Характеристики и клише игроков команды

Райли

Антуан

Кимберли

Сюжетная Броня

22 / 2

17

Стойкость

2

4

2

Харизма

7

4

5

Ловкость

4

5

4

Интеллект

7

1

1

Выносливость

2

5

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

Удобная предыстория

Тип: Клише

Используется: Интеллект

Эффект:

Может изменить историю, чтобы помочь в выполнении текущего задания

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

Социальная осведомленность

Тип: Проницательность

Используется: Харизма

Эффект: Может видеть показатели Харизмы всех врагов и НПС

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

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.

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.

Снимите комнату!

Тип: Правило

Используется: Харизма

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

Монитор директора

Тип: Проницательность/Правило

/Бонус

Используется: Интеллект

Эффект: позволяет наблюдать остаток сюжетной линии после своей смерти через Смертный дозор.

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.

Безнадежная просьба

Тип: Правило

Используется: Харизма

Эффект: Просьба об освобождении вынуждает похитителя вслух отказывать в освобождении

Воспитанный телевиденьем

Тип: Бафф

Используется: Харизма

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

Как защитное одеяло

Тип: Бафф /Бонус

Используется: -

Эффект: Выносливость игрока повышается за счет наличия оружия, даже если оно малоэффективно. Чем мощнее оружие и чем лучше игрок владеет им, тем большее количество его союзников будет испытывать чувство безопасности.

Объявление о беременности

Тип: Бафф

Используется: Харизма

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

Откровение во флешбэке

Тип: Проницательность/Правило

/Бонус

Используется: Интеллект

Эффект: позволяет общаться с союзниками из Смертного дозора через флэшбэки к своим прошлым диалогам.

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.

Есть ли у кого-нибудь заколки?

Тип: Действие

Используется: Харизма

Эффект: позволяет ей перевести очки Харизмы в другой показатель, уложив волосы.

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.

Качели в сторону

Тип: Действие

Используется: Харизма

Эффект: персонаж может взмахнуть своим оружием, создавая кратковременную паузу в атаке противника. Это дает возможность выработать стратегию или сбежать. Обычно срабатывает с первого раза. При повторном использовании успех зависит от умения и правдоподобности.

Она будет выбрана в качестве мишени для "Первой крови", потому что экипирована "Внешность недолговечна", но чем дольше она выживает, тем слабее становятся враги.

Грейс

Крис

Детектив

Атлет

Сюжетная Броня

41

58

Стойкость

5

14

Харизма

9

9

Ловкость

7

15

Интеллект

12

5

Выносливость

8

15

Злополучная Мэри Ли Пэрриш

Тип: Правило/Озарение/Бафф

Используется: -

Эффект: Старая подруга игрока, Мэри, стала жертвой врага еще до начала сюжетной линии. Расследование ее гибели во время Вечеринки принесет большую деталей. Изменение сюжетной линии с целью вписать в нее Мэри не ослабит врага, а, наоборот, усилит его. Отомстив за судьбу Мэри, игрок получит бафф в финале.

По-прежнему часть команды

Тип: Бафф

Используется: Выносливость/Харизма

Эффект: При физической травме нефизические усилия получают бафф на основе Выносливости. Благодаря поддержке союзники получают баффы на основе дебаффов, связанных с травмой игрока, на основе Харизмы.

Эврика!

Тип: Озарение

Используется: Интеллект

Эффект: Помогает найти важную информацию в тексте.

Заработанная уверенность

Тип: Бафф

Используется: Харизма

Эффект: Получает небольшой бафф при каждой успешной проверке статистики, но теряет его при неудаче. По мере развития сюжета баффы и дебаффы становятся все больше. Должен сохранять уверенность в себе.

Добиться правды

Тип: Правило

Используется: -

Эффект: Условие победы меняется на раскрытие тайны, лежащей в основе сюжета. Игроку будут даны подсказки, как этого добиться. Противнику тоже. В случае успеха сюжетная линия будет выиграна, даже если игроки погибнут.

Только что после победы

Тип: Бафф

Используется: -

Эффект: Увеличивает самый сильный показатель команды, основанный на том, сколько сюжетных линий они выиграли подряд, не нуждаясь в спасении. Последние спасения вместо этого дают дебаффы.

Вот что произошло

Тип: Правило

Используется: -

Эффект: Отправляет игроков за пределы экрана, при этом правильно объясняя аспекты загадки. Игроки увидят флешбэки, иллюстрирующие раскрытие тайны на красном занавесе. Сильнее в финале.

Вершина пищевой цепи

Тип: Бафф

Используется: Выносливость

Эффект: Повышает уровень Стойкости или Ловкости игрока, когда он соревнуется с физически сильным противником. Враги нечеловеческого происхождения дают больший бафф.

