Без маски и шляпы костюм Опасного Рейнджера уже не казался таким устрашающим.

Но теперь я видел безумный взгляд Натана, когда он приближался ко мне с ножом. Он был осторожен, как будто я мог причинить ему вред. Неужели он не помнил, что произошло в туннелях?

Когда он уже приготовился ударить меня ножом, я подумал, что это конец. Моя роль сыграна. Наверняка скоро я окажусь где-нибудь в морге, и все равно пытался отойти.

Но тут я заметил футболиста.

На Антуане все еще одета большая часть футбольной формы, которую ему выдали для игры. Он отказался от наплечников, но на нем все еще были щитки и бутсы, а в руке он держал футбольный шлем.

Ему удалось тихо выскользнуть из комнаты, в которой они прятались. Он пытался так ступать по дорожке в коридоре, чтобы его бутсы не шумели о твердое дерево.

Я должен отвлечь Натана.

Моим главным преимуществом сейчас было то, что он хотел меня убить. С этой точки зрения, я мог запросто увести его куда-нибудь подальше. Недостатком было то, что он мог убить меня очень быстро. Мне нужно было потянуть время, чтобы Антуан смог занять более выгодную позицию для атаки.

"Ты сказал Эвану, что я был в доме, когда ты убил Рака", - поделился догадкой я. Теперь это было очевидно, но мне нужно добиться от него реакции. Надеюсь, я смогу заставить его вести монолог, рассказать о его большом плане убийства.

"Ага", - ответил Натан. Он продолжал подкрадываться все ближе.

Вот и все. Он не собирается со мной разговаривать. До этого момента у нас в принципе не было никакого диалога друг с другом, насколько я помню. Обсуждать было нечего. Между нами не было никаких нерешенных вопросов.

"Полиция уже едет", - сказал я.

В его глазах мелькнул страх.

Стены приближались.

"Тогда мне лучше поторопиться".

Это было неправильное решение с моей стороны. Теперь он приближался быстрее.

Натан бросился на меня, но Антуан был уже достаточно близко, и в тот момент, когда убийце уже удалось схватить меня за руки, Антуан ударил его по затылку своим шлемом.

Это, должно быть, нанесло большой урон.

Антуан не только обладал высоким уровнем Стойкости, но и усилил его с помощью своей способности Спортивная Крыса в начале сюжета. Добавьте к этому еще одно клише, которое он активировал, используя спортивный снаряд в качестве оружия, и этой атаки было достаточно, чтобы Натан едва не рухнул на землю. Он удержался на ногах и отступил от нас, приготовив свой нож, чтобы справиться с новой угрозой.

Натан истекал кровью. На его макушке открылся порез. Мне стало интересно, могут ли враги иметь статусы повреждений так же, как и мы. Если да, то понадобилась бы еще парочка таких ударов, чтобы Натан потерял сознание.

Вскоре после начала потасовки Анна вышла из комнаты, держа в руках небольшую тумбочку в качестве оружия. Теперь, когда они работали вместе, клише Анны "Кто со мной?" еще больше повысило Стойкость Антуана.

В общей сложности у него было 7 баллов. Я не знаю, какие еще клише отвечали за те или иные прибавки очков характеристик, но для нашего уровня игроков семь баллов Стойкости — это очень много.

Я мог только догадываться о распределении характеристик Натана. Вероятно, у него были значительные баллы в Выносливости, Стойкости и Ловкости, но я знаю, что у него еще точно есть по крайней мере немного Интеллекта и Харизмы, чтобы иметь возможность реализовать свой план. При общей броне в 15 баллов его Выносливость никак не может быть выше, чем Стойкость Антуана.

Проблема заключалась в том, что если Антуан смог его ударить, то это не значит, что Натан не сможет убить его в ответ.

Все зависело от того, кто нанесет больше ударов по сопернику.

Антуан был свеж и бодр, но использовать футбольный шлем в качестве оружия — это не совсем то, что позволит справиться с противником быстро. Ему приходилось прикладывать много силы и размахивать им по широкой дуге.

