К следующему утру большая часть жителей домика Дайера увлеклась концепцией добычи Секретных билетов. Игроки хотели получить свои собственные билеты "Секретов Карусели".

Не все, конечно.

"Эти билеты - пустая трата времени", - предупредил нас Артур, пока он и другие высокоуровневые игроки готовились к прохождению сюжетной линии. "Игроки, которые уже были здесь, когда я попал в Карусель, годами были одержимы подобными вещами, и все, что они когда-либо получали в результате, это несколько безделушек. Все это оказывалось просто пустышкой".

"Тогда нам пора собирать вещи", - с ухмылкой прошептала Рокси Грейс, когда Артур скрылся из виду. "Эти люди никогда ничего не упускали".

"Не говори плохо о мертвых", - сказала Грейс, все еще смеясь над ее замечанием.

Мы расставили диваны в виде большого круга с парой журнальных столиков в центре. Артур же поднялся по лестнице наверх, где он, Адалин, Крис, Тодд, Валери и еще несколько сильных игроков обсуждали свои планы на сюжет. Что-то связанное с туристическим агентством.

Грейс держала на коленях проводной телефон. Трубка была прижата к ее уху. Она замерла в режиме ожидания ответа.

"Нет, я все еще здесь", - сказала она в трубку. "Что у вас есть для меня?"

Она внимательно слушала, пока собеседник говорил. В руке у нее был блокнот и ручка. Она делала вид, что записывает что-то на листке, но в этом не было необходимости. У нее было клише, которое автоматически переписывало подобную информацию на красный занавес всякий раз, когда она имитировала запись в блокнот.

"А, да", - сказала она. "Спасибо, Харви, ты лучший".

Грейс положила трубку.

"Мой друг из участка сказал, что Николас Хеспер пропал около десяти лет назад. Он также сказал, что это все довольно странно, потому что расследование исчезновения Хеспера не проводилось. В его деле пусто. Даже никаких обысков не проводилось", - она улыбалась, когда говорила. "Харви в разговоре обратил особое внимание на Николаса, а не на других пропавших людей. Это определенно подтверждает, что он важный элемент истории".

Грейс была игроком класса детектив. У нее был билет под названием "Мой друг в участке", который позволял ей звонить своему другу-полицейскому за информацией по сюжету. Это было клише разведчика, поэтому его можно было использовать, даже не находясь внутри сюжетной линии, как и мое клише "Мне здесь не нравится...".

Около тридцати игроков-ветеранов проявили интерес к поиску этих секретных билетов. Истеричка Лукас, который нашел один из них более десяти лет назад, неожиданно стал нашим постоянным экспертом по этому вопросу несмотря на то, что признался, что ему так и не удалось найти второй подобный билет.

Очевидно, двенадцать лет назад игроки перестали интересоваться тайными историями. Билеты спасения просто исчезли из Карусели, и наступил период, когда игроки проваливали прохождения сюжетных линий налево и направо, пока не приспособились к более осторожному стилю игры. Как я понял, раньше игроки регулярно проходили сюжетные линии, даже на десять уровней превышающие их Сюжетную броню, и их стиль игры также был очень рискованным. Ничего подобного сейчас больше не делалось.

Когда все устаканилось, оставшиеся игроки сочли поиск Секретных билетов слишком опасной затеей, чтобы стоило над ней работать, тем более что они не смогли найти ни одной сюжетной линии с секретами на нижних уровнях. Пока мы не нашли одну, то есть.

Лукас внимательно выслушал информацию от Грейс.

"Да, Грейс", - сказал Лукас, потягивая свой кофе. "Ты проделала огромную работу. Это определенно полезная информация".

Вот чем он занимался. Он просто соглашался со всеми. Даже когда люди спорили, он соглашался с обеими сторонами по очереди.

Первым шагом их расследования стало прослеживание наших шагов, так сказать. Идея заключалась в том, что случайно наткнуться на Секретный билет невозможно. В первую очередь, они хотели выяснить, как именно игрок может обнаружить наличие такого билета. Полагаться на удачу также было недостаточно. В конце концов, игроки хотели бы иметь стратегию, которая поможет обнаруживать секретные билеты в сюжетных линиях.

"Что у тебя, Лара?", - спросила Грейс.

Лара, класс Экстрасенса, просматривала свою папку с билетами, пытаясь найти клише разведчика, которое могло бы помочь ей найти новую информацию.

"Ничего", - ответила Лара. "Я не могу найти клише, которое смогло бы помочь мне обнаружить присутствие существа, которое они описывают".

Она явно начинала разочаровываться в затее.

"Это было существо действительно высокого уровня", - сказала Анна. Она сидела на том же диване, что и я. Дина и Кэмден сидели неподалеку. Антуан и Кимберли были вместе, стараясь не думать о Лесе Отставших.

"Должно быть, да", - ответила Лара. "Когда я проходила истории у костра, для меня это выглядело как обычный сюжет".

Я нахмурил брови. "Странно, в историях экстрасенсам обычно не по себе в окружении эльдрических сущностей. Странно, что ты этого не ощутила, когда проходила сюжетную линию".

"То же самое было с призраками в той истории, ну в которой я нашел свой Секретный билет. Экстрасенсы даже не догадывались о присутствии призраков ", - сказал Лукас.

Грейс встала и потянулась. "Может быть, когда Гарретт вернется, у него что-нибудь получится".

Гарретт был игроком с классом солдата, который переходил из команды в команду, не

задерживаясь в одной надолго. У него было несколько способностей для разведки врагов.

