

Я услышал, как внизу заколотили в дверь. Затем Танк начал кричать. Через минуту или около того я услышал, как они впустили его внутрь. Он, видимо, был слишком велик, чтобы пролезть через разбитое окно, через которое они вошли.

"Там что-то есть", - сказал он.

Он был до смерти напуган

"Берите оружие", - продолжил он.

"О чем ты там болтаешь, здоровяк?", - со смехом спросил Рэнди.

Танк сначала не ответил.

Было слышно, как внизу кто-то хлопает шкафами и роется в ящиках.

Мужчин это забавляло.

Мы попадали в кадр лишь на те мгновения, когда реагировали на звуки, раздававшиеся внизу. В остальном мы просто сгорбились на полу, с ужасом ожидая, что будет дальше.

И тут мы услышали их.

Оркестр, абсолютный оркестр стонов, стонов, рычания, плача и крика начал играть снаружи. Звуки становились все ближе.

Мужчины внизу вдруг замолчали.

"Что за?" - сказал вслух один из них, не могу сказать, кто именно.

"Черт возьми!", - закричал Рэнди. "Что это, черт возьми, такое?"

Стоны становились все громче, мужчины начали паниковать.

Мужчины в панике начали бросаться оскорбительными словами. Я не мог разобрать, что они говорят, потому что они замолчали.

"Заколотить окна", - приказал Мерритт.

Я услышал, как под окнами зашевелились деревяшки. Затем раздался отчаянный стук молотка.

"Что, черт возьми, происходит?" - воскликнул Брэдли. воскликнул Брэдли. Внезапно ему стало не по себе. "Это... это люди или..."

На несколько минут воцарилась тишина. Мое сердце билось так громко, что я слышал почти только его.

Ну кроме оркестра вялых гортанных звуков снаружи.

Мне казалось, что я знаю, что там, снаружи, но я боялся посмотреть. Даже зная, что они

придут, я не был готов.

Что бы мы ни получили за это, лучше бы это того стоило.

Снаружи слышался женский плач. Ее голос звучал... свежее... чем остальные. Я не мог заставить себя посмотреть.

Я бросил взгляд на Антуана. Мы, должно быть, подумали об одном и том же. Он пробормотал "Дина?".

Я покачал головой. Это было не похоже на нее.

Мы недолго размышляли над этим, потому что вскоре внизу слышался грохот - выбивали окно.

"Рэнди!", - закричал Мерритт. "Держи его за руку".

Все это время я слышал крики фальшивого шерифа и звон бьющегося стекла.

"Помогите!" - кричал он. "Оно схватило меня! Держите меня! Пожалуйста."

Внизу слышалось шарканье.

Он кричал от боли, кричал от страха, и вдруг его крики затихли.

"Нет! Почему ты отпустил его?", - закричал Мерритт. "Ты просто отпустил!"

Слышалось металлическое звяканье.

"У меня есть ключи", - сказал Брэдли. "Его машина вон там. Мы можем прорваться к ней".

"Ты отпустил его...", - повторил Мерритт, не веря в то, что сделал его брат. Я услышал боль в его голосе.

В конце концов, любопытство победило, и я подполз к окну, чтобы посмотреть на Большого Злодея.

Я увидел целую ораву гнилых трупов, стоящих вертикально. У многих отсутствовали конечности и даже головы. Большинство из них были одеты в костюмы и платья, в которых их похоронили, хотя они были изорваны и испачканы. Это не было неожиданностью, но все же я ужаснулся.

Их были сотни.

Они не существовали отдельно на красных обоях. Они были единым целым, все как один.

Мстительные мертвецы. Сюжетная броня 52.

Вдалеке слышались крики Рэнди, которого мертвецы тащили все дальше в сторону кладбища.

Я прижался к полу, их крики наполнили мое сердце страхом.

Через минуту, пересилив себя, я снова выглянул.