Однако удары ножом от Натана были быстрыми, и каждый раз, когда Антуан приближался, Натан взмахивал им, рассекая воздух.

Они в тупике.

У меня появилась возможность выбраться оттуда. Мне не место в центре такой драки. Я прополз на четвереньках мимо дерущейся троицы к задней части дома. По пути я увидел дверь, которую они забаррикадировали, чтобы не впустить Рейнджера.

Я предположил, что Кимберли где-то там, прячется за кадром. В комнате был манекен, разложенный на полу. Должно быть, он был одет в костюм Опасного Рейнджера, когда тот висел на балконе перед домом.

К счастью, Кимберли уже сделала свою работу. Благодаря ей у меня было довольно хорошее представление о том, где должна проходить эта драка: в задней части дома.

Я услышал, как Натан начал вести монолог. Меня почти задело то, как быстро он перешел к монологу с главными персонажами.

"Неужели ты не понимаешь, Анна?" умолял он.

"Как я могу понять убийство людей? Убивать друзей?" Анна была в ярости. В этой истории она потеряла настоящего друга.

Натан издал разочарованный возглас. "Я собираюсь стать хирургом. Я не могу допустить, чтобы из-за одной ошибки все, над чем я работал всю жизнь, пошло прахом. Я собираюсь спасать жизни. Я спасу одну жизнь для задавленной девочки. Потом я спасу жизнь для... - он поперхнулся на мгновение, - для Рака. Потом одну для Марка, одну для Эвана, одну для Кэмдена...".

Я поднялся на ноги, чтобы двигаться быстрее. Мне приходилось опираться на стены, и держаться за каждую дверную раму, на которую я натыкался, чтобы не упасть.

Для зрителей это должно было выглядеть так, будто я паникую и пытаюсь убежать. На самом деле я пытался попасть в определенное место.

Я добрался до конца коридора, где две стеклянные двери выходили на задний балкон.

Мне пришлось приложить все усилия, чтобы повернуть ручку и открыть двери. На самом деле я просто рухнул на них.

"...а потом, когда я это сделаю, я спасу еще несколько людей для всех вас".

С этими словами Натан отвернулся от Анны и Антуана и бросился ко мне по коридору. Теперь, когда он закончил монолог, я снова стал мишенью. И легкой мишенью, так как я едва мог удержаться на ногах у задних дверей.

Он быстро добрался до меня. Схватил меня и вонзил свой нож мне в ребра. Боль была еще сильнее, чем в животе, когда я почувствовал движение его клинка.

Рейнджер вытащил лезвие и занес его так, чтобы вонзить точно в мое сердце. На этот раз он собирался убить.

В тот момент, когда он собирался вонзить в меня свой нож, Антуан догнал его и вытащил через открытые двери на задний балкон.

Тот самый задний балкон, который Кимберли и Антуан нашли вчера на вечеринке.

Помнишь ту догадку, которая у меня была, но я тебе о ней не сказал?

Это было оно. Когда Кимберли и Антуан нашли его, произошла явно сценарная реакция. Все сказали им, что задний балкон прогнил и не стоит туда выходить. Это было настолько очевидно, что даже мои друзья уловили это.

Фаза вечеринки — это фаза исследования, и, благодаря новому клише "Снимите комнату!", у Кимберли было больше шансов найти полезные сюжетные элементы, исследуя обстановку с романтическим интересом. Антуан, я уверен, был рад исполнить эту роль.

То, что НПС указывают на гнилой задний балкон, могло означать только одно в подобном фильме. Это означало, что кто-то должен упасть с него.

Так я узнал, что финал произойдет в доме братства Дельта Эпсилон Дельта. Была только одна причина, по которой Кимберли могла найти что-то подобное. Когда вы смотрите фильм и видите, как персонаж засовывает пистолет за пояс, вы можете ожидать, что к концу фильма он

выстрелит.

Та же идея применима и к небезопасным балконам.

Этот ветхий балкон был таким же оружием в наших руках, как и любой пистолет. Нужно было только найти способ его использовать.

Как только Антуан затащил его на балкон, вся конструкция подалась и рухнула вниз.

Раздался треск дерева и пыли, взлетевшей в воздух, когда Антуан, Натан и около 10 000 термитов упали на землю внизу.

Не могу предположить, какой ущерб это падение нанесет Натану. Я знал, что в подобном фильме такое падение будет отличным завершающим ударом.

Я наклонился, чтобы увидеть место, куда они упали. Антуан лежал, на спине, и корчился от боли. Натан лежал рядом с ним совершенно неподвижно.

Не то чтобы я доверял тому, что сейчас видел. Мы уже знали, что у него много Харизмы. Он мог притворяться.

Анна спустилась по лестнице и была вынуждена бежать в обход, но это не заняло много времени. Она быстро схватила Антуана и помогла ему встать на ноги. Он был явно ошеломлен, и я видел, что его статус Обморока периодически мигал, но в остальном он просто выбит из колеи.

Затем она подошла к Натану и ударила его ногой, чтобы перевернуть.

Нож торчал у него из грудины. Даже у него не хватило бы смекалки, чтобы сыграть что-то с ножом в груди.

Он тяжело дышал, но я видел, что в нем бушевала ярость, он кричал.

"Я собирался искупить свою вину!"

Натан боролся за жизнь, пытался подняться на ноги. Когда ему это не удалось, он встал на колени и пополз к Анне. Она отступила. Тем не менее, он продолжал упорствовать.

Я видел, что он хотел что-то сказать, но теперь он был тем, кто истекал кровью. Он тратил силы, на то, чтобы остаться в сознании.

Он сделал последнюю попытку подползти к Анне, но она ударила его тумбочкой, отчего он упал боком в бассейн на заднем дворе.

Игла сюжетного цикла уже почти дошла до конца, как раз в момент того, когда бассейн помутнел от крови.

Вдалеке послышался вой полицейских сирен.

Они подоспели как раз вовремя, чтобы разобраться с телом.

Когда игла коснулась "Конца", я почувствовал, что делаю непроизвольный глубокий вдох. На этот раз было не больно. Я потянулся к животу. Раны нет. Ни раны, ни разорванной рубашки. Никакой крови.

Я даже оказался одет в свою толстовку и солнцезащитные очки.

Быстро мы вчетвером покинули Дельта Эпсилон Дельта. Мы побежали по дороге в сторону стадиона. Я не знал, нужно ли нам забирать Кэмдена из морга или он будет там, где я его оставил.

Несмотря на то, что сюжетная линия закончилась, я мог сказать, что все еще не пришло в норму. Несколько полицейских машин все еще стояли на парковке стадиона, а также одна машина скорой помощи. Но людей уже не было.

Подойдя к стадиону, мы увидели Кэмдена, который медленно шел к нам. Его глаза были широко раскрыты, видимо от испытанного шока.

Мы подбежали к нему и обнялись.

В тот момент я хотел только извиниться за то, что не смог его спасти. Я также хотел спросить его, как это было. Осознавал ли он, что умер? Наблюдал ли он за нами?

Я не сделал ничего из этого. Я просто был рад, что он вернулся.

Групповые объятия могли бы длиться дольше, но нас прервали.

"Подойдите", - сказал Шоумен Сайлас. "Вы выиграли билет!"

Знакомый аппарат стоял посреди улицы. Его свет заглушали огни скорой помощи и полицейских машин, но все равно трудно было не заметить маленького аниматроника и его серебряный фонарик, который то и дело щелкал.

Вы знаете, как это делается.

Вот что мы получили:

Каждый из нас получил по два билета бонусных очков. Наша Сюжетная Броня не могла расти так быстро вечно. В конце концов, она дорастет до определенных пределов, и тогда начнутся сложности с прокачкой. Пока же у нас все еще мало характеристик.

