

Анна поборолa душевную усталость и нажала на кнопку. Она получила два клише и два билета на статистику.

Окончательный вариант

Тип: Действие

Класс: Последняя девушка

Аспект: Королева Крика

Используемые характеристики: Харизма

Клише самопожертвования является сильной стороной фильмов ужасов, часто приводящей к неожиданным последствиям.

Если активировать этот прием, Последняя девушка может временно передать свой статус "Последняя в живых" союзнику во время Финала, совершив самопожертвование. Это должно быть предусмотрено с помощью предыстории. Может сработать только в отношении отдельного персонажа. Самопожертвование не может быть использовано для предотвращения гипотетических смертей, только неизбежных. Это не может быть использовано для обхода гарантированных клише смерти. Если финальная девушка не умирает, эффект отменяется. Можно использовать только в том случае, если не осталось других союзников.

"Иногда последняя девушка не остается последней".

Это был шанс на успех. Однако нам нужно было быть осторожными в использовании этого билета. Это может вызвать недовольство.

Украсть прожектор

Тип: Бафф/дебафф

Класс: Любой

Аспект: Любой

Используемые характеристики: Харизма

Как бы ни был важен персонаж для повествования, иногда другой персонаж может украсть сцену или даже все представление, переиграв его.

Если игрок экипирован этим билетом, он может украсть баффы союзника, опередив его в кульминационный момент, и завершить начатое. Это может происходить постепенно или сразу, в зависимости от силы духа и действий игрока.

"Ты украл мою молнию!"

"Ты имеешь в виду нашу молнию".

Учитывая тот факт, что Анна фактически заняла место Кимберли в этой недавней сюжетной линии, было логично, что она получит это. Она была готова к разработке стратегии.

Кэмден получила два клише и два билета статистики.

Экспертная оценка

Тип: Озарение

Класс: Ученый, оснащенный Эврикой!

Аспект: Исследователь

Используемые характеристики: Интеллект

Нет большего проявления интеллекта, чем взглянуть на массивный отчет или сборник данных и уверенно заявить, что они неверны. К сожалению, слишком много знать редко полезно для здоровья.

При использовании этой функции игрок получает предупреждение о том, что научная, техническая или другая документация, с которой он сталкивается, была изменена, подделана или иным образом искажена. Чем выше уровень Интеллекта, тем больше информации о характере дефекта получает игрок. Игрок не будет автоматически знать, что правда, а только то, что что-то является ложью.

"Истина - первая жертва страха, но не при мне".

Надежно, но ситуативно.

Ладно, я первый

Тип: Действие

Класс: Ученый

Аспект: Стратег

Используемые характеристики: Интеллект

Для того чтобы убедить других сделать что-то страшное или опасное, может потребоваться харизма или запугивание. Некоторые персонажи не обладают ни тем, ни другим. Зато у них есть уверенность в своей правоте и готовность поставить все на карту.

Используя этот прием, игрок может заменить свой Интеллект на Харизму, когда пытается заставить других персонажей сделать что-то ради собственной безопасности. Все, что нужно сделать для активации клише, - это подать пример и первым совершить то действие, к которому он призывает других.

"О, конечно, копируй умного парня".

Это был отличный способ обойти его низкий уровень Харизмы. Интересно.

Дина получила два клише и два билета статистики.

Они упали

Тип: Действие

Класс: Аутсайдер

Аспект: Криминал

Используемые характеристики: Харизма

В кинофильмах для открытия замка наручников можно использовать практически все, что угодно.

При использовании этого клише игрок может открыть наручники или другие подобные устройства, используя мелкие предметы для взлома замка, притворяясь, что делает это. Работает только на экране.

"У каждого замка есть свой ключ, и иногда это не то, чего вы ожидаете".

Это имеет смысл. Может быть полезно.

Пенал

Тип: Бонус

Класс: Аутсайдер

Аспект: Чужак

Используемые характеристики: N/A

Таинственный персонаж, чьи мотивы и преданность неизвестны, иногда может оказаться тем, кто всегда был готов помочь.