Другие же игроки не были так озабочены поиском и сбором информации. Они были сосредоточены на том вопросе, как можно более безболезненным способом вызвать Секретную версию сюжета. Они часами допрашивали меня и моих друзей и хотели знать каждую деталь и малейшую подробность.

Мы довольно быстро пришли к выводу, что вывести из леса Отставшего/НПС Николаса крайне важно. Но с этим есть проблемы.

Первая проблема заключалась в том, чтобы вывести Николаса из леса, учитывая тот факт, что из-за проклятия Леса Отставших трудно отличить друга от врага. Еще одна, более серьезная проблема, заключалась в том, что, когда Николаса удастся вывести, нужно оставить вместо него игрока, который окажется в той же лодке, что и Антуан. Никто из игроков не хотел рисковать и застрять в Лесу Отставших на неизвестно сколько времени.

Это были только первые две проблемы. Вдобавок ко всему, мы несколько раз подчеркнули, насколько тяжелым для психики является пребывание внизу в присутствии Неизвестного Хозяина.

Они говорили, что относятся к этому серьезно, но большинство из них, похоже, думали, что это не то, с чем они не могут справиться. Я не уверен в этом, но не знаю, с какими еще ужасами они сталкивались. На всякий случай они взяли все свои клише, отвечающие за психическое здоровье.

По правде говоря, проблема, о которой мы мало говорили, заключалась в вопросе, можно ли испортить секретную сюжетную линию и сделать так, чтобы другие игроки не могли ее вызвать. Рокси считала, что нельзя, что спойлеры не имеют значения после прохождения сюжетной линии. Они много раз обсуждали завершенные сюжетные линии и их варианты, и, казалось, это не имело значения. Я надеюсь, что она окажется права.

Если Рокси ошиблась, все их усилия будут напрасны.

Было интересно наблюдать, как они работают над проблемой. До этого момента мы никогда не присутствовали на их подготовительных сессиях. Они боялись испортить для нас важные сюжетные линии, поэтому нас просто не включали в подобные разговоры.

Они задумывались о том, как найти секретные сокровища и другие расходные материалы. Они рассуждали о том, как добиться идеального прохождения сюжетной линии - подвиг, за который полагается большое вознаграждение от Сайласа.

В этот раз все по-другому. Мы не могли получить хорошие награды в этой сюжетной линией, потому что уже прошли ее.

У нас действительно было место за столом переговоров.

Первая стратегия, которую они придумали, чтобы не застрять в Лесу Отставших, называлась "Напугать до смерти". Это билет Истерички. Работал он просто: когда вы сталкиваетесь с врагом, притворяетесь, что у вас сердечный приступ или инсульт, а потом умираете. Вы действительно умираете. Ваша смерть будет засчитана как Первая кровь, если вы правильно рассчитаете время.

Они решили, что если пять игроков войдут в Лес Отставших, а потом один из них умрет от

сердечного приступа, то четверо игроков смогут уйти вместе с Николасом, не беспокоясь о том, что им придется оставить товарища в лесу на неизвестно сколько времени.

Лукас сам придумал этот план. Это не только из-за его клише, Лукас всегда был готов умереть первым.

Проблема с этим планом в том, что он оставлял слишком много неопределенности. Если бы некому было передать свое проклятие, позволили бы Николасу выйти из леса? Или все эти слова о том, что число вошедших всегда должно равняться числу вышедших, были буквальными? Может ли все быть так просто?

К счастью, у Рокси оказалась идея получше.

Она заметила, что единственный раз, когда в лес приводили НПС, это когда один из игроков начинал игру как Отставший и должен был передать свое проклятие НПС, чтобы выбраться. Именно так Дина поступила с НПС Робертой.

"Но что будет, если мы приведем своего НПС?" предложила Рокси.

Она представила группе три своих клише, которые могли бы сделать именно это. Был билет Услады Глаз под названием "Подержите сумки", который позволял персонажу иметь наемного помощника или слугу. Второй билет, "Наемный мускул", работал так же, но с наемным телохранителем.

Ее последний билет назывался "Познакомьтесь с моей маркой", класс Роковая Женщина, который позволял ей вступать в историю с НПС, на которых она проворачивала аферу. Обычно у НПС были деньги, информация или доступ, который ее персонаж пытался получить от них, чтобы развить сюжетную линию.

Первые два варианта стоили денег и ограничивали роль игрока тем, что у него мог быть слуга или телохранитель. Ничего особенного. Третий был риском, потому что для его использования нужно было стать роковой женщиной, а это могло настолько изменить сюжетную линию, что секретная концовка не сработала бы. У продвинутых классов была такая проблема.

"Это жестоко", - сказал Реджи, брат Грейс с классом Брюзер.

Да, это довольно жестоко. Но это хорошая идея.

"Подумайте об этом, - сказала она. Нам нужен кто-то, кому Отставший мог бы передать свое проклятие. Почему бы этим кем-то не стать НПС?"

С этим никто не смог поспорить.

Проблема заключалась в том, чтобы убедиться, что Николас вообще выбрался наружу. Эта проблема была решена довольно быстро, что забавно. У одного из Брюзеров был продвинутый класс под названием "Охотник за головами". У Охотника за головами в наличии всевозможные клише для поиска и захвата НПС или врагов. Одним из них было клише с названием, "Просто не твой день", это билет-правило, которое гарантировало, что игрок столкнется со своей целью в начале истории.

http://tl.rulate.ru/book/89737/2962630