Я вложил одно в Харизму и одно в Интеллект, чтобы быть уверенным, что моя способность Мастера Клише останется эффективной. Пока что стратегия разведки с клише "Безучастный Свидетель" вроде работала. Может и не до конца, но по крайней мере, появились многообещающие признаки. Она еще не была идеальной, я еще не был совершенен в ней, но и не собирался отказываться от нее, если это поможет мне добраться до конца истории и помочь друзьям.

Вот наши изменения в статистике:

Характеристики и клише игроков команды

Райли

Антуан

Анна

Сюжетная Броня

15

16

18

Стойкость

1

4

4

Харизма

4 + 1

1 + 1

3 + 1

Ловкость

2

4 + 1

2 + 1

Интеллект

5 + 1

1

2

Выносливость

1

4

5

Кимберли

Кэмден

Сюжетная Броня

14

15

Стойкость

1

2

Харизма

4 + 1

2

Ловкость

3

2

Интеллект

1

6

Выносливость

3 + 1

1 + 2

Каждый из нас просто пытался увеличить тот показатель, которого, по его мнению, ему не хватало. Антуан хотел больше Харизмы, чтобы улучшить клише Спортивной Крысы. Кэмден, как и следовало ожидать, хотел больше Выносливости, поэтому он вложил в него оба очка. И так далее, и тому подобное.

Антуан получил карту Опасный Рейнджер. Вполне заслуженно. Я имею в виду, что это действительно была командная работа. Кимберли нашла гнилой балкон. Я заманил Натана на

место. Анна столкнула его в бассейн, где он погрузился в воду и погиб. Но именно Антуан взял на себя смерть Натана, активировав гнилой балкон/сюжетное устройство, поэтому победа досталась ему.

Опасный Рейнджер

???

Кто-то хочет убить Рака Джонсона. Надев мрачную форму, украденную из конкурирующей школы, он превращается в убийцу, которого невозможно остановить, пока его не разоблачат. Вооружившись ножом, Опасный Рейнджер отправляется убивать всех, кто есть в его списке.

Каждый из нас также получил по цветному билету, кроме Кимберли. Думаю, это справедливо, у нее уже было много способностей.

Анна получила синий билет:

Доброе лицо

Тип: Игровое клише

Может быть использовано классом - Последняя девушка

Используемые характеристики: Харизма

Возможно, самое значительное преимущество, которым обладает Последняя девушка, заключается в том, что все ей доверяют. Поскольку она ищет информацию, чтобы выжить, даже незнакомые люди будут делать все возможное, чтобы помочь ей.

Когда этот билет активирован, НПС с большей вероятностью поделятся с игроком важной сюжетной информацией во время фазы вечеринки.

Антуану тоже достался синий билет:

Игровая книга

Тип: Игровое клише

Может быть использовано классом Атлет

Используемые характеристики: Выносливость

Невербальное общение - важный навык для любого выжившего. Навыки и умение работать в команде, полученные на поле боя, можно применить в драке.

Если у игрока есть этот билет, он сможет почувствовать, когда пришло время выполнять свою роль в заранее спланированной стратегии, даже без связи с товарищем по команде.

Кэмден вытащил фиолетовый билет:

Прятки

Тип: Игровое клише

Может быть использовано любым классом

Используемые характеристики: Интеллект

Иногда вы не можете убежать, но можете спрятаться. В фильме правильно выбранное место для укрытия может означать разницу между жизнью и смертью.

Обычно, когда игрока преследуют, его Ловкость сравнивается с Ловкостью преследователя, чтобы определить, поймают ли игрока. Когда этот билет активен, игрок, который прячется во время сцены погони, сможет уровнять свою Ловкость с Ловкостью противника.

Остерегайтесь, этот эффект длится недолго.

Я получил синий билет:

Кастинг-директор

Тип: Игровое клише

Может быть использовано классом Киноман

Используемые характеристики: Интеллект

Киноман может узнать, какую роль сыграет персонаж в фильме, просто посмотрев трейлер.

Во время фазы вечеринки игрок получает информацию о роли своей команды в сюжетной линии.

http://tl.rulate.ru/book/89737/2901443