

Вы, наверное, удивитесь, узнав, что как только мы объяснили Жанетт все, что произошло, и насколько важно, чтобы она сопровождала нас в этой сюжетной линии, она сразу же изменила свое мнение и стала командным игроком.

Вы будете удивлены, услышав это.

Но вы этого не услышите.

Потому что этого не произошло.

К счастью, я не входил в группу, которой пришлось ее уговаривать. Артур и Валери взяли на себя эту задачу. Не то чтобы они быстро ее уговорили. Им потребовалось тридцать минут, на то чтобы просто вывести ее из комнаты, и они смогли сделать это только потому, что Артур намекнул, что подхватит ее и понесет, если она сама не пойдет.

После всех трудностей, с которыми им пришлось столкнуться, чтобы заставить Жанетт выйти из комнаты, увидеть, как она выходит из домика и смотрит на горгулью, было огромной победой. Однако битва была еще далека от завершения, потому что им предстояло убедить ее пойти с нами на сюжетную линию.

Адалин и все остальные игроки, которые не участвовали в сюжетной линии, оставались сзади. Все они отказывались принимать в этой истории какое-либо участие. Как только нас выбрали, возникло ощущение, что мы прокаженные и что если они будут слишком много с нами разговаривать или взаимодействовать, то могут заразиться.

Мне пришло в голову, что я забыл спросить Кимберли о показателе Харизмы монстра. Я подумал, что, если бы я пошел назад, где были другие игроки, позволили ли бы они мне поговорить с ней? Я спросил об этом Рокси, пока Валери и

Артур изо всех сил старались не кричать на Жанетт.

"В Обычной ситуации я бы сказала "давай", - ответила мне она. "Но в данном случае тебе, наверное, стоило сделать это до начала сюжета. Возможно, не стоит рисковать".

"В чем разница?" спросил я. С тех пор как я оказался в домике Дайера, у меня было ощущение, что есть что-то, о чем игроки-ветераны не хотят нам говорить. Какой-то секрет. Даже сейчас, когда Рокси обдумывала свой ответ на мой вопрос, я видел, что, несмотря на ее нарочито спокойную манеру поведения, было что-то, о чем она мне не говорила - что-то, что ее пугало.

Когда она не ответила сразу, я спросил: "Что ты знаешь?".

По ее губам было видно, что она раздумывает, говорить ли мне что-то.

Но, видимо, все же решила не говорить.

"Ты знаешь, у меня есть теория о Жанетт", - сказала она. Она провела пальцами по своим длинным темным волосам. "Я не думаю, что она должна быть здесь".

"Я тоже", - сказал я с ухмылкой.

"Нет, я не это имела в виду". Она подошла ближе, словно раскрывая мне секрет. "Большинство людей, которые приходят сюда, очень быстро понимают, что нужно следовать правилам. Интуитивно. Тебе не кажется странным, что большинству из нас удается не нарушать правила, хотя они нигде не записаны?"

Честно говоря, я не знаю, права ли она. Мне не нравится сама мысль о том, что я каким-то образом совместим с Каруселью. Я просто следую правилам, потому что хочу выжить.

"Ну, некоторые из нас просто много играли в ролевые игры, когда росли", - сказал я.

"И смотрели фильмы ужасов", - добавила она с улыбкой.

"И это тоже".

Артур и Валери, казалось, наконец-то достигли прогресса. По мере того, как тянулся день, наша потребность двигаться дальше росла в геометрической прогрессии.

В конце концов, условия Жанетт были таковы:

- она не будет приближаться к статуе горгульи;
- ее не будут просить бороться с чем-либо;
- Артур заставит ее мужа прекратить проходить сюжетные линии с Тревисом;
- она не хочет разговаривать ни с какими НПС, потому что они ее пугают; и, наконец,
- Артур пообещал защищать ее, даже если это приведет к его смерти.

Артур поклялся всем чем можно, что выполнит все ее требования. В конце концов, она согласилась. Конечно, я ему совсем не поверил. Думаю, в тот момент он сказал бы все, что угодно, лишь бы она пошла с нами.

