

Мне надоело, что Бобби смотрит в мою сторону, и я решил выпить чашечку кофе на крыльце. Там был столик, который я мог использовать. Мне нужно было проанализировать свои клише и решить, какие из них я возьму в следующую сюжетную линию. В конце концов, у меня их накопилось столько, что я не мог просто взять их все и не превысить лимит.

Нам сказали, что фоновые клише будут влиять на сюжетные линии, в которых мы находимся. Я это понимал, но до последней сюжетной линии не осознавал, насколько значительным может быть их влияние. Я сомневался, нужен ли мне вообще этот фоновый клише, учитывая тот факт, что у меня был только один билет, который можно было бы использовать вместе с ним.

А может быть, мне просто не понравилось, что Карусель включила в свою историю мою настоящую бабушку.

Правда, клише разведчика, которое я мог использовать, было полезным, позволяя мне получить массу ценных сведений о любой сюжетной линии, которая могла бы нам встретиться, но, в конце концов, я мог бы просто оставить дома этот билет, как только мы решим, в какую сюжетную линию вступать. Это освободило бы два места для добавления других билетов, которые действительно могли бы иметь ценность в рамках самой истории.

Клише Монитор Директора дало мне способность Смертного Дозора. В последней сюжетной линии она была довольно напряженной и в конечном итоге не очень полезной, но если бы я часто использовал этот прием, то, возможно, получил бы больше билетов, которые могли бы реально помочь моим друзьям. Откровение во Флешбэке может стать переломным моментом в игре, но для его активации потребуется серьезная подготовительная работа. Возможность послать сообщение после смерти, даже если это будет всего лишь эхо того, что я сказал ранее, может стать решающим фактором между победой и поражением.

Я точно знал, что у Лары тоже было клише, которое давало ей способность "Смертный дозор". Мне нужно было найти ее и обсудить это. Мне была ненавистна мысль о смерти в каждой сюжетной линии, но еще больше мне была ненавистна мысль о бесполезности.

Я сел за стол и достал свои клише. Как обычно, моя растущая стопка билетов была гораздо больше вне кармана, чем когда она находилась в нем. Магия билетов вызвала недоумение даже тогда, когда ты ее осознавал. На самом деле, казалось, что билетов вообще нет в кармане.

К сожалению, огромный процент моих клише составляли те, которые я получил после прохождения сюжетной линии Гротеска. Это были те билеты, которые я даже не мог использовать, потому что они относились не к тому архетипу.

Но в них было скрыто послание. Я был уверен в этом.

Друзья в высших кругах

Следят за тобой...

Придерживайтесь плана

Сбой в Матрице.

Случайно запечатленный на пленке.

Возвращение к тому, с чего все началось...

История внутри истории.

Кто ты есть на самом деле...

Это будет немного больно...

Бесстрашный проводник, который знает дорогу.

Друзья в высших кругах | следят за тобой...

В этом я был уверен. Кто-то, обладающий способностью манипулировать Сайласом Шоуменом, взаимодействовал с нами, к лучшему или к худшему. Сотрудник НПС в ломбарде ясно дал понять, что эти два билета надо читать в паре.

Сбой в матрице, случайно запечатленный на пленке.

Это была другая пара, которую он мне показал. Единственный сбой, который мы видели, был результатом обнаружения тайной сюжетной линии и монстра, чьей силы оказались достаточно, чтобы нарушить систему красного занавеса. Трудно отделить, что было глюком, а что - особенностью тайной истории, но что-то похожее на глюк в этой сюжетной линии определенно было.

Пока я размышлял об этом, на причал вышла Дина и присоединилась ко мне. Она ничего не сказала, но посмотрела мне в глаза и подарила одну из тех вынужденных полуулыбок, которые я уже успел узнать, как ее приветствие. Должно быть, она увидела, что я снова смотрю на эти клише.

"Глюк не может быть Незвестным хозяином", - сказала Дина. "Это ведь была твоя теория в прошлый раз, когда мы разговаривали, верно?"

Мы уже полдюжины раз разбирали эти клише.

"Все еще моя теория", - сказал я.

"Ты уже смотрел его?", - спросила она, имея в виду мою новую способность пересматривать старые сюжеты.

