

Навык повышен: Парирование, ур. 20! (Навык больше невозможно повышать дилетантскими тренировками.)

Новая Доблесть: Предвидящий Клинок!

Предвидящий Клинок: Вы получаете половину обычного штрафа на парирование пуль, стрел, или других снарядов. Эти атаки всё ещё повреждают ваше оружие, как обычно.

Я был рад получить это в процессе моих тренировок, поскольку Парирование у меня уже порядочно времени висело рядом с софткапом, но хоть это и был хороший бонус, но он вызывал определённую растерянность, поскольку на десятом уровне Парирования я получил доблесть "Рождающийся Связанный-с-клинком". Ситуация прояснилась несколько часов спустя.

Навык повышен: Двуручное Оружие, ур. 20! (Навык больше невозможно повышать дилетантскими тренировками.)

Новая Доблесть: Бьющий в броске!

Новая Доблесть: Неофит Связанный-с-клинком!

Я остановил спарринг и взглянул на сообщения. Я спарринговался одновременно с Фенн и Амариллис, хотя мы все и использовали затупленные клинки; Фенн не слишком хороша с мечом, а Амариллис заметно хуже меня, но когда они действовали вместе, ситуация для меня была проигрышной, и их это вполне устраивало. Я закрыл глаза и переключился на экран доблестей, чтобы взглянуть, что они дают.

Бьющий в броске: Убирает штраф маневренности с длинным оружием. Убирает штраф на ближний бой с длинным оружием. Позволяет быстрее преодолевать дистанцию короткими перебежками и в боевой стойке.

Неофит Связанный-с-клинком: Вы разблокировали способность устанавливать связь с холодным оружием, на что требуется несколько минут медитации. Возможна связь только с одним оружием одновременно. При использовании оружия со связью ваш навык обращения удваивается, шанс парирования удваивается, и вы можете рассекать им, словно оно вдвое острее.

Второй уровень доблести связанного с клинком, на мой взгляд, был очень-очень хорош. Изначально я получил эту доблесть, повышая Парирование; я нахмурился, пытаюсь понять, что к чему. Всё, что приходило на ум - для получения доблестей связанного с клинком необходимо поднимать до определённых значений некую комбинацию навыков. Если я правильно помню (и с 8 в KNO должен бы), то Парирование было одним из последних рукопашных навыков, которые я прокачивал, когда пытался пройти во всех черту 10 уровня. А сейчас последним было Двуручное Оружие, так что было логично, что я не получал "халявную" доблесть до этого момента, если требовалось определённое значение в нескольких навыках. Я записал себе это.

(А ещё это открывало возможность существования других синергетических доблестей с другими навыками. Я не знал, сколько навыков входит в комплект связанного с клинком, но как минимум два, а учитывая мои знания о способностях связанных с клинком более вероятным казалось три или четыре. Проблема, однако, была в том, что "связанные с клинком" в этом мире явление известное, но я не слышал о чём-то подобном у тех, кто занимается различными искусствами, или синтезом различных типов магии.

Я мог предположить, что магии кости, кожи и крови могут синтезироваться во что-то, но

пока что ничего такого не было, и это означало что либо нужны четвёртая или пятая, либо синергии не предвидится. В эту группу было бы логично отнести магию бородавок, путь, которым я, понимаемо, не хотел бы следовать).

Мы ещё немного поспарринговались после того, как я установил связь со Всеклинком, и скачок навыка был очевиден для всех нас; я мог достаточно спокойно сдерживать их обеих одновременно, если они не начинали использовать хитрости. Конечно, ни одна из них не была настоящей мечницей, но если 20 навыка соответствовало чему-то вроде выпускника, то 40 можно сравнить с профессором в науке побивания мечом.

Думаю, из всех навыков, которые я пробегал во время "отпуска", хуже всего было с Магией Самоцветов, в основном потому, что она оставляла чувство ментального истощения, оставляя желание забить на всё и просто улечься посмотреть телек. Правда, телевидение на Аэрбе ещё не изобрели, да и да и приём сигнала в бутылке у подножия Мирового Хребта, полагаю, был бы скверный.

Так что вместо этого после того, как я истощал свои ментальные резервы, сбивая банки с пней на дистанции в пятьдесят шагов, я разыскивал своих товарищей по пати и старался слушать их, в основном просто пропуская слова мимо ушей, и зачастую Фенн устраивалась рядом со мной.