Осмотрев коробку, в которой прибыл Гротеск, Артур обнаружил, что она была использована повторно. Изначально на ней была наклеена транспортная этикетка с адресом: Улица Тутер, 665.

Артур взял свой вещмешок. У Валери была большая сумочка. Мне было очень интересно, что же там внутри. Реджи нес Гротеск. И я рад, что он взял на себя эту обязанность, потому что у меня не было абсолютно никакого желания прикасаться к этой срани.

Думаю, нам нужно украсть несколько велосипедов, или машину, или еще что-нибудь. Долгий пеший поход из лагеря Дайер и обратно, возможно, уберегал нас от большинства предзнаменований (исключая текущую сюжетную линию), но он отнимал много времени на передвижение по Карусели.

Большую часть пути мы находились не в кадре, поэтому обсудили то, что знали о маленькой горгулье до сих пор. Как оказалось, многие из игроков-ветеранов использовали свои клише проницательности, чтобы узнать все, что можно, о монстре еще до начала сюжетной линии. В конце концов, чем больше они знали, тем лучше могли подготовить свои сборки клише и стратегии игры.

Как и я, все они поделились этой информацией с Артуром до того, как он активировал сюжетную линию.

У Артура есть клише, которое позволило определить Стойкость существа. Она была равна 19. Никто из нас не был защищен от этого. У Криса, старшего брата Антуана, клише "Спортсмен", которое раскрыло вражеский показатель Ловкости. У горгульи там 11 баллов. У Грейс было клише, которое позволило бы ей определить Интеллект существа, но для этого пришлось бы взаимодействовать с ним, чего она не могла сделать, потому что не хотела прикасаться к нему.

Моя способность Мастера Клише позволила увидеть, что это существо не имеет Выносливости, пока находится в каменной форме, но получит 20 баллов, когда оживет.

Пока я размышлял над этим, меня посетила внезапная мысль.

"Когда эта штука оживет, значит ли это, что ее сюжетная броня будет 63?" спросил я.

"Не спрашивай меня", - сказал Артур. "Я оставил все свои математические клише дома".

Очевидно, у Артура было чувство юмора.

"Нет, я имею в виду, так ли это работает?"

У Астралиста был похожий трюк, но я не помнил, менялась ли его сюжетная броня между формами, потому что был немножко занят. Ведь из меня выбивали дерьмо примерно в то время, когда я должен был смотреть на изменения показателей.

Он кивнул.

Я чувствовал себя в безопасности, зная, что нахожусь среди игроков более высокого уровня. Хотя казалось, что они в панике, но я полагал, что это преувеличение. Все, что я знаю, это то, что нам лучше быть в состоянии победить эту тварь в ее каменной форме, прежде чем она оживет.

Не похоже, чтобы мы могли просто сломать его сразу. Во-первых, это было бы бессмысленно для наших персонажей, потому что по сюжету у них еще нет той информации, которая есть у нас. Во-вторых, если мы попытаемся его уничтожить, это может спровоцировать его ожить, поэтому мы не могли рисковать, пока не узнаем все наверняка.

Пока что игла сюжетного цикла оставалась на отметке "Выбор". Это крайне удачно, потому что мы потеряли много времени, на убеждение Жанетт.

Когда мы добрались до дома 665 по улице Тутер, игла переместилась на "Вечеринку".

Тутер была улицей с большим количеством старых домов. Возле большинства домов разбиты сады. Почти во всех домах жили любопытные НПС, которые внимательно наблюдали за нами, пока мы шли по улице.

Дом, о котором идет речь, был довольно красивым. Стилистически он выглядел построенным примерно в 70-х годах. Газон требовал ухода и стрижки, что, я уверен, раздражало НПС из ассоциации домовладельцев.

На дорожке, ведущей к двери, было большое разнообразие газонных украшений. Речные камни окружали ступеньки, а на маленьких подставках висели ветряные колокольчики. Слева стоял постамент со статуей льва на вершине, справа - такой же постамент, но с вазой для цветов.