При использовании этого билета игрок может оставлять сообщения в различных местах игрового окружения. Союзники узнают об этих сообщениях, когда достигнут этого места.

При хорошем экранном исполнении они могут иметь большой повествовательный вес.

"Что написано в записке?"

"В ней говорится, что убийца - один из нас".

По крайней мере, у нас был бы способ поговорить об этом о той сюжетной линии, которую ей поручили. Мне показалось, что это наиболее полезно в очень специфических сценариях и условиях, где у нас не будет много перерывов между сценами.

Я получил два билета клише и один билет Характеристики, а также билет монстра. Я ожидал, что моя жертва принесет мне больше, но технически я был выше уровнем, чем мои товарищи по команде.

Откровение во флешбэке

Тип: Бонус

Класс: Киноман

Аспект: Кинорежиссер

Используемые характеристики: Интеллект

Иногда слова, сказанные персонажем перед смертью, - это все, что он может оставить после себя, чтобы помочь союзникам, если только эти слова помнят.

При использовании этого билета игрок в Смертном дозоре может вызвать флешбэк для союзника, чтобы напомнить ему о совете, данном перед смертью. Это может быть как неслышимое сообщение, слышимое только союзником, так и полное видимое воссоздание исходной сцены, которое видит даже зритель. Если флешбэк достаточно хорошо вписывается в повествование во время кульминационного момента, он попадает в финальную версию и временно отправляет союзников за пределы экрана.

Количество доступных флешбэков зависит от Интеллекта и качества диалога между игроками. Билет позволяет игроку отправлять эту информацию только в том случае, если союзник действительно слышал исходный диалог.

На более высоких уровнях игрок может посылать воспоминания о словах или даже изображениях других персонажей.

"Истина была прямо перед тобой. Тебе просто нужно обратить внимание".

По крайней мере, мне будет чем заняться, пока я мертв. Это может быть очень полезно.

Выйти на свет

Тип: Бонус

Класс: Любой

Аспект: Любой

Используемые характеристики: Харизма

В кино персонажи могут засыпать по команде. Они могут заснуть еще до того, как их голова коснется подушки, еще до того, как они поймут, что засыпают.

При наличии этого билета игрок сможет засыпать по команде, если ляжет и попробует, при условии, что это будет иметь какой-то смысл в рамках повествования. Может быть противопоставлен вражеским клише.

"Лучше всего сегодня хорошо выспаться. Утром ты, скорее всего, умрешь".

Это был сильный претендент на звание моего любимого билета, который я когда-либо получал.

На моем билете с монстром не было ни монстра, ни врага вообще. На нем было изображение старика в белом халате, собирающего пазл. Это был пациент, которого я случайно убил, когда напал на полтергейста.

Пол Кимбл, внук Элоизы Мерсер

Экстрасенс

В леденящих душу залах поместья Мерсер юный Пол Кимбл часто слушал увлекательные рассказы о призраках, обитающих в этом доме. Постепенно он понял, что в каждом месте, которое он называл своим домом, есть свой призрачный обитатель. Он еще не знал, что, думая, что его дом кишит призраками и упырями, он на самом деле преследует сам себя, неосознанно проявляя защитного полтергейста.

В тридцать пятом году жизнь Пола приняла трагический оборот, когда банк, в котором он работал, стал жертвой жестокого ограбления. Подробности остались в его памяти фрагментарно, кроме быстрой гибели нападавшего, которую он запомнил очень отчетливо. С этого момента его местопребывание переместилось в ту камеру с мягкой обивкой, в которой ему приказала спать таинственная организация, известная как KRSL. Пол никогда не пытался сбежать и вернуться в общество, не доверяя полностью призрачной реликвии, которую он так и

не смог контролировать.

От этого мне стало как-то не по себе.

Я знал только одно: как только мы вернемся на озеро, мне предстоит испытать на себе клише сна. Я был исцелен, поэтому мое тело не устало, но мой разум не отдыхал уже несколько дней. Более того. Я ни разу не спал нормально.

Я даже улыбнулся, когда мы начали путь домой.

<http://tl.rulate.ru/book/89737/3163100>