* * *

Солэс больше всех из нас любила разговаривать. Думаю, это потому, что она долго жила в тесном кружке, а когда он исчез, она осталась одна. А ещё ей было четыре сотни лет, и у неё в запасе было множество историй о том, каким был мир. Не знаю, это про её характер, или намеренные усилия, но она редко упоминала плохое из своего прошлого. Как-то упомянула мимоходом, что у неё были дети, но не сказала, что с ними случилось, а у меня не было духу спросить.

Днём мы вместе ухаживали за садом, но он в этом на самом деле особо не нуждался, и я в общем-то не надеялся догнать Садоводство до 20, где меня предположительно ожидала доблесть. Хотя посаженное мной семя проросло в последний день нашего отдыха, уйдут по крайней мере недели, прежде чем я заполучу свою первую дозу цветочной магии... хочется надеяться.

Она проводила большую часть времени снаружи, в основном с Шестиглазой Ланью, хотя зачастую её можно было видеть лежащей обнажённой на траве, впитывая солнечный свет для фотосинтеза.

Во время наших настольных игр по мотивам D&D она играла персонажем по имени Кэйс, перебежницей от злобных суетелок, чьей целью было снять проклятье, наложенное Богом Суеты на её расу.

* * *

Я продолжил брать уроки языка у Грака, в основном потому, что не мог придумать лучшего способа организовать общение с ним наедине без неловкости. Думаю, я действовал ему на нервы тем, что постоянно отклонялся от темы, но что хорошо в языке - это штука глубоко

связанная с культурой, и это давало мне множество возможностей задавать вопросы о том, как было в Дарили Ирид.

Это привело к озвученной им тридцатиминутной лекции о дворфовском самоосеменении, и я на 60% уверен, что её целью было заставить меня прекратить задавать вопросы. К сожалению для него, я нашёл это довольно любопытным, хоть и довольно мерзким.

В итоге я более-менее приемлемо освоил гроглир, достаточно, чтобы пытаться вытянуть разговор и не сразу капитулировать. Сперва я предполагал, что мне нужно выучить сотню слов, прежде чем получу сообщение, а когда в моём словаре было уже уверенные сто пятьдесят, следующим предположением было "пятьсот, тысяча, или вообще не будет". Парень из реального мира по имени Чарльз Огден создал нечто под названием "базовый английский", в котором имелся базовый список из восьмисот пятидесяти слов, которых, как он считал, достаточно, чтобы "нормально говорить", и если я пытался освоить язык на минимальном уровне, то должно быть примерно столько - однако изучение восьмисот пятидесяти слов гроглира, со всеми их вариациями, всё равно требовало изрядно времени, и от потенциального навыка языка, вероятно, не слишком много пользы, если такое понадобится с каждым языком.

Я поднял его лояльность на одно очко, догнав её до 7, когда извинился за возможную неловкость из-за моих отношений с Фенн, но это и всё, чего я получил за свои усилия. У меня была идея о "гринде лояльности", но оно не работало, сколько бы мы не разговаривали. Он, похоже, составил представление обо мне, и пытаться что-то изменить было нелегко, особенно с учётом того, что он знал, что я хочу, чтобы он был более лояльным. Я пытался сказать ему то же, что говорил Амариллис, что он станет сильнее, но в его случае, в отличие от неё, это не сработало.

В нашей настолке он играл Бачевином, крепкой молодой женщиной, пытающейся вернуть утраченную её семьёй честь. Он был не очень хорош в отыгрыше, хотя быстро освоил мою (полностью самопальную) систему, и после нашей второй сессии составил довольно конкретные идеи о том, что из себя представляет Бачевин, которыми подробно поделился со мной. (Все мои попытки помочь он отверг, и лояльность так и не изменилась).

* * *

Большую часть времени я, очевидно, проводил с Фенн. Было так, словно вся эта хрень с "проклятием возлюбленных" не нависала над нами, хотя она покидала комнату каждый раз, когда Амариллис хотела поговорить со мной об этом, и иногда я ощущал, как она прижимается ко мне, когда мы лежали вместе. Мы это не обсуждали, потому что она не хотела, и неразговаривание об этом помогло подняться её настроению, так что, возможно, это просто её подход к вещам. Будь мы на Земле, народ бы, наверно, сказал "это такая эльфийская фишка?", но после выяснения про полуэльфийскость сказали бы, что это нездоровое отношение к проблемам. Однако я знал, что невозможно силой заставить кого-то разбираться с проблемами, с которыми нужно разбираться.