Как я понял, класс Охотника на монстров Артура помогал направлять сюжет. Однако главным героем была Валери. Если бы ее не было с нами, Артур, вероятно, стал бы им.

Я решил опробовать свое новое клише "Кастинг-директор", чтобы определить, какие роли будет играть каждый из нас.

Информация появилась на небольшой латунной табличке под нашими плакатами с классами на красном занавесе.

Артур играл стареющего, утомленного миром следователя по паранормальным явлениям, взявшегося за дело, подобного которому он никогда не видел. Жанетт была его клиенткой, отчаянно ищущей помощи после того, как ей прислали по почте странную статуэтку, которая, по ее мнению, была проклята.

Валери была давним напарником Артура по охоте на монстров. Рокси и Реджи были их сотрудниками. Реджи характеризовался как преданный подчиненный. Рокси должна была быть младшей сестрой Артура. Моя роль, которую я не совсем понимал, была дерзким молодым протезе с таинственным даром.

Я проинформировал группу о том, что узнал. Артур сказал, что большинство его ролей всегда примерно такие. Я не уверен, как бы они узнали некоторые из этих деталей, если бы я не рассказал им, но полагаю, что некоторых из этих деталей в принципе могло бы и не быть, если бы меня не было рядом.

Не знаю, в чем заключался мой "таинственный дар", но не думаю, что речь шла о моей способности бросать игральные карты в гипсокартон, как Гамбит из "Людей Икс".

"Помните, я ни с кем не разговариваю", - сказала Жанетт.

"Мы знаем", - сказал Артур.

Валери постучала в дверь.

Через несколько мгновений дверь открыла женщина средних лет в розовом халате. Ее звали Салли. За ней стояла маленькая девочка, лет семи. Ее звали Джослин. Они оба были обычными НПС. Сюжетная броня 3.

"Привет?" - осторожно спросила она, открывая дверь. Салли осмотрела группу незнакомцев, только что прибывших в ее дом.

Прежде чем Валери успела ответить, женщина увидела горгулью, которую нес Реджи.

"Я сказала ему, что не хочу, чтобы это приближалось к моему дому", - сказала она. Она захлопнула дверь. Она выглядела по-настоящему испуганной.

"Реджи, почему бы тебе и Жанетт не подождать нас на улице", - сказала Валери.

Реджи кивнул. Вдвоем они направились прочь от дома. Жанетт старалась не приближаться к горгулье.

Потребовалось много стука и просьб открыть, чтобы Салли снова предстала перед нами. В конце концов, она сдалась.

Мы находились в фазе вечеринки, и Валери с ее "Добрый лицом" делала тяжелую работу, выуживая информацию.

Салли не решалась откровенно поговорить с нами. В конце концов, она пригласила нас в свою столовую, где мы все заняли места за столом. Валери села ближе всех к Салли.

"Послушайте, все в моей жизни было прекрасно до того, как Дональд получил работу в церкви", - сказала она. "Это там вы получили статуэтку? Дональд подарил ее вам?"

"Вы видели ту женщину, которая была с нами у двери?" сказала Валери. "Она получила статуэтку по почте несколько дней назад и, как и вы, хочет, чтобы ее жизнь снова стала нормальной. Мы надеемся, что вы поможете нам сделать это для нее".

Салли начала плакать.

Валери была хороша в своей роли. Может быть, у нее был опыт, а может быть, она просто умела сопереживать. Она положила свою руку на руку Салли и сказала: "Это как раз то, чем мы занимаемся. Мы можем все исправить, нам просто нужно выслушать вашу версию".

Салли вытерла слезы с глаз полотняной салфеткой, которая лежала на столе.

"Я сделала все, что могла", - сказала Салли. "Просто... он одержим".

"Кто одержим, Салли?"

"Дональд. Дональд. Мой муж. Или, по крайней мере, то что вместо него", - сказала она. Слезы начали возвращаться в ее глаза.

"Как вы думаете, Дональд — тот, кто отправил эту посылку?" спросила Валери.

Салли кивнула.

"Вы знаете, почему он это сделал?"

Салли покачала головой, отчаянно ища объяснения, но не находя его. "Мне очень жаль. Он так много объяснял, но ничего из сказанного им не имело смысла. Дональд - реставратор произведений искусства. Он работал в церкви в районе перекрестка Куллинг-Крик. Там он и

нашел эту... вещь".

"Мамочка", - раздался голос девочки из гостиной, куда ее отправили, пока взрослые разговаривали.

"Секундочку, тыковка", - сказала Салли.

Она продолжила. "С тех пор как он принес статуэтку домой, он стал другим". Ее голос стал тихим. "Я слышу, как он иногда разговаривает с ней, когда думает, что меня нет рядом".

Впервые Артур вмешался: "А статуя отвечает?".

Салли, казалось, удивилась вопросу. "Ну, конечно, нет. Она же каменная".

Несмотря на то, что у Артура было 64 Сюжетной Брони, из них Харизмы было всего 4 очка. И это сразу видно.

Валери снова перешла к делу. "Ты помнишь, какие вещи он говорил статуэтке?"

"Ну да, он говорил..."

"Мамочка!" позвала Джослин из гостиной.

"Что, дорогая, я разговариваю с нашими гостями".

Маленькая девочка вошла в комнату. Она нервничала.

"Это просто..." Должно быть, она вдруг застеснялась.

"В чем дело?" мягко спросила Валери.

Девочка показала на стену, за которой находилась улица. "Это не папина статуя", - сказала она. "У папиной статуи были крылья".

Характеристики игроков команды

Жанетт

Райли

Рокси

Класс игрока

Истеричка

Киноман

Услада Глаз

Сюжетная Броня

15

40

Стойкость

0

1

5

Харизма

4

5

10

Ловкость

2

2

11

Интеллект

2

6

8

Выносливость

1

1

6

Характеристики игроков команды

Аргур

Реджи

Валери

Класс игрока

Охотник на монстров

Брюзер

Последняя девушка

Сюжетная Броня

64

38

58

Стойкость

11

14

13

Харизма

4

7

11

Ловкость

10

3

13

Интеллект

21

1

9

Выносливость

18

13

12

Клише игроков команды

Жанетт

Райли

Рокси

МНЕ ЗДЕСЬ НЕ ПРАВИТСЯ...

Используется: Интеллект

Эффект: Дает игроку понимание того, где находятся Знамена и как избежать их активации

МАСТЕР КЛИШЕ

Используется: Интеллект

Эффект:

Видит вражеские клише. Теряет половину Сюжетной Брони

ВНЕШНОСТЬ НЕДОЛГОВЕЧНА

Дебафф

Используется: -

Эффект: Уменьшение брони всех врагов на 1% за каждую пережитую минуту Первой Крови, максимум 15%.

КТО-НИБУДЬ ЗАТКНЕТ ИХ?

Используется: Харизма

Эффект: Неуязвимость при крике пронзительным или раздражающим тоном. При каждом использовании снижает Сюжетную броню.

ЭКСПЕРТ В КИНО - ВЫЖИВАНИЕ

Используется: Интеллект

Эффект: Повышает сообразительность и смекалку союзников за счет предсказания сюжетных оборотов

КРИК ВДАЛЕКЕ...

Используется: Харизма

Эффект: При громком крике игрок исчезает с экрана, а камера переключается на товарища по команде, который слышит крик.

БЕЗУЧАСТНЫЙ СВИДЕТЕЛЬ

Используется: Харизма

Эффект: Не может быть убит, пока убедительно делает вид, что не замечает противника

КРАСНЫЙ ТУМАН

Используется: -

Эффект: Снижает Сюжетную Броню на 10%. Гарантирует мгновенную безболезненную смерть

## АРТИСТ ПОБЕГА

Используется: Интеллект

Эффект: Правдоподобные планы побега способствуют прибавке Ловкости.

## СНИМИТЕ КОМНАТУ!

Используется: Харизма

Эффект: Исследование местности с сексуальным интересом во время вечеринки повышает шансы на важные открытия

КАСТИНГ ДИРЕКТОР

Используется: Интеллект

Эффект: понимание ролей игроков в сюжетных линиях

Я ЛУЧШЕ БЕГАЮ НА КАБЛУКАХ

Используется: Харизма

Эффект: увеличивает Ловкость при ношении каблуков.

## ПАПИНА КРЕДИТНАЯ КАРТОЧКА

Используется: -

Эффект: Дает игроку бесконечные деньги, которые он может потратить внутри сюжета. После этого покупки исчезают.

## ТРАГИЧЕСКАЯ КРАСОТА

Используется: Харизма

Эффект: увеличивает характеристику, которая была наиболее прокачана у союзников (после их трагической гибели)

## ЛИСТ ВЫЗОВА

Используется: Интеллект

Эффект: Узнает, скоро ли игрок появится на экране.

## ТАИНСТВЕННАЯ ГЕОГРАФИЯ

Используется: -

Эффект: Повышает Ловкость игрока и ближайших союзников при передвижении не в кадре.

Клише игроков команды

Артур

Реджи

Валери

ПРАВИЛЬНЫЙ ИНСТРУМЕНТ

Используется: Интеллект

Эффект: Получает бонусные очки к Стойкости и Интеллекту, атакуя врага в обнаруженную смертельную уязвимость

## РАЗУМ БЕРЕТ ВЕРХ

Используется: Интеллект

Эффект: Меняет местами Интеллект и Стойкость игрока при сражении с существом, монстром или паранормальным существом.

## ПОСЛЕДНИЙ ВЫЖИВШИЙ

Используется: -

Эффект: Не может умереть, пока не закончится Вечеринка

## ДНЕВНИК ОХОТНИКА ЗА НАСЛЕДИЕМ

Используется: Интеллект

Эффект: Во время Вечеринки игрок может исследовать врагов в журнале, который появился в сюжетной линии.

КЛУБ "ВСЕ МОЖЕТ БЫТЬ"

Используется: Харизма

Эффект: Может найти подходящее булавочное оружие в любой сцене с большим количеством предметов.

ВООБЩЕ-ТО Я ВЕТЕРИНАР

Используется: -

Эффект: У игрока есть опыт работы ветеринаром. Может быть получено:

-Знание медицинского жаргона (доктор)

-Дрессировщик животных (искатель приключений)

- Если ты не видишь, то кровь не пойдет (Солдат)

-Это от боли... (Доктор)

-Всегда правильная доза (доктор)

ЭВРИКА!

Используется: Интеллект

Эффект: Помогает быстро найти нужную информацию в тексте

У МЕНЯ ПРОСТО БОЛЬШАЯ ГРУДЬ

Используется: Харизма+

Эффект: Один раз в фазу Вечеринки игрок получает прибавку к Стойкости, когда отвечает на оскорбления по поводу веса. Используется Харизма обоих игроков.

## ЗНАНИЕ МЕДИЦИНСКОГО ЖАРГОНА

Используется: Интеллект/Харизма

Эффект: Игрок может понимать медицинский жаргон, диагностировать раны союзников и назначать лечение. Может изменить тяжесть раны, поставив более/менее поддающийся лечению диагноз. ("Не волнуйтесь, это всего лишь растяжение").

## ПЕРЕЗАГРУЗКА

Используется: Харизма

Эффект: Перезарядка оружия заставляет игрока выйти из кадра.

## ЖИДКАЯ СМЕЛОСТЬ

Используется: Харизма

Эффект: Временный бафф к Харизме и Выносливости, если перед соответствующим действием сделать глоток алкоголя.

## ЕСЛИ ТЫ НЕ ВИДИШЬ, ТО КРОВЬ НЕ ПОЙДЕТ

Используется: Харизма

Эффект: Быстрая перевязка раны, чтобы скрыть ее от зрителей, может временно исцелить статус Хромой и Покалеченный.

## УБИЙСТВО МИЛОСЕРДИЕМ

Используется: Стойкость

Эффект: Убийство умирающих или тяжелораненых товарищей по команде, которые умоляют о смерти, дает прибавку Выносливости.

## ШЕРСТЬ СОБАКИ

Используется: Харизма

Эффект: Выпив алкоголь и притворившись, что он снимает похмелье или что-то подобное, игрок получает ментальный и эмоциональный подъем.

## ЭТО ОТ БОЛИ

Используется: Харизма

Эффект: Давая игроку лекарство, вы можете облегчить его боль. Лечит Обморок от боли.

## ЗНАЙ СВОЕГО ВРАГА

Используется: Интеллект

Эффект: Может определять существ, монстров и паранормальных существ и оценивать их способности.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПОДКЛАДКА

Используется: -

Эффект: Дает прибавку Выносливости игрокам с лишним весом

## ЛУЧШЕ, ЧЕМ МАЛЬЧИКИ

Используется: Харизма

Эффект: Дает игроку-женщине прибавку на соответствующий показатель, когда она соревнуется с персонажем-мужчиной.

ОНИ ПОШЛИ В ТУ СТОРОНУ

Используется: Интеллект

Эффект: Позволяет игроку выслеживать врагов, которые оставляют даже малейшие следы.

ЭТО В ОСНОВНОМ МЫШЦЫ

Используется: -

Эффект: Дает прибавку Стойкости игрокам с лишним весом

ЛУЧШЕ СДЕЛАТЬ ВСЕ ПО ВЫСШЕМУ РАЗРЯДУ!

Используется: -

Эффект: Последний патрон всегда будет более точным и мощным, чем те, что были до него.

## РАЗУМ БЕРЕТ ВЕРХ

Используется: Интеллект

Эффект: Меняет местами Интеллект и Стойкость игрока при сражении с существом, монстром или паранормальным существом.

## САМОЛЕЧЕНИЕ

Используется: Харизма

Эффект: Употребление алкоголя или аналогичного напитка временно исцеляет боль и невидимые повреждения.

ДОБРОЕ ЛИЦО

Используется: Харизма

Эффект: Во время фазы Вечеринки НПС будут более склонны делиться важной сюжетной информацией.

ОТРУБИТЬ ГОЛОВУ ЗМЕЕ

Используется: -

Эффект: Изменяет условие победы в сюжетной линии, требующей уничтожения всех врагов, на требование убить только лидера.

СОВЕРШЕННО НАПРАСНО

Используется: Харизма

Эффект: Выпивка в избытке и полное опьянение снижает сюжетную броню игрока.

## ВАЖНАЯ ИНФОРМАЦИЯ О ПЕРСОНАЖЕ

Используется: Харизма

Эффект: Когда игрок раскрывает важную информацию о персонаже, он появляется на экране.

## БОЛЬШЕ ВРЕМЕНИ НА ПОДГОТОВКУ

Используется: -

Эффект: Дает игроку дополнительное время между серединой "Возрождения" и "Второй крови", чтобы подготовить оружие и расставить ловушки.

## МНЕ НУЖНА ПЕРЕДЫШКА

Используется: Харизма

Эффект: Если сделать вид, что вы устали, и попросить перерыв в путешествии или работе, игрок и ближайшие союзники выйдут за пределы экрана.

## КТО СО МНОЙ?!

Используется: Харизма

Эффект: В финале союзники получают бонус к соответствующему показателю, когда помогают игроку

## МАСТЕР И ПОДМАСТЕРЬЕ

Используется: Харизма+

Эффект: Позволяет игроку поделиться "обучаемой" способностью с союзником, проведя уроки. При этом используется Харизма обоих игроков.

ДЕВУШКА ДОЛЖНА ЗНАТЬ, КАК ЗАЩИТИТЬ СЕБЯ

Используется: -

Эффект: Позволяет любой женщине-игроку принести оружие самообороны в сюжетную линию

АРСЕНАЛ ОХОТНИКА

Используется: -

Эффект: Игрок может принести снаряжение для охоты на монстров в сюжетную линию.

## ВСЕ ДОРОГИ ВЕДУТ К КУЛЬМИНАЦИИ

Используется: -

Эффект: По мере приближения финальной битвы всем оставшимся в живых союзникам будет оказана помощь в приближении к месту финала.

<http://tl.rulate.ru/book/89737/2902971>