаг, чтобы поднять кусок дерева и опустить его обратно на ногу. Прижал себя к земле. Они не могли меня видеть. А я не мог уйти. Потом просто потерял сознание от боли".

Он не был уверен, умер или нет. Он просто очнулся на земле, когда история закончилась.

Умный план. Но его все равно списали.

Антуан все еще не появился. Мы собирались отправиться на его поиски, но не уверены, что Лес Отставших все еще работает.

Поэтому ждали.

"Вот", - наконец сказала Дина.

Антуан шаркающей походкой направлялся к нам с западной стороны поля.

"Что-то не так", - сказала Дина со вздохом.

Она оказалась права.

Когда он приблизился, он выглядел точно так же, как и тогда, когда мы вошли в сюжетную линию, - молодым и здоровым, но его лицо было пустым, с застывшим взглядом. Его ноги шагали вперед нескоординированно, как будто у его разума едва хватало воли двигать ими.

Он кричал.

"Он не в себе", - сказал я. Его индикатор мигал так же, как и мой, когда меня ударили ножом. Но в моем случае это было из-за сильной боли и потери крови.

Почему же его индикатор работал? Ведь мы только что исцелились в конце сюжета.

Мы побежали к нему через поле.

Приблизившись к нему, я увидел, как он смотрит своим пустым взглядом на нас.

О нет.

Когда Кимберли подошла к нему, она заключила его в объятия, и он упал на колени. Кэмден и Анна помогли ему подняться.

Слезы медленно катились по его щекам непрерывным потоком. Мне кажется, он даже не заметил, что мы рядом.

Как долго он пробыл в этом лесу?

Он поднял руку. В его кулаке лежал билет. Я не смог прочитать, что там было написано.

"Посмотри на его клише!", - сказала Дина. Ее способность "Взгляд со стороны" показала ей что-то.

Я сделал, как она сказала. Конечно, там оказалось что-то очень странное: У Антуана было два клише, которых не было, когда мы вошли в сюжетную линию.

Откуда они у него?

Это были два самых мощных клише, которые я когда-либо видел в Карусели.

Магнит невезения

Тип: Правило

Может быть использовано любым классом

Используемые характеристики: -

Иногда одному персонажу не везет. Он терпит неудачу во всех своих начинаниях и по сравнению с ним другие персонажи выглядят везунчиками.

С этим билетом игрок будет первой целью врага, независимо от показателей сюжетной брони. Все попытки проверить Характеристики будут неудачными. С другой стороны, союзники будут получать бафф при каждой проверке Характеристик, пока игрок с этим билетом жив и не списан. Если враг накладывает на команду заклинание или ауру в любой форме, игрок с билетом первым попадет под воздействие.

Если экипировать этот билет к классу Неприметный, баффы союзников будут действовать до конца сюжетной линии, если игрок доживет до финала.

Некоторые люди рождаются везунчиками. Пригласите их на свои похороны.

Неудачная попытка проверки Характеристик равносильно тому, что в каждой Характеристике ноль.

С другой стороны, это клише эффективно повышает всем союзникам все используемые ими Характеристики.

Подождите…

Вам приснился кошмар…

Тип: Бонус/исцеление/действие

Может быть использовано любым классом

Используемые характеристики: Харизма +

В фильмах ужасов зрители часто имеют возможность заглянуть в воспоминания и кошмары персонажа. В конце видения игрок просыпается и понимает, что сцена, свидетелем которой он только что был (обычно в виде монтажа или вспышки), на самом деле была всего лишь кошмаром.

Травматические воспоминания:

С помощью этого билета игрок может временно подавить или навсегда залечить психическую травму, притворившись, что травмирующее событие на самом деле было лишь кошмаром, от которого игрок очнулся.

Неудачные сцены:

Первое применение этого клише позволит игроку отменять произошедшие неудачные сцены в сюжетной линии, представляя их как просто приснившееся событие, исцеляя союзников и давая игрокам второй шанс. Игрок должен быть главным персонажем и взаимодействовать с врагом сюжетной линии, до того, как использовать это клише. Сюжет может быть сброшен только до середины "Возрождения". Способность не сработает, если игра не будет идеально правдоподобной и не будет соответствовать линии повествования.

