

Характеристики и клише игроков команды

Райли

Антуан

Анна

Класс игрока

Киноман

Атлет

Последняя девушка

Сюжетная Броня

21 / 2

17

19

Стойкость

2

4

4

Харизма

7

3

4

Ловкость

4

5

3

Интеллект

7

1

3

Выносливость

1

4

5

Мастер Клише

Тип: Проницательность

Используется: Интеллект

Эффект:

Видит вражеские клише. Теряет половину Сюжетной Брони

Часть униформы

Тип: Клише

Используется: -

Эффект: Повышенная меткость при атаке спортивным снаряжением

Последний выживший

Тип: Правило

Используется: -

Эффект: Не может умереть, пока не закончится Вечеринка

Эксперт в кино - Выживание

Тип: Клише

Используется: Интеллект

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

Спортивная

Крыса

Тип: Клише

Используется: Харизма

Эффект: Повышенная сила при атаке спортивным снаряжением

Кто со мной?!

Тип: Клише

Используется: Харизма

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

Безучастный свидетель

Тип: Правило

Используется: Харизма

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

Просто уйди

от этого

Тип: Исцеление

Используется: Выносливость

Эффект: Вылечивает статус Хромой с помощью ходьбы

Давайте не будем ссориться

Тип: Клише

Используется: Харизма

Эффект: Прекращение ссоры прибавляет Интеллект

Артист побега

Тип: Клише

Используется: Интеллект

Эффект: Правдоподобные планы побега способствуют прибавке Ловкости.

Плейблок

Тип: Проницательность

Используется: Интеллект

Эффект: Может видеть фазы разработанного плана на красном занавесе. Может определить, когда наступит время действовать. Но для этого он должен знать план.

Доброе лицо

Тип: Правило

Используется: Харизма

Эффект: При разговоре с НПС во время фазы Вечеринки они с большей вероятностью откроют важную сюжетную информацию

Кастинг директор

Тип: Проницательность

Используется: Интеллект

Эффект: Понимание ролей игроков в сюжетных линиях

Тайм-аут!

Тип: Действие

Используется: Выносливость

Эффект: Игрок может объявить тайм-аут в середине боя, просто сказав или написав это. В ту же секунду он выйдет за пределы экрана. Враг будет гораздо менее агрессивным за кадром, хотя он все равно будет сражаться и не будет убит в этот период.

Придерживайся плана

Тип: Действие

Используется: Харизма

Эффект: Может сделать, казалось бы, провалившийся план снова правдоподобным, сплотив союзников таким образом, чтобы убедить аудиторию в возможности успеха

Воспитанный телевидением

Тип: Бафф

Используется: Харизма

Эффект: Повышает нужный показатель характеристики, когда предпринимает важные кинематографические действия, вдохновленные телевидением или фильмами, но потом показатель уменьшается обратно.

Магнит невезения

Тип: Правило

Используется: -

Эффект: Игрок будет первой целью врага, независимо от сюжетной брони. Все проверки характеристик будут неудачными. Союзники получают бафф при каждой проверке статистики, связанной с использованием клише, пока игрок жив и не списан.

Общий опыт

Тип: Правило

Используется: -

Эффект: Игроки будут получать награду, основываясь на усилиях обладателя билета, даже если их собственные усилия в этом сюжете не были результативными. Игроки, приложившие больше усилий, не будут ущемлены.

У моей бабушки был дар...

Тип: Фон

Используется: -

Эффект: Теперь Игрок может использовать:

- Заклинатель животных (Путешественник)

- Он знает (Детектив)

- Как магнит для зла (Экстрасенс)

- Мне здесь не нравится... (Истеричка)

- У меня было предчувствие насчет вас двоих (Услада глаз)

- За нами охотятся... (Охотник на монстров)

- Не ходите туда! (Киноман)

Вам приснился кошмар...

Тип: Бонус/

исцеление/действие

Используется: Харизма +

Эффект: Игрок может временно подавить или - в наибольшей степени - навсегда залечить психическую травму, притворившись, что травмирующее событие на самом деле было лишь кошмаром, от которого игрок очнулся.