(В конце концов, теория нарратива оставалась недоказанной, и даже будь она таковой, "сюжетка с мёртвыми возлюбленными" тоже была недоказана. Проблема в том, что не было никаких доказательств роли "истории"; все события выглядели естественными последствиями того, что было раньше, и относительно женщин в жизни Утера это было ещё более заметно, нежели с угрозами, с которыми он имел дело как Король Англицинна).

В конце концов я привык ценить подход Фенн отгораживаться. Учитывая, сколько времени у

меня уходило на тренировки, чтение, и обсуждение теорий, было приятно, что есть кто-то, кто по крайней мере делает вид, что ей нет дела до происходящего. Моё время, проведённое с ней, в основном тратилось не на серьёзные разговоры, а с оберегом от шума вокруг нашего алькова мы могли беседовать о довольно интимных вещах.

Со стороны Фенн это были в основном рассказы о её времени в Землях Восставших, пересыпаемые историями о ярких персонах, с которыми она имела дело, продавая добычу. Это было не самое счастливое время её жизни, но это было безопасной темой, поскольку хотя это и происходило с ней, но было не особо личным. Не то, чтобы это были истории ни о чём, но Фенн рассказывала о себе, не открывая о себе. (Мне понадобилось немало времени, чтобы это понять, и было несколько фальстартов, когда я спрашивал её о её родителях, или каково было расти между двух миров; вопросы, от которых она ловко уклонялась). Так что я слышал много чего об убиении зомби, подпольной активности, сомнительных торговцах, и ничего, что рассказывало бы мне о Фенн что-то, чего я не знал.

Когда я рассказывал, старался уходить от темы настолок. Я не упоминал Артура, даже когда он участвовал в истории; частично из-за моего отношения, и частично потому, что в этом мире он был реален, и говорить о нём - значит говорить об Утере. Так что вместо этого я в основном рассказывал о Земле, описывая чудеса, которые она (вероятно) никогда не увидит. Всё это бледнело в сравнении с Аэрбом, но это потому, что все детали Аэрба, в которых была заметна моя рука, были преувеличенными или усиленными версиями того, что я видел. Единственным исключением были технологии, но хотя технология и её воздействие на общество были моим любимым коньком, и она не отказывалась послушать, но не думаю, что её это особо интересовало, так что была некая неловкость. Однажды ночью я так ей и сказал.

- Мне нравится всё в тебе, Джунипер - сказала она, похлопав меня по груди. - Если ты хочешь говорить об межштатовой системе Эйзенхауэра, буду рада послушать.

Она довольно вздохнула.

- Думаю, мне бы понравилась Земля, даже если кое-в чём она кажется скучной, и даже если у вас кругом ядерное оружие. Мы могли бы вместе сходить в МакДональдс.

- Надеюсь, МакДональдс - не единственное, что ты извлекла из сказанного - пробормотал я.

- Джунипер, они обслужили сотню миллиардов, это стоит уважать - прошептала она. Её речь всегда превращается в шепот, когда она засыпает, и иногда она несколько минут ничего не говорит, а потом снова лениво заводит разговор, возвращаясь к теме, но засыпает на середине фразы.

В наших настолках она играла Аднарим, воровкой-пронирой и убийцей, случайно оказавшейся в бизнесе различных подработок. (Фенн сделала себя сестрой-двойняшкой учёной Амариллис, Миранды, что изначально вызвало возражения от принцессы, но в итоге оказалось изрядно весело).

* * *

Осталась Амариллис, первая из моих компаньонов, и та, с кем я больше всего ссорился. Наше с ней время в основном проводилось или в тренировках и спаррингах, или в работе над так называемыми "нарративными паттернами", или мы делились обзорами прочитанного. Я почти никогда не оставался с ней наедине, и даже когда были, это никогда не было приватно,

поскольку дом открыт и просматривается. Было то, что я хотел знать, но о чём не хотел спрашивать.