"Да. Это короткая антология. Большинство из увиденного даже не имеет смысла, потому что целые сцены отсутствуют. Не только то, что было за кадром, но и многое из того, что было на экране, было вырезано. Все наши сцены после того, как я подобрал тебя на повозке, были

вырезаны из сюжета с Двудликими женщинами. Я вижу только сюжет Анны".

"Ты уверен, что там нет ничего другого?"

Было несколько вещей, но ничего примечательного. Просматривать сюжетную линию Отставших было вполне нормально. В то утро я справился с этим за 15 минут. Карусель сумела собрать из отснятого материала неплохую напряженную короткометражку в стиле "Боишься ли ты темноты?", кульминацией которой стало то, что Антуан остался позади.

"Ничего нет", - сказал я. "Я потратил два часа на просмотр и, наверное, просмотрю его еще полдюжины раз. Все, что хотя бы намекает на существование Неизвестного хозяина, полностью вырезано. Честно. Весь финал с рассказчиком тоже убрали".

Если честно, самое странное во всем этом фильме, кроме того, что я смотрел его в своей голове, было полное отсутствие контекста для многого из происходящего. Если бы я не был там, я бы даже не знал, каковы сюжеты некоторых из этих историй.

"Что еще может означать сбой в матрице, случайно запечатленный на пленке?" - спросила Дина. "Мы должны найти семейный кинотеатр "Карусель" и посмотреть настоящую пленку".

Я пожал плечами. Возможно, она была права.

Семейный кинотеатр "Карусель".

"Еще одна вещь, о которой мы должны спросить ветеранов", - сказал я.

"Не говори им, зачем спрашиваешь", - сказала она.

"Не буду".

Услышав историю об экстрасенсе, который обманом заставил кучу игроков вступить в слишком мощные сюжетные линии, что привело их к гибели, Дина стала доверять ветеранам еще меньше, чем раньше. Я даже не был уверен, что она доверяет мне или моим друзьям, но она осталась с нами.

По правде говоря, я был рад, что при повторном просмотре антологии "Костер" не увидел ничего примечательного. От всего этого мне стало не по себе, и не только из-за воздействия ауры Неизвестного хозяина...

Пора было идти внутрь, чтобы узнать о западной экскурсии. Многие игроки, которые были здесь уже давно, с нетерпением ждали начала этой экскурсии. Я тоже пытался заставить себя быть оптимистом.

Придется подождать, чтобы решить, какие клише я буду использовать в следующей сюжетной линии. Я позволил себе отвлечься.

Артур стоял перед всеми и ждал, когда мы замолчим. Впервые с тех пор, как я попал в домик Дайера, все игроки собрались здесь одновременно. Более десятка команд встретились, чтобы послушать о плане "Аве Мария", который подготовили Артур и другие высокопоставленные ветераны.

"Раньше мы проводили такие брифинги, потому что, если команда не возвращалась, мы хотели, чтобы другие пошли по их стопам и спасли их", - сказал он. "Теперь мы проводим их по

противоположной причине. Мы хотим показать вам план действий. Если мы не вернемся, значит, наша идея плоха и вам не стоит ее осуществлять".

С этими словами он сел в кресло.

Следующей выступила Валори, чтобы объяснить, что происходит.

"С момента получения экскурсионного билета мы потратили все свое время на то, чтобы выяснить, есть ли какие-нибудь направления к западу от Карусели. Мы знали о ранчо "Висящая У", но после тщательного поиска в туристическом агентстве и мэрии нам удалось выяснить, что есть еще одна остановка, которая находится ближе. К сожалению, карта на вокзале не показывает пункты назначения в их реальном физическом расположении относительно Карусели, а лишь указывает на их существование

"Malison's Last Resort & Spa" в горном городке под названием Снежная слепота - ближайшая. Он находится всего в сорока милях к западу от города. Насколько мы можем судить, в районе Снежной слепоты существует не менее двух десятков различных сюжетных линий. В Malison's Last Resort их шесть. Конечно, мы не уверены, насколько точны наши разведданные, учитывая расстояние, но у нас есть большой опыт работы с частичной информацией, как вы хорошо знаете".