Вместе с поездкой

Тип: Правило

Используется: Интеллект

Эффект: Когда союзники собираются вместе в транспортном средстве, будет считаться, что все транспортное средство имеет показатель Ловкости игрока. В финале оно также будет иметь его показатель Выносливости.

Мне здесь не нравится...

Тип: Проницательность

Используется: Интеллект

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

Скаут

Тип: Проницательность

Используется: Интеллект

Эффект: Игрок получит список всех основных мест съемок в рамках сюжетной линии. Чем выше уровень Интеллекта игрока, тем более обширным становится список.

Кимберли

Кэмден

Дина

Класс игрока

Услада глаз

Ученый

Аутсайдер

Сюжетная Броня

16

16

17

Стойкость

2

2

2

Харизма

5

2

2

Ловкость

4

2

4

Интеллект

1

7

2

Выносливость

4

3

7

Удобная предыстория

Тип: Клише

Используется: Интеллект

Эффект:

Может изменить историю, чтобы помочь в выполнении текущего задания

Эврика!

Тип: Проницательность

Используется: Интеллект

Эффект: Помогает быстро найти нужную информацию в тексте

Охраняемая личность

Тип: Правило

Используется: Выносливость

Эффект:

Сопrotивляется всем способностям проницательности, скрывая свою информацию на красном занавесе

Социальная осведомленность

Тип: Проницательность

Используется: Харизма

Эффект: Может видеть показатели Харизмы всех врагов и НПС

Правильный инструмент

Тип: Клише

Используется: Интеллект

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

Взгляд со стороны

Тип: Проницательность

Используется: Интеллект

Эффект:

Обращает внимание на информацию, которая является новой, нестандартной или необычной. Не обязательно понимает значение информации, только ее наличие.

Это то, что я сказал!

Тип: Действие

Используется: Харизма

Эффект: У игрока с этим билетом могут "украсть" планы и идеи союзники с более высоким Интеллектом, при этом союзник как бы перефразирует их идею. Когда происходит этот словесный обмен, успех плана будет оцениваться по большей из двух величин: Интеллекта союзника или Харизмы игрока.

Зиппо дешевые

Тип: Клише

Используется: Интеллект

Эффект: Повышает Интеллект при реализации планов, в которых расходуется зажигалка Zippo

Лучше позже, чем никогда

Тип: Правило

Используется: -

Эффект: Повышает Стойкость и Ловкость, если игрок дожидается Финала, чтобы помочь союзникам против врага в кадре.

Снимите комнату!

Тип: Правило

Используется: Харизма

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

Прятаться и искать

Тип: Правило

Используется: Интеллект

Эффект: Когда игрок и преследователь прячутся во время сцены погони, сравнивается их Интеллект, а не Стойкость.

Призрачное прошлое

Тип: Фон

Используется: Интеллект

Эффект:

Игрока преследует трагедия в прошлом. Это влияет на все его действия в сюжете.

Игрок теперь может использовать билеты:

Безнадежная просьба

Тип: Правило

Используется: Харизма

Эффект: Просьба об освобождении вынуждает похитителя вслух отказывать в освобождении

Фотографическая память

Тип: Бонус

Используется: Интеллект

Эффект: Визуальная информация, занесенная в память, будет отображаться на красном занавесе

- Информативный флешбэк (Экстрасенс)

- Ты привыкаешь к этому (Последняя девушка)

- Незаконченное дело (Ушедший)

- Я не могу умереть, пока не узнаю (Детектив)

- Ты носишь это с собой (Солдат)

- Ободрение извне (Экстрасенс)

Объявление о беременности

Тип: Бафф

Используется: Харизма

Эффект: Обнародование беременности дает игроку бафф на Выносливость, а после смерти - бафф на Стойкость любовника

Неподвижный гений

Тип: Бафф

Используется: Интеллект

Эффект: Игрок может послать союзников для выполнения плана вместо того, чтобы делать это самому. При этом союзник получит временный прирост Интеллекта, пропорциональный Интеллекту игрока.