Предупреждение:

Если у игрока нет клише экстрасенсорных способностей, вторая версия событий будет полностью отличаться от первоначальной.

Игрок должен быть "разбужен" союзником, с которым у него установлена связь. Эффективность применения будет зависеть от их общей Харизмы.

Проснитесь от кошмара прошлого. Проснитесь от ужаса настоящего.

Этот билет... действительно хорош. Если использовать его идеально, то можно отменить Вторую кровь и неудачный Финал. Это невероятно. У Антуана, конечно, не хватило Харизмы, чтобы провернуть такое, но все же, он мог бы попробовать использовать это клише...

"Посмотрите на его новый билет", - закричал я. "Смотрите. Он может исцелять психические травмы. Читайте!"

Кимберли стояла на коленях над Антуаном. Она со слезами на глазах пыталась утешать его. Она была так озабочена, что не обратила внимания на его клише, пока я не сказал.

"Как это..." начала спрашивать Кимберли. Она прочитала клише на красном занавесе. "Что нам делать?"

Антуан просто стонал. Он был Отставшим целую вечность.

"А это клише вообще сработает?", - спросила Дина.

"Да", - ответила Анна. "Сработает".

Клише исцеления всех видов обычно работают вне сюжетных линий, особенно клише психического здоровья. У всех ветеранов были свои любимчики. Реджи регулярно использовал одно из своих алкогольных клише. У Валери всегда были с собой маленькие конфеты-"таблетки". Никто не проходит через подобные сюжетные линии, не потеряв часть рассудка. Такие клише, как это, помогают прийти в себя.

Я не могу вспомнить, чтобы когда-либо видел клише, которое утверждало, что сможет навсегда излечить сильную травму. Это очень мощно.

"Что нам делать?" снова спросила Кимберли.

"Нам нужно положить его на кровать?" спросила Анна. "Там сказано, что его нужно разбудить".

Я покачала головой. "Просто уложите его. Нам не нужно, чтобы все было идеально. Этого будет достаточно в данный момент".

"Положите его на траву", - скомандовал Кэмден.

Кимберли помогла опустить его на землю.

"Закрой глаза", - сказала Кимберли. "Просто лежи".

Антуан посмотрел на нее. Вдруг он как будто узнал ее. Он быстро задышал.

"Закрой глаза", - сказала она и осторожно положила пальцы на его глаза.

Он сделал то, что она сказала. Но слезы все равно просачивались из уголков его глаз.

Кимберли сделала несколько глубоких вдохов и постаралась успокоиться. Она собиралась выложиться по максимуму. В сюжетной линии это, вероятно, не сработало бы. Антуан, случайно уснувший в поле, не вписывался в историю.

Но мы вне сюжетной линии. Это не должно иметь большого значения.

Ну, надеюсь.

Я не знаю, откуда взялся этот билет или как он его получил. Я даже не уверен, что это сработает. Остается только ждать.

Кимберли положила одну руку на лицо Антуана. "Проснись", - мягко сказала Кимберли. Другую руку она положила ему на плечо. "Тебе снится кошмар".

Глаза Антуана открылись. Он глубоко вздохнул и внимательно оглядел каждого из нас.

Потом он обнял Кимберли, и начал плакать и смеяться одновременно.

Это продолжалось в течение нескольких минут. Антуан переходил от приступов радостного облегчения, к слезам от ужаса. Клише не исцелило его разум полностью - мы слишком низкого уровня, чтобы ожидать этого, - но он пришел в себя.

"Мне очень жаль", - сказала Кимберли. Она тоже плакала. "Мне очень жаль. Я не хотела оставлять тебя там".

Антуан отстранился от нее и сказал сквозь комок в горле: "Ты не... Это была не твоя вина. Это все он".

Он указал пальцем назад через поле в направлении ворот.

Там, где раньше ничего не было, сейчас стоял Шоумен Сайлас.

http://tl.rulate.ru/book/89737/2956005