"Артуру удалось выяснить, что в этом районе обитают различные монстры, включая Йети и Вендиго, так что мы будем окружены природой. Сэм рассказал, что на горе есть множество зарытых сокровищ, а катание на лыжах там на высшем уровне".

Она пыталась добавить юмора в свой рассказ. Люди засмеялись, но в комнате чувствовалась какая-то тревога. Чем бы ни было это место, оно было частью неизвестности. Если я чему-то и научился в "Карусели", так это страху перед неизвестностью.

Она рассказала нам, кто из членов команды отправится в путешествие, но в основном мы уже все знали.

Артур - охотник на монстров.

Валори - последняя девушка.

Крис - атлет.

Тодд - комик.

Джордан - доктор (аспект коронера).

Сэм - искатель приключений.

Первым четверым было около 60 лет, а Джордану и Сэму было за 40. Валори объяснила это. Дело в том, что врачи и искатели приключений были особенно полезны. Доктор - по понятным

причинам, а искатель приключений - потому что многие их сюжеты связаны с восхождением на горы и выживанием в дикой природе. Было бы глупо не взять с собой такого человека. Использование фоновых клише для их замены означало бы, что они не смогут использовать другие, более важные билеты.

Поэтому они попали в отряд, в то время как другие ветераны более высокого уровня не попали. Неизвестность не поощряла избыточность. Она вознаграждала за подготовку.

Они действительно нашли карту Снежной Слепоты. Забавно, но на ней значилось: "Снежная Слепота, Карусель". Как будто Карусель была одновременно и соседним городом, и государством или страной, в которой существовал этот город.

"Мы нашли это в мэрии", - сказал Тодд. "Мне пришлось 10 минут смешить бедную женщину за столом, чтобы отвлечь ее, пока они искали".

"Скорее 3 минуты", - сказал Крис.

Карта, которую они показывали, была старой и неполной, но она была довольно занимательной, хотя в ней было не так уж много интересного. Я мог представить себе несколько сюжетных линий, которые можно было бы найти в "Снежной слепоте". Я готов поспорить на любые деньги, что там будет как минимум один злой снеговик.

Их план был прост. Они указали на карте место, где, по их мнению, должна быть дорога. Карта была старой и неполной, так что вполне возможно, что дорога там есть. Они не узнают бы об этом до тех пор, пока не совершат саму поездку.

Судя по их пониманию физического расположения Снежной слепоты и Карусели, любой путь между ними должен вести прямо к горе с огнями.

Странно, но ветеранам очень хотелось узнать, что находится по ту сторону горы.

Они позволили себе все свои надежды и мечты возложить на то, что выход находится именно там. Игроки "Карусели" десятилетиями пытались попасть на ту сторону горы. Когда они говорили об этом, казалось, что они забыли, зачем это нужно. Это была просто невозможная цель, которая олицетворяла для них все.

Я даже не был уверен, что они знают историю того, сколько игроков пропало без вести, пытаясь пробраться к горе на другой стороне озера.

Но не только ветераны были в восторге. Дина тоже была согласна на гору с фонарями, потому что демон, играющий в покер, сказал, что ей нужен человек и несколько фиолетовых фонарей. Она запомнила всю его бешеную речь.

Они еще долго пересказывали друг другу все найденные сведения. Удивительно, на что способны клише разведчиков, если собрать их достаточно много и использовать с умом.

Я внимательно слушал, потому что даже если у них ничего не получится, все есть чему поучиться.

Конечно, если они доберутся до той части города, куда пытались попасть. И даже если там есть дорога, которая вела обратно к Карусели.

Карусель ни за что не сделает это так просто.

Я знал это.

Артур знал это.

Все в комнате знали это.

И все же, когда презентация закончилась, мы все хлопали, радовались и говорили о доме так же, как и тогда, когда Секретные истории снова стали жизнеспособными.

Даже ложная надежда имела свое место в поддержании духа.

Я чувствовал, что клише у меня в кармане. Если наш высокопоставленный друг действительно существует и действительно пытается нам помочь, то скоро у нас появится реальный шанс на спасение.

Я надеялся на это.

<http://tl.rulate.ru/book/89737/3179535>