Ободрение извне

Тип: Бонус/Проницательность

Используется: Харизма

Эффект: Позитивные напоминания о том, что было потеряно, успокаивают игрока, когда он испытывает стресс, страх или боль. Может даже дать полезную информацию.

Взгляд со стороны

Тип: Проницательность

Используется: Интеллект

Эффект: Этот билет дает игроку способность определять идеальные места, где можно задержаться, что позволяет ему наблюдать за происходящим, не принимая активного участия в повествовании.

Пока мы ждали начала новой работы, я решил рассказать всем о ролях, которые им достались, благодаря моей способности кастинг-директора. Описания ролей на красном занавесе были следующими:

Райли (специалист по наблюдению): Райли, начинающий свою первую смену в качестве специалиста по наблюдению за безопасностью, является братом Анны. Его работа заключается в наблюдении за камерами объекта, для обнаружения аномалий. По мере освоения новой работы он сможет видеть почти все, что происходит на объекте, но сможет ли он увидеть правду, пока не станет слишком поздно?

Антуан (охранник): Антуан, новый сотрудник, выступает в роли одного из элитных охранников объекта. Его сила и размеры делают его грозным, но сможет ли он уберечь всех? По мере развития сюжета его роль защитника заставит его задуматься о том, кого или что он действительно защищает.

Кэмден (ученый-исследователь): Кэмдену, впервые приступившему к работе в качестве научного сотрудника, поручено изучить таинственную группу людей, связанную с произошедшими недавно катастрофами. Его научная проницательность бесценна, но его стремление к знаниям может показать ему больше, чем он ожидал.

Кимберли (терапевт для испытуемых): Кимберли, двоюродная сестра Анны и Райли, начинает свою первую смену, оказывая эмоциональную поддержку и терапию испытуемым. Ее социальные навыки и способность к адаптации делают ее эффективным терапевтом, но ее тесное взаимодействие с испытуемыми вызывает вопросы об этических последствиях работы.

Анна (менеджер испытуемых): Анна, сестра Райли, начинает свою первую смену в качестве менеджера испытуемых. Ее инстинкты выживания и лидерские качества подвергаются испытанию, поскольку она является связующим звеном между испытуемыми и остальными сотрудниками центра. Однако ее новая роль заставляет ее усомниться в истинном предназначении объекта и природе проводимых испытаний.

Анна, Кимберли и я были связаны друг с другом в этой сюжетной линии. Точнее, наши персонажи. Странно, но ничего неслыханного.

"Подождите, - спросила Анна, - а где Дина?"

Дина все еще не прошла через службу безопасности. Я все ждал, что она выйдет из лабиринта занавесок и приборов, но она так и не появилась. Я не знаю, куда она делась. Она определенно вошла вместе с нами. А теперь ее нигде не было видно.

Несколько мгновений спустя мы оказались снова оказались в кадре, и появилась Нэнси Картрайт со своей фальшивой улыбкой.

"Следуете за мной, я отведу вас на встречу с руководителями", - сказала она.

Она повела нас по коридору к ряду кабинетов, куда отправляла каждого из нас по очереди. Я вошел в кабинет, где должен был встретиться с начальником отдела, и сел в одно из кресел перед столом.

Это был неплохой кабинет, обставленный дорогой мебелью и с картинами, развешанными по стенам. В KRSL нужны были картины, так как во всем здании не было ни одного окна.

Одна из картин представляла собой абстрактное изображение человеческого мозга, каким его можно увидеть при сканировании. Доли мозга, были объяты пламенем. Готов поклясться, что я видел слабые следы каких-то теневых фигур, танцующих в пламени.

Я ждал двадцать минут вне кадра.

В конце концов, дверь открылась, и я снова оказался в кадре.

Вошел мужчина. Это был ухоженный ученый в лабораторном халате. На красном занавесе его звали доктор Труман Ментес. Это был НПС с 50 очками сюжетной брони. Как и у других НПС этого уровня, у него были клише, которые на красном занавесе казались серыми и нечитаемыми. Я предположил, что это были клише врага.

"Прошу прощения за опоздание", - сказал он, входя. "Меня зовут доктор Труман Ментес, я руководитель исследований в этом центре".