Вычеркнуть из списка

Тип: Озарение

Используется: Интеллект

Эффект: Игрок получает информацию о том, нашел ли он всю важную информацию при обыске комнаты или допросе человека. Не будет знать, какая информация осталась.

Зуммер

Тип: Правило

Используется: Стойкость

Эффект: Чем дольше игрок ждет, чтобы выполнить задачу, требующую времени, тем больше вероятность того, что он добьется успеха. Активируется, когда остается 5 секунд. Игрок видит таймер.

Не стреляйте в гонца

Тип: Проницательность/Бафф

Используется: Интеллект

Эффект: Союзники, нашедшие важную информацию о сюжете, получают прибавку к Интеллекту, когда пытаются вернуться к игроку, чтобы передать эту информацию.

Втягивание

Тип: Фон

Используется: -

Эффект: Раскрывает тайную биографию, связанную с преступной жизнью, интригами или шпионажем. Может использовать следующие клише:

- Что угодно может быть оружием (Солдат-Командос)

- Я просто возьму твое (Солдат-агент)

- Ты ведь уже делал это раньше, не так ли? (Солдат-агент)

- Нет тела - нет дела (Аутсайдер-Криминал)

- Они упали (Аутсайдер-Криминал)

- Сейчас все пойдет ко дну (Аутсайдер-Криминал)

- Пуленепробиваемый стол (Солдат - ГИ)

- Удивительно хорошо знакомый (Услада глаз - светская львица)

- Обмен нарядами за кадром (Неприметный-Рекаст)

Человеческий детектор лжи

Тип: Озарение

Используется: высшее из Харизмы и Интеллекта

Эффект: Видит, что человек лжет..

Я просто возьму твою

Тип: Правило

Используется: Ловкость

Эффект: Гарантирует, что игрок встретит низкоуровневого врага с желаемым оружием, если это соответствует сюжету. В противном случае такое оружие может быть найдено у НПС.

Набор детектива

Тип: Правило

Используется: -

Эффект: Позволяет игроку взять с собой предметы, которые может использовать детектив, например, фотоаппарат или пистолет.

Нет тела - нет дела

Тип: Озарение

Используется: Стойкость

Эффект: Тайно убив врага перед финалом, игрок выйдет за пределы экрана, и ему будут показаны идеальные места, где можно спрятать улики убийства. В случае успеха противник не будет предупрежден о его присутствии.

Взять их живыми

Тип: Правило

Используется: -

Эффект: Значительно повышает шансы на нанесение изнурительных, но несмертельных ранений. Лучше всего действует на людей.

Вы уже делали это раньше, не так ли?

Тип: Бафф

Используется: Харизма*

Эффект: Дает бонус к попыткам игрока использовать нестандартные навыки или планы, подобные тем, что могут быть у шпиона или героя боевика, если рядом находится союзник, который с удивлением наблюдает за тайной компетентностью игрока. Успех зависит от Харизмы обоих игроков и уменьшается после раскрытия навыков союзнику. Необходимо иметь готовое реалистичное объяснение навыков, иначе не будет получен опыт и возможно усиление противника.

Я не могу умереть, пока не узнаю

Тип: Правило

Используется: -

Эффект: Игрок не может умереть, пока не узнает правду о загадке. Конечно, есть много вещей, которые хуже смерти. Противник откроет правду незадолго до того, как нанесет смертельный удар.

Пуленепробиваемый стол

Тип: Правило

Используется: Харизма

Эффект: В сцене боя все, за чем прячется персонаж, будет пропитано киношной магией, необходимой для остановки снарядов, когтей, кислоты и подобных атак. Это должно быть как минимум правдоподобно, а изображение должно быть убедительным.

Сила воли - это магия

Тип: Правило

Используется: Выносливость

Эффект: Все применимые вражеские технологии или магия становятся неэффективны благодаря воле. Результаты различны. Эффекты различны. Это будет больно.

Жертвенная пьеса

Тип: Действие

Используется: Выносливость

Эффект: Самопожертвование, в результате которого игрок погибает или получает ранение, баффнет Выносливость союзников и увеличит шансы на успех текущего плана.

Интуитивный инстинкт

Тип: Озарение

Используется: Выносливость

Эффект: Игрок будет предупрежден об опасности и опасных людях или ситуациях. При этом он не всегда знает, в чем заключается опасность и как ее предотвратить.

"Возьмите свои клише до начала вечеринки", - сказал Крис.

Я не думал о том, как выжить. Кэмден и Анна были обречены. Я не мог осознать этого. Я оцепенел, едва понимая, что мне говорят.

Крис протянул руку через весь лимузин и ударил меня по лицу.