Я уставился на ужасающие существа, стоящие передо мной. Некоторое время я был слишком

напуган, чтобы даже думать о том, чтобы разглядывать их клише на красных обоях.

Когда я это сделал, меня ждал шок.

Обычно, когда я смотрел на клише высокоуровневых врагов, некоторые из них я не видел. В конце концов, "Мастер клише" - это способность, основанная на характеристике Интеллекта. Большинство сильных врагов обладают достаточными показателями, чтобы в той или иной степени блокировать способность.

В случае с Мстительными мертвецами это было совсем не так. Я видел все их клише, а это означало одно: у них практически не было интеллекта.

В конце концов, они были зомби. Зомби-мстителям не нужны ни Интеллект, ни Харизма, ни Ловкость. Это означало, что все 52 очка сюжетной брони орды были посвящены комбинации Стойкости и Выносливости. Это было ужасно.

Проанализировав клише, я обнаружил, что отсутствие у них этих характеристик компенсируется способностями, обходящими эти слабости.

От ветеранов я узнал, что по мере того, как сюжетные линии увеличиваются в рекомендуемой сюжетной броне, сложность их завершения возрастает намного быстрее.

На 20-м уровне сражаться с врагом 20-го уровня сложно, но не невозможно. На 50-м уровне сражение с врагом 50-го уровня было кошмаром. Если подумать, то мне повезло, что у гротесков была легкодоступная слабость.

Это можно проиллюстрировать. Враги, которые могли полностью обойти разницу в характеристиках с помощью одного клише, были в другой лиге. Когда противнику внезапно перестает быть нужен какой-то показатель, он может направить эти очки на другой показатель.

Мстительные мертвецы

Сюжетная броня: 52

Клише

Описание

Легкоранимый враг

Этот враг состоит из бесчисленного множества взаимозаменяемых частей, численность которых не уменьшится до самого конца сцены. Всегда кажется, что дальше их будет только больше.

Неизбежная череда смертей

Как только этот враг начинает свою череду убийств, жертва обречена, если этому не противодействует клише или билет спасения. Даже если по логике жертва должна быть в состоянии убежать или дать отпор, она не сможет этого сделать.

Разум улья

Разум этого существа связан с разумом аналогичных существ.

История сбивает с толку

Предания и рассказы о враге расплывчаты и обширны и не дают представления об особенностях его действий.

Бездумное осознание

Несмотря на низкий уровень интеллекта, этот противник каким-то образом умудряется сорвать хорошо продуманные планы очень умных противников.

От Судьбы не уйдешь

Этот враг не будет бежать за своей жертвой, однако в сцене погони он никогда не отстанет.

Присоединяйся к нам

У этого врага есть возможность увеличивать свою численность за счет обращения других.

Невидимая рука

Этим врагом руководит некая высшая сила. Это руководство может быть частью легенды или истории.

Исповедуйся!

Присутствие этого врага заставляет тех, кто находится поблизости, задуматься о своей морали, обидах и взглядах на жизнь и смерть.

Кровь стынет в жилах

Встреча с этим противником вызовет сильное душевное расстройство. Вызывает дебафф Харизмы и Интеллекта.

Сила в количестве

Враг наиболее силен в группе. Одиночное нападение на противника значительно ослабит его.

Территориальный

Этот убийца будет наказывать тех, кто причиняет вред его владениям.

Шепот в темноте

Это существо способно чувствовать уязвимые места игрока или НПС и манипулировать ими с помощью импульсивных мыслей, воспринимаемых как шепот.

Замаскированный в атмосфере

Когда этот враг входит в сцену, он меняет освещение и звуковое оформление, а также, возможно, оказывает другие заметные эффекты.

Удобная духовность

Обладает ли этот противник способностями, выходящими за пределы его физического тела?
Да, даже если он не часто их демонстрирует.

Взять на мушку

У этого врага повышенный шанс найти и подчинить себе жертву, которая не обращает на него внимания.