Я встал и пожал ему руку.

"Райли Лоуренс", - представился я.

Он сел за стол, а я вернулся на свое место. В руках у него была папка с моим именем.

"Что ж, можно предположить, что ваши собеседования прошли хорошо, раз вам удалось попасть в этот кабинет", - сказал он.

Я кивнул. Я прошел эти несуществующие собеседования.

"Как вы уже догадались, я не являюсь начальником вашего отдела. Как у специалиста по наблюдению, у вас нет прямого начальника. Так мы выстроили иерархию. Ваша работа требует того, чтобы вы работали автономно. Ваш коллега, мистер Роу, уже внизу. Он покажет вам все, что вам нужно знать".

"Не могу дождаться, чтобы начать", - сказал я.

"Это замечательно слышать. Это только встреча и приветствие. Если у вас есть какие-то вопросы, вы можете их задать. В противном случае, давайте познакомимся поближе".

"У меня есть вопрос", - сказал я. "Чем именно мы здесь занимаемся?".

"Это хороший первый вопрос", - усмехнулся доктор Ментес. "Мы заинтересованы в общественной безопасности. Мы следим за людьми, которые, по нашему мнению, могут страдать от скрытых болезней или травм. Все действительно просто. Мы стараемся сохранить их здоровье. Мы обеспечиваем их безопасность, и следим за тем, чтобы они могли вернуться в общество".

Это, конечно, была не вся правда, но я не мог спросить ничего другого.

"Приятно слышать. Похоже, это важная работа", - весело ответил я.

"Так и есть", - сказал он. "И работа, которую вы будете выполнять, помогает всему этому происходить. Мы не сможем защитить этих людей без таких профессионалов, как вы".

Скажите, вас не пугал график работы, когда вы узнали о вакансии? Пять через пять - это отпугнуло бы многих кандидатов. Быть вдали от друзей и семьи несколько суток подряд может быть довольно стрессовой ситуацией".

Пять суток? То есть сюжет будет длиться пять дней?

"Нет", - сказал я. "На самом деле я с нетерпением жду. К тому же, моя сестра и двоюродный брат здесь со мной, так что я не совсем один".

"Это хорошо", - сказал он.

Он открыл папку и начал просматривать мое фальшивое резюме. Я не знаю, что написано на этом листе бумаги, но после уточняющих вопросов, вкратце это можно описать так: мой персонаж поработал специалистом по наблюдению во множестве мест.

Когда он листал страницы, из руки выпал маленький бело-красный листок бумаги. Сначала я подумал, что это странный билет, который Сайлас мог бы доставить таким странным способом. Но оказалось, что это не так.

Это был лотерейный билет.

Доктор Ментес схватил его со стола.

"Вы должны простить меня за мою привычку. Глупое суеверие, на самом деле, - сказал доктор Ментес, засовывая лотерейный билет обратно в карман, - видите ли, мой отец однажды увидел, что я купил лотерейный билет, и сказал мне, что первая неделя, когда я его не куплю, будет неделей, когда выпадут мои номера. С тех пор я покупаю лотерейный билет каждую неделю".

Он подарил мне сдержанную, но приятную улыбку.

"Это прекрасно", - сказал я. "Я и сам время от времени покупаю лотерейные билеты".

"Мой отец был суеверным. Думаю, я тоже. Такие вещи обычно передаются по наследству. Скажите, а ваша семья суеверна?"

Я задумался на мгновение. "Да, наверное", - ответил я. "Говорят, у моей бабушки был "дар"".

"О? Дар?"

"Да", - сказал я. "Так говорят в семье".

Действительно, так было написано в моей биографической карточке.

"Это ваша бабушка Холли?" - сказал он, глядя на папку с документами.

У меня кровь застыла в жилах, когда он это сказал. Холли - это имя моей бабушки, той самой, которая вместе с дедушкой взяла меня к себе после смерти родителей. Моей настоящей бабушки.

Я прочистил горло.

"Да, откуда вы знаете...?"

