

Поначалу другие игроки относились к нам достаточно снисходительно. Все они знали, как тяжело, когда тебя выдергивают из твоей жизни и заставляют оказаться в этой ужасной искаженной реальности. Нам было предложено отдохнуть в домике, чтобы подготовиться к тому, что нас ждет. Но через два дня нас начали буквально выставлять за дверь.

Низкоуровневые игроки были большой помехой, говорили нам.

Так Анна, Кэмден, Антуан, Кимберли и я оказались в северной части города. Жанетт невозможно было убедить выйти из своей комнаты, и она редко позволяла Бобби выходить. Я не знаю, куда ушла Дина, но, похоже, она не была заинтересована в том, чтобы остаться с нами.

Нам сказали, что нас повезут в замок. Это должна была быть легкая сюжетная линия. Рекомендуемая сюжетная броня - 12.

Сначала я подумал, что слово "замок" — это немного преувеличенно.

Вскоре мы начали видеть указатели на что-то под названием "Музей Галле".

"Замок там", - сказал Тодд, наш гид, указывая на знак. "Просто следуйте за знаками по дороге. Больше на этом участке беспокоиться не о чем, если вы свернете по указателю, когда доедете до замка. Его трудно будет не заметить".

"И вы не скажете нам, что там внутри?" спросил Антуан. Мы получили только очень выборочную информацию.

"Нет. Если мы расскажем вам, что произойдет, это либо не произойдет, либо произойдет, но в итоге вы не получите никаких наград. Приходится идти вслепую большую часть времени". Он сказал это с нескрываемым весельем.

Я чувствовал себя так, будто над нами издеваются.

Он должен был поторопиться, потому что, если он подойдет достаточно близко к замку, его включат в нашу команду, и его высокий уровень уменьшит количество опыта, который мы получим за прохождение сюжетной линии. Именно это произошло с "Последней соломинкой 2".

Указатели вели нас прямо к нужному месту. Пока мы шли, небо становилось все более серым. Я заметил, что над горой, к которой мы шли, висела грозная туча. Так же как в восточной части города вечно осень, а в западной - всегда лето, казалось, что на этой горе всегда идет дождь.

У подножия горы была дорога, перекрытая красными воротами. За ними висела большая табличка с надписью "Музей в Замке Галле".

Когда мы подошли, дородная женщина лет 50 пыталась поднять коробки с заднего сиденья своего маленького зеленого универсала. Она припарковалась так близко к воротам, как только могла, едва не задев их.

Когда мы приблизились, она повернулась к нам и сказала: "О, вот вы где. Вы опоздали. Поторопитесь и помогите мне с этим; нам так много нужно сделать до завтра. Мне жаль, что мне пришлось навязать вам это в последнюю минуту, но команда, которую я наняла для уборки музея в рамках подготовки к открытию, исчезла с лица земли. Они просто бросили свою работу. Даже не предупредили меня. Не отвечают на мои звонки. В наши дни практически невозможно найти хороших помощников".

На красном занавесе в моем сознании маленькая иголка перескочила на Знамение.

Мое предчувствие теперь было уверенно, что команда, которую она наняла, вовсе не прогуливала работу.

Мы впятером посмотрели друг на друга. Сейчас или никогда. Мы никогда не будем готовы, но это не имело значения. Мы кивнули друг другу.

Антуан сказал: "Позвольте мне помочь вам это отнести". Он шагнул вперед и поднял коробку, с которой женщина боролась.

В своем сознании я увидел, что ее зовут Джуди. Она была НПС с показателем сюжетной брони 3. Это не сулило ей ничего хорошего.

Кто я такой, чтобы так говорить? Пока мы поднимались в гору, игла на цикле сюжета перескочила на "Выбор", и в какой-то момент моя броня снова упала вдвое - до 5. Мне было едва ли лучше, чем ей.

"Ты уверен, что справишься с этими коробками?" спросила Джуди у Антуана.

Антуан ответил: "Да, я тренируюсь. Я играл в баскетбол в школе".

Джуди кивнула.