"Бери свои чертовы клише", - повторил он. "Нам всем грустно. Это случилось. Теперь мы должны выжить. Когда "Выбор" закончится, ты не сможешь выбирать".

Я начал думать о своих клише. Мне с трудом удавалось сосредоточиться. Мне не нужен был мой билет "Истеричка". Теперь, когда я исчерпал свой лимит, мне нужно было подумать о том, что я беру в сюжетные линии. На 15-м уровне лимит стал составлять восемь клише и один фоновый билет. Тогда это не имело значения, потому что у меня было не так много билетов. После этого лимит увеличивался на один каждые десять уровней.

Восемь клише... что останется за кадром?

Выйти на свет был быстро отброшен. Спать я не собирался. Я не стал оснащать У моей бабушки был дар... потому что мне не нужно было, чтобы Карусель фокусировалась на мне в этой сюжетной линии, и у меня не было слишком много возможностей для его использования, кроме Импровизации. Грейс и Крис могли бы быть в центре внимания. Я бы делал то, что они говорили.

Я изо всех сил старался выкинуть еще один билет, когда Грейс сделала это за меня.

"Тебе не нужен Кастинг-директор", - сказала она. "У тебя недостаточный уровень. Все, что он тебе скажет, мы можем узнать другими способами".

В этом был смысл, но в то же время знание своей роли наперед очень успокаивало. Все сказанное ею было правдой. В "Гротеске", еще одной сюжетной линии, на которой я был гораздо ниже уровнем, вся информация, которую я узнал от клише Кастинг-директора, вскоре была раскрыта обычными способами.

Вот и все.

Все переодевались на заднем сиденье лимузина. Это было не очень удобно. Пока Кимберли и Грейс переодевались, я некоторое время смотрел в другую сторону. Участники команды в "Карусели" не очень-то стеснялись друг от друга.

Снаружи пейзаж менялся от плоских сельскохозяйственных угодий северной части Карусели до пышной лесистой местности с захватывающими дух пейзажами и дикой природой насколько хватало глаз. Время от времени мы проезжали мимо ворот с вооруженной охраной. На табличке, которую мы проезжали, было написано: "Карусельские холмы".

Здесь жили только богатые, их поместья обнесены заборами и с кучей охранников. Дороги здесь были вымощены булыжником, а ландшафты продуманы до мелочей. Похоже, самым

богатым НПС удалось избежать апокалипсиса.

В конце концов водитель завел нас в самый большой и величественный из всех двор. Вооруженные охранники в дорогих костюмах остановили его прежде, чем он успел проехать слишком далеко. Он предъявил охраннику билет, не похожий на те, которые мог бы вручить Сайлас, и охранник пропустил нас вперед.

Когда мы поехали дальше, нас со всех сторон поражала красота. Мы видели замысловатые сады и фонтаны. Волшебные арки и топиарные животные, вырезанные из кустов.

Это был рай.

Но вершиной всего этого был особняк.

Он был огромен, как сказочный дворец. Я не мог представить, сколько в нем комнат и какое состояние потребовалось для его строительства.

Когда водитель подвез нас к входу в особняк, двери наконец-то открылись, и игла на цикле сюжета переместилась на Вечеринку.

Я не чувствовал себя готовым. Я все еще был в оцепенении. В любой другой день я бы стал теоретизировать на тему того, что это за фильм ужасов, но мое сердце было не на месте. Кэмден и Анна были потерей, к которой я не был готов. У меня никогда не было много друзей, и с годами мы отдалились друг от друга, но боль и ужас все равно переполняли меня.

Я все время представлял себе их лица на плакате о пропаже. Как долго мне придется быть здесь без них?

В окно постучали. Я поднял голову, ожидая увидеть еще одного охранника, но вместо него увидел рыжеволосого мужчину с ухмылкой. Его лицо было скрыто за богато украшенной праздничной маской.

Мужчина открыл дверь раньше, чем водитель успел до нее добраться. Мы все высыпали из лимузина, оставив свою одежду. Она нам была не нужна. Бейсбольная бита Антуана уже исчезла. Скорее всего, она была спрятана где-то в особняке.

Когда мы вышли из машины, я заметил, что на красном занавесе у рыжеволосого мужчины не было никакой информации, кроме "Член общества" и имени "Мистер Фламинго", что было вполне логично, поскольку его маска абстрактно напоминала фламинго.

Он посмотрел на нас так, словно знал нас.

"У вас получилось", - сказал он. "Это будет великолепно! Они говорили, что "Подслушиватель" - это просто журнал сплетен о знаменитостях. После сегодняшнего вечера мы станем уважаемыми журналистами... которые не просто пишут о сплетнях знаменитостей".