Смерть находит дорогу

Этот враг будет иметь повышенный шанс найти искомые жертвы, независимо от того, насколько вероятен этот сценарий на бумаге. Шанс нахождения определяется путем сравнения сюжетной брони.

Я объяснил всем клише врага так быстро, как только смог. Затем мы составили план. И уже вскоре пришло время его осуществить.

В кадре.

И тут же бродячие мертвецы снаружи снова начали издавать свои зомбирующие стоны. Это было ошеломляюще. Их крики привели мой разум в бешенство.

"Что, черт возьми, происходит?", - закричал я.

"Я же вам говорила!", - сказала Саманта. "Эти люди осквернили могилы на кладбище в лесу через поле, и теперь мертвые пришли сюда, чтобы отомстить".

С ней были две собаки, которых она впустила в дом вместе с нами. Собаки были явно встревожены и время от времени издавали истошный вой, как бы общаясь с другими собаками на улице.

"Оскверняли могилы... грабили могилы?" - спросил я. "Те бандиты были покрыты грязью. Это то, о чем ты говоришь?"

Она кивнула.

Бобби решил вмешаться. "После того как они продали все мои инструменты и ценности, которые были в отеле, они начали искать другой источник быстрой наживы. Даже угрожали продать моих собак. Одному из них пришла в голову идея украсть драгоценности прямо из могил на кладбище. Я не знаю, с чего именно это началось, но это помогало большинству из них не уходить далеко от дома, поэтому их лидер разрешал им это делать".

"Но они на этом не остановились", - сквозь слезы сказала Саманта. "Этот, Брэдли, поступил гораздо хуже. Он жестоко обращался с трупами. Осквернил их. Души не могли успокоиться после того, что он с ними сделал. Они кричали, умоляя о помощи".

"Подождите", - сказал я своим лучшим паническим, испуганным голосом. "Если они охотятся за грабителями могил, то, может быть, они не будут нас беспокоить. Они ведь мертвецы-мстители, верно? Мы им ничего не сделали. Не за что мстить".

Клише Эксперт в кино было активировано.

Антуан посмотрел скептически: "Ты можешь попробовать. Если одна из этих тварей окажется рядом со мной, я не буду просто стоять".

Внизу мертвецы продолжали свои попытки проникновения в дом. Их попытки были встречены беспорядочной стрельбой.

Видимо, мужчины поняли, что это безрезультатно, потому что вскоре послышался звук их ударов по лестнице.

"Пустите нас!", - закричал Мерритт. "Пожалуйста. Мы не причиним вам вреда".

Они начали колотить по баррикаде из мебели, которую мы создали. В отличие от предыдущих раз, они делали успехи. Мне показалось, что больший из них, Танк, делает большую часть работы.

"Мы не можем их сюда пустить", - сказал я.

Мы вчетвером со всей силы навалились на мебель, надеясь не дать мужчинам протиснуться

вперед.

Но Танк был силен и отчаян.

Он со всей силы навалился и сумел отодвинуть книжную полку и всю остальную мебель настолько, что образовался проем.

Хотя проход был открыт лишь на мгновение, этого времени хватило Брэдли, чтобы проскользнуть через него.

"Назад!" - крикнул он, угрожая нам пистолетом. "Пропустите остальных. Сейчас же."

Он уже не шутил, как до этого. Он был зол и напуган. Впервые мне показалось, что я вижу его истинное лицо.

Что мы могли сделать? Это была еще не Вторая кровь. Если он пристрелит кого-нибудь из нас, тот погибнет зря.

Мы отступили и позволили Танку отодвинуть стеллаж, чтобы Мерритт и другой грабитель могил, который пока не произвел особого впечатления, Тим, смогли пройти.

В оригинальной версии этой истории, как мне кажется, игроки должны были попытаться убедить Тима помочь им. Он был тихим, но ему явно было не по себе от того, что делала его группа. В данном варианте событий это уже не казалось столь важным.

<http://tl.rulate.ru/book/89737/3374425>