Кэмден, Анна и я рассмеялись. Это было так неловко. Но Антуан с улыбкой оглянулся на нас.

Его Сюжетная Броня поднялась на два пункта.

Классом Антуана был Атлет. Вместе с классом он получил два клише.

Одно из клише давало ему бонус при использовании спортивного инвентаря в качестве оружия. Крис сказал Антуану, что для этого клише он может купить бейсбольную битку или клюшку для гольфа. Пока что это клише было бесполезным, потому что у него не было ни биты, ни клюшки.

Зато другое его клише было довольно забавным.

Спортивная крыса

Тип: Игровое клише

Может быть использовано классом Атлет

Используемые характеристики: Харизма

В фильмах ужасов классы персонажей должны быть очевидными, чтобы зрители знали, чего ожидать. Самый простой способ дать зрителям понять, что вы Атлет, - сказать об этом в диалоге. Когда Атлет экипирован, он получает бонус к Стойкости и Ловкости, когда упоминает, что занимается спортом. Клише должно быть использовано до первой крови. Повторное использование не даст никакого эффекта.

В конце концов, в фильмах даже у ботаников есть мышцы.

Он получил бонусные очки сюжетной брони за то, что сказал людям, что занимается спортом. Я никогда этого не переживу.

Его характеристики были такими:

Стойкость - для проявления силы и способностей в атаке

4+1

Харизма - для убедительности вашего выступления

1

Ловкость - чтобы быть быстрым, ловким и всегда попадать в цель

3+1

Интеллект - для сообразительности, планирования и дедукции

0

Выносливость - для стойкости, несгибаемости и упорства

4

Его броня без бонуса равнялась 12. Однако бонус от использования его клише увеличил Сюжетную Броню, поэтому сейчас его общая броня была равна 14. Ведь сюжетная броня — это просто все показатели вместе взятые.

По сравнению со мной, он был Геркулесом.

"Смотритель должен был прийти и все открыть. У меня нет ключа от ворот", - объяснила Джуди.

Мы шли по склону горы, пока, в конце концов, не увидели его, замок. Он был огромным. Это был не тот средневековый замок с большими серыми камнями, который я себе представлял. Это был один из тех, которые можно увидеть в Германии, с белой внешней отделкой и большими деревянными балками, составляющими большую часть внешней стороны.

У этого замка был разводной мост, но не было рва.

"Знаете, этот замок был привезен из Европы после Второй мировой войны", - объяснила Джуди. "Семья Галле привезла его сюда по частям. Они понимали важность истории".

"Десять баксов за то, что это нацистский замок", - прошептал я Кэмдену.

Он улыбнулся.

"Почему разводной мост уже опущен?" спросила Анна.

Джуди с озадаченным выражением лица ответила: "Должно быть, его оставили опущенным. Либо тут уже побывал смотритель".

За пределами замка была парковка. На территории стояли таблички с подробным описанием того, куда должны были идти гости музея и как они должны были оплачивать билеты.

Когда мы подошли ко входу, над нами сверкнула молния.

"Пойдемте внутрь, дорогие. Нам так много нужно сделать", - сказала Джуди.

Пройдя через разводной мост, мы вышли во внутренний двор. Он был полностью огорожен высокими стенами замка. Во дворе было много дверей, на каждой из которых были таблички с

указанием как исторического значения комнаты за дверью, так и того, для чего она использовалась в настоящее время. Одна из комнат использовалась, например, как сувенирный магазин. В другом была небольшая столовая с различными блюдами и напитками.

Джуди провела нас в темницу замка. "К счастью, у меня есть ключ от этой двери", - сказала она.

Она порылась в кармане с ключами и выбрала один, но когда она поднесла его к двери, то заметила что-то странное.

Пальцем она медленно потянула дверь на себя. Она была открыта.

"Придется мне провести беседу с этим смотрителем".

Когда мы вошли, начался дождь. В замке слышались завывания ветра.

Игла на цикле сюжета переключилась на Вечеринку.

<http://tl.rulate.ru/book/89737/2879947>