Он посмотрел на нас, снял маску и сказал: "Это я, Джек. Неужели вы все забыли, зачем мы здесь?"

Внезапно на красном занавесе появилось его имя: "Джек Гофорт". Это был НПС 50-го уровня. У него были клише, которые я не смог разглядеть на красном занавесе, как у НПС-экстрасенса и детектива.

Маски, видимо, не позволяли разглядеть личность.

"Я уверена, что ты напомнишь нам об этом в любом случае", - сказала Грейс.

"Мы здесь для того, чтобы узнать, чем занимаются олигархи Карусели, когда они предоставлены сами себе. Здесь скрыта история, я это чувствую", - сказал Джек. "Сегодня мы узнаем, как они живут. А, Грейс, подруга, о которой ты беспокоилась, находится внутри. Кажется, с ней все в порядке. Думаю, это была ложная тревога".

Грейс подняла бровь. "Мэри Ли? С ней все в порядке?"

"Она более чем в порядке. Идите и посмотрите сами".

Джек повернулся к остальным. "Не забывайте, мы здесь под прикрытием. Не позволяйте никому узнать, кто вы на самом деле, иначе мы все попадем в тюрьму, нас внесут в черный список, и, что еще хуже, мы будем выглядеть как халтурщики".

Наши маски были приложены вместе с одеждой. Моя была землисто-серого цвета с теплыми оттенками. Я не мог определить тему. Большинство других масок имели тематику. Моя же выглядела так, будто кто-то слепил ее из грязной глины и уронил, отчего по ней пошли трещины. С другой стороны, она закрывала мое лицо больше, чем большинство масок, так что это могло помочь мне слиться с толпой.

Когда мы вошли в массивные двери, несколько слуг провели нас в бальный зал.

Бальный зал был просторным и со вкусом украшенным. Богатые ткани драпировали стены и колонны, придавая помещению элегантность. Танцпол, сооруженный из незнакомого, но привлекательного дерева темного цвета, излучал роскошь. Сверкающие люстры украшали высокий потолок, отбрасывая на танцующих мягкое, приятное сияние. Зеркала, стратегически расположенные на стенах, тонко подчеркивали грандиозность пространства. Архитектура помещения и грамотно подобранное приглушенное освещение создавали чарующую атмосферу, делая его идеальным местом для пышных посиделок, элегантных вечеров или даже утонченной расправы.

Не в кадре

"Смотри, - сказала Грейс, указывая на одну из стен.

Я проследил за ее взглядом и увидел женщину, танцующую с молодым, полным сил мужчиной. У нее были длинные светлые волосы и потрясающе белая улыбка. Я не смог разглядеть никакой информации о ней, так как на ней была маска.

"Это Мэри Ли Пэрриш", - прошептала Грейс.

Либо она узнала ее, либо ее высокий Интеллект помог ей видеть сквозь силу маски. Она говорила уверенно.

"Это нехорошо", - сказала Грейс. "Лучше, когда она мертва".

Мэри Ли Пэрриш была НПС, которого Грейс могла ввести в сюжетную линию, чтобы получить толчок к разгадке тайны.

"Она всегда оказывается перед врагом до того, как начинается история", - объясняет Грейс. "Если это серийный убийца, она мертва. Если это монстр, то она съедена. Вы понимаете. Тот факт, что она стоит и смеется, сужает конечную угрозу этой истории".

"Значит, плохие парни не пытаются нас убить?", - спросила Кимберли.

"Может быть, и нет", - сказала Грейс. "Тот факт, что она жива, указывает на одержимость, заражение, какую-то магию или, возможно, судьбу, худшую, чем смерть".

Мы все уставились на женщину, сидящую в другом конце комнаты. Она выглядела вполне счастливой.

"Я никогда не хожу на такие вечеринки!" - с улыбкой воскликнула Мэри Ли.

Наверное, Грейс не стоило произносить фразу "судьба хуже смерти", потому что, как только она это сделала, я увидел, как расширились глаза Антуана. Он уже пережил одну судьбу, худшую, чем смерть, когда на несколько десятилетий оказался заперт в Лесу Отставших. Ему потребовалось несколько секунд, чтобы вернуть самообладание, но страх так и не покинул его глаз.

Я посмотрел на Мэри Ли Пэрриш: она смеялась, сверкая белоснежными зубами. Она выглядела счастливой. Сияющей. Она флиртовала и дразнила своего ухажера с такой энергией и бодростью, какую я редко видел у жертвы фильма ужасов.

Когда подошел официант, она взяла свежий бокал шампанского и выпила его так, словно никогда не пробовала ничего более вкусного.

Так какая же судьба хуже смерти может оставить вас настолько счастливым?

http://tl.rulate.ru/book/89737/3208348