Доктор Ментес снова сверкнул своей вежливой, сдержанной улыбкой. "Мы здесь очень

тщательно проверяем биографию, мистер Лоуренс. Вы выполняете важную работу. Мы хотели быть уверены, что нанимаем правильного кандидата. Уверяю вас, все ваши коллеги прошли через тот же процесс".

Я медленно кивнул.

"Вы бы сказали, что ваша бабушка передала вам этот дар?"

Я покачал головой. "Нет, нет", - ответил я пренебрежительно.

"Здесь вы можете говорить откровенно", - сказал доктор Ментес. "Я просто пытаюсь узнать вас поближе".

Что он хотел от меня услышать?

Я постучал обеими руками по столу. "Знаете, у меня неплохо получается угадывать концовки фильмов. Если это можно считать за дар".

Возможно, моя роль не была идеально сыграна, но все же. Мне нужно было заложить основу того, что я смотрю много фильмов, чтобы потом можно было об этом говорить.

Доктор Ментес вежливо усмехнулся. "Я уверен, что это пригодится".

"Это пригождается не так часто, как хотелось бы", - сказал я.

"Как насчет вашей сестры или двоюродного брата?", - спросил доктор Ментес. Персонажи Анны и Кимберли были связаны со мной в этой сюжетной линии. "У них тоже есть дар?"

Я пожал плечами. "Они всегда знали, когда я корчил им рожи за их спинами в детстве, если это считается".

Это вызвало еще один вежливый смех.

"Не каждый день мы принимаем на работу новых сотрудников, которые состоят в родстве друг с другом, но в таком маленьком городке, как Карусель, этого вряд ли можно избежать. Я думаю, что в любой группе из пяти человек из Карусели, скорее всего, есть родственники".

Была ли Карусель маленьким городом? Во многих отношениях он казался большим.

"Возможно", - сказал я. "Уверяю вас, это не мешает нашей работе".

"Мне не нужны ваши заверения по этому вопросу", - сказал доктор Ментес. "А теперь, если вы позволите, я вынужден закончить разговор. У меня есть другие дела. Нэнси поможет вам получить ваши документы и проводит на ваше рабочее место внизу".

Он встал, еще раз пожал мне руку и ушел.

Вскоре у меня уже был собственный пропуск, который позволял мне входить в любое помещение, куда я имел доступ. Он также позволял мне управлять лифтом.

"Думаю, тебе понравится твое новое рабочее место", - сказала Нэнси. "Оно просторное, а твоя кровать находится прямо в кабинете. Сейчас там должны закончить уборку. Тебе, конечно, нужно будет переодеться в форму. Я рекомендую надеть дополнительно свитер. В твоём кабинете довольно холодно".

Мы спустились на лифте на этаж 2В, второй этаж из четырех подвальных.

"Иди сюда".

Я последовал за ней, и мы подошли к большой металлической двери с толстыми прутьями и сверхмощным электронным замком.

Дверь была открыта. Внутри меня ждала довольно большая комната со стеной из компьютерных мониторов. Перед мониторами стоял стул. В нем сидел человек, НПС по имени мистер Роу.

Это был плотного телосложения парень с длинными волосами.

"Мистер Роу", - сказала Нэнси. "У меня здесь для вас новый коллега".

Мужчина повернулся в кресле.

"Отлично, значит, я могу идти домой", - сказал он.

Он встал со стула и подошел поприветствовать меня. Судя по его виду, он не брился несколько недель.

Мы пожали друг другу руки.

"Я вас оставлю", - сказала Нэнси, поворачиваясь, чтобы уйти.

Мистер Роу смотрел ей вслед, когда она уходила.

"Позвольте мне показать вам ваш новый дом на следующие пять дней", - сказал он. "В койке только что поменяли постельное белье".

Он указал на кровать, стоящую в углу комнаты.

"Следуйте за мной", - сказал он.

Когда я вошел в комнату охраны, меня сразу же поразили мониторы. Точнее, мониторы, на которых были изображения людей, одетых в белые больничные халаты, которые были заперты в мягких белых камерах где-то на территории учреждения. Они выглядели так, будто их держали под контролем. Они были либо очень заразными, либо заключенными.

"Не обращайтесь на них внимания", - сказал Роу, - "Они в порядке".

Да, конечно.

Мистер Роу объяснил детали моей работы на следующую неделю. Я должен наблюдать и докладывать.

"Запомни, если увидишь что-нибудь необычное, хоть что-нибудь, записывай это в журнал. Если ты оставишь журнал пустым, ты вылетитишь отсюда в ту же секунду. Это легкая работа, так что не облажайся", - объяснил мне мистер Роу.

"Многие новички думают, что могут прийти сюда, спать весь день и бездельничать всю ночь", - сказал он. "Так не получится. Следите за мониторами".

Он достал планшет с несколькими заламинированными листами.

"Это обходные листы", - объяснил он. "Охрана может совершать обходы ночью. Не забудьте отпереть для них двери. Вы сделаете это с этой панели. Днем это не нужно, но ночью никто никуда не сможет пройти, не спросив вас".

Затем он объяснил мне, как работают переговорные устройства. Когда кто-то нажимал на одну из маленьких белых коробочек на стенах, на моей панели загорался свет, и я должен был нажать кнопку, чтобы поговорить с ним.

"Периодически проверяйте звук в каждой комнате. Вы можете послушать, что говорят в комнате, щелкнув переключателем рядом с монитором. Не подслушивайте слишком много, это только для наблюдения".

Я заметил, что рядом с каждым монитором была маленькая полоска, которая измеряла уровень звука, исходящего из этой зоны. В комнатах, где разговаривали сотрудники и пациенты, маленькие полоски плясали при каждом слове. В других местах они почти не двигались.

"На моей прошлой работе все работало точно так же", - соврал я.

Он кивнул головой. "Хорошо, но повторить все следовало".

Затем он положил руку мне на плечо и сказал: "Некоторые люди приходят на эту работу, и начинают сходить с ума от долгого наблюдения за мониторами. Такие долго не выдерживают. Надеюсь, ты не окажешься таким, как они. Иначе мне придется брать на себя ваши смены, пока они не найдут замену. Я очень не хочу этого делать".

"Почему так?" - спросил я.

"О, я не знаю. Они сходят с ума, вот и все. Ночью, когда ты семь часов подряд смотришь на мониторы, а все остальные спят, то начинаешь видеть то, чего нет. Забудьте, что я это сказал".

В этом нет ничего особенного.

"Я буду в порядке", - сказал я. "Делаю это уже много лет. Не планирую сходить с ума сейчас".

"Вроде ты хороший человек".

С этими словами мистер Роу повернулся и начал собирать свою одежду и вещи.

"В столовую идите по указателям".

"Будет сделано".

Затем он ушел. Я остался один в прохладной комнате наблюдения.

Я оглянулся на мониторы и на восемь человек, включая двух детей, которые были заперты в помещении, чтобы мы могли наблюдать за ними. Мне было интересно, как они будут участвовать в этой истории. Это будет странная история, в этом я уверен.

Но я беспокоился не только о них.

Моя способность "Мастер Клише" показывала мне клише врагов, когда я физически находился

рядом с ними и смотрел на них (за некоторыми заметными исключениями). Она также показывала мне клише врагов, относящиеся к самой обстановке, даже когда я не находился рядом с врагом. Я видел это в замке Астралиста и на кукурузном поле Бенни.

Здесь, глядя на мониторы, я увидел два ужасающих клише.

Стук в дверь: Этот враг может нападать на персонажей за закрытыми дверями, превращая символ безопасности в источник ужаса. Он может выманивать персонажей обманчивыми звуками или жуткой тишиной, манипулируя их страхом и любопытством, а может просто ломать или проходить сквозь двери. Со "Стуком в дверь" смерть находится всего в одной комнате от тебя.

Каждый может умереть: Этот враг действует по леденящему душу правилу: ни один персонаж не находится в безопасности. Потому ли, что этот фильм является нарушающим правила, или потому, что в нем нет настоящего главного героя. Враг может нацелиться на любого персонажа и убить его без церемоний и колебаний. В фильме "Каждый может умереть..." главными героями являются те, кто доживают до конца.

<http://tl.rulate.ru/book/89737/3002383>