Как-то утром я проснулся, выбрался из постели, и застал её сидящей у стола, размечающей цветными карандашами карту жизни Утера, состоящую в основном из арок различных конфликтов, возникающих и решаемых. Мы оба обратили внимание на заметную деталь: было несколько важных "сюжеток", или "арок повествования", оставленных Утером, когда он исчез, но причина этого была нам непонятна. Она с первого дня готовилась к следующей части нашего приключения; и это была её итоговая карта жизни Утера, на которую она будет ориентироваться, взяв с собой, дистилляция нескольких дней исследований.

- И как оно? - спросил я, пройдя через невидимый барьер от звука. Обычно я просыпался с рассветом, но Фенн оставалась в постели ещё час-два после того, как я встал.

Амариллис глянула на меня и нахмурилась. Я был в своих шортах, Фенн позади была нага.

- Ты потерял вес - сказала она.

- Разве? - спросил я, глядя на свою грудь. С первого взгляда было заметно, что она права, но в этом в общем-то не было нужды, поскольку я и сам заметил пару дней назад. Потеря веса, в этом контексте, штука скверная. Повышение уровня скинуло меня на физическое состояние, в сущности, лучшее в моей жизни, и теряемый вес был, фактически, мышцами, за неимением лишнего.

- Ты нормально ешь? - спросила она.

- Ну да - ответил я, и сам заметил, что это звучит, как будто я защищаюсь. - Ты же за каждым обедом можешь слышать, как Фенн меня обхаживает.

- Она беспокоится, - сказала Амариллис - и я тоже.

Она опустила взгляд на раскрашенную карту истории Утера.

- Если бы я не хотела есть, но это было необходимо для выживания моего и партии, я бы перетерпела неприязнь и заставила себя.

- Как-то очень прямолинейно - сказал я.

- Что? - нахмурившись, спросила Амариллис.

- Извини - сказал я. - Я думал, ты... намекаешь.

- О - произнесла Амариллис. - Это. Нет, я просто говорила, что тебе не следует полагаться на повышение уровня. Если только мы не столкнёмся с быстро последовавшей серией существенных угроз, или квестов, которые проще чем кажутся, но всё равно щедро вознаграждаемы, нам, вероятно, понадобятся недели, а не дни до следующего. Ты теряешь мускульную массу, что означает потерю боевых способностей.

- Я знаю - сказал я. - Я... Ты не думала, что возможно моя пищеварительная система не в порядке, и просто не воспринимает питательные вещества? Мне кажется, я много ем.

- В таком случае дело хуже, чем мы думали - спокойно заметила она. - Нам нужен кто-то, кто сможет исправить нанесённый твоей душе урон, но эта профессия контролируется куда строже

большинства других. И что важно, нам нужно найти кого-то надёжного. Если только мы не наткнёмся на ещё одного компаньона, чья специальность именно то, что нам нужно, нам останется или отправиться к кому-то с хорошей репутацией и надеяться, что сможем подкупить, чтобы молчали, или отправиться к кому-то с плохой репутацией и надеяться, что нас не поимеют.

Я был уверен, что она вспоминает мага татуировок.

- Конечно, если мы найдём кого-то, кого можем подкупить, это будет означать, что он изначально ненадёжен.

Я бросил взгляд на амулет, лежащий на столе рядом с ней. Обычно она держала его спрятанным. На этот момент я уже видел несколько раз, как она беседует с ним; с моей стороны это выглядело, словно она задумалась, с сияющими синим светом глазами, в то время как температура в комнате падает на пару градусов.

- Есть советы от прадеда? - спросил я.

- Разговоры с ним изрядно раздражают - сказала Амариллис. - Вообще, он засранец. Наши с ним отношения - не "предок помогает своему потомку", а "он пытается навязывать миру свои ценности из могилы".

- И эти ценности настолько несоответствуют твоим? - спросил я. У меня было впечатление, что призрак её прадеда скорее чрезмерно осторожен, чем ведёт себя наперекор.

- Он поддерживал Вторую Империю - сказала Амариллис.

- О - произнёс я. - Да уж, понимаю, как это может усложнить дело. Но у него есть совет? Если они были известны работой с душой, то может у него есть чем поделиться?

Амариллис нахмурилась и взглянула на амулет.

- Если я скажу тебе, и у тебя появится квест, то можем мы согласиться основательно обсудить с остальными, а не решать, что это хороший вариант действий просто потому, что система так говорит?

- Ты собиралась мне не говорить? - спросил я.

- Нет - сказала Амариллис. - Я стараюсь быть открытой. Я просто хотела времени обдумать это, прежде чем сообщать, желательно всем.

- Ладно - сказал я. Но она всё равно пытается контролировать информацию. Старые укоренившиеся привычки, или что-то другое? - Давай, колись.

- Вторая Империи коллапсировала в 324 ПИ - сказала Амариллис. - К тому моменту она уже какое-то время хромала, в основном в результате экономической политики. Военная интеграция и схемы реформ истощали бюджет, но смертельным ударом стало превращение столицы в карантинную зону.

- Это же был Манифест, верно? - спросил я. Я прочитал "Принцип Отчуждения, Седьмая Редакция", и в процессе получил все убийные квесты в списке "Убийца Ужасов". Это было, мягко говоря, впечатляюще. Манифест - практически бессмертный тип, обладающий способностью массового контроля над населением, и тот факт, что он был ограничен теми, кто

находятся в зоне отчуждения, был единственной причиной, почему он считается серьёзной угрозой, а не вестником апокалипсиса. (Пр. переводчика: интересно, это отсылка к тому, о чём я думаю?..)

- О - сказала Амариллис. - Верно, да. В большинстве наций-членов были антиимпериалисты, и когда Империя оказалась по сути обезглавлена, а множество империалистов - грубо порабощены Манифестом, произошёл стремительный сдвиг власти. Мой прадед удержался и смог избежать судов, через которые прошёл Англицинн, но другим не так повезло. Одним из таких был Фаллатер, маг души, заточённый с несколькими другими на самом маленьком из Зоришских островов - технически не их часть, но под их доминионом. Он был эльфом, так что должен ещё быть жив, но тюрьма брошена.

Она немного помедлила.

- Очевидно, будет самоубийственно глупо организовывать побег из тюрьмы, чтобы получить его опыт.

Квест принят: Преступления против души. Отправляйтесь в автономную тюрьму на острове Сулид и вытащите заточённого там преступника Фаллатера Вайтшелла.

- Ты действительно считаешь, что это будет самоубийственно глупо, или сказала это, чтобы активировать квест? - спросил я. - Квест я получил, кстати.

- Я думаю, что это неразумно - сказала Амариллис. - Нам всё ещё нужно выяснить, что думают о нас национальный аппарат Англицинна и интернациональные системы Империи, но... если будет известно, что мы как-то причастны, то это почти гарантированно зафиксирует нашу репутацию. Думаю, шанс того, что об это станет известно, невелик, но учитывать всё равно следует.

- А что насчёт самой возможности это повернуть? - спросил я.

- У нас есть ключ телепортации - сказала Амариллис. - Это единственная причина, почему я считаю, что это может сработать. Тюрьма на острове Сулид была построена архитектором в ремесленной горячке, это коварное место с опасной неизвестной магией. Туда отправляли только на пожизненное. После того, как Англицинн принял программу высшего суда испытаниями, её полностью прекратили использовать.

- Но она остаётся там, и продолжает действовать - сказал я. - В квесте она названа автономной.

Амариллис кивнула.

- Она разумна.

- В таком случае, пришили этот вариант, и посоветуемся с остальными - нахмурившись, сказал я. Вообще-то я не видел других реальных вариантов, разве что отправиться к кому-то из лицензированных Имперских магов души. - Думаю, Солэс это не понравится.

- Её всё устроит, если это путь к спасению локуса - сказала Амариллис. - "Понравится" не то слово, но, полагаю, она это примет, если мы решим, что это лучший путь вперёд. Нам нужно обсудить это всей группой.

Я подошёл взглянуть на разложенные ей бумаги.

- Хотел бы я, чтобы у нас было больше материала, с которым можно работать - произнёс я. - По крайней мере, более существенного.

Я оглянулся на Фенн.

- Как думаешь, насколько велика угрожающая ей опасность?

- Понятия не имею - сказала Амариллис. Она закинула руки за голову, переплетя пальцы. - У происходящего всегда были причины. Из двадцати было три, которые можно назвать неудачами, но в остальных случаях всегда была причина, это не было очевидно сверхъестественным. Ты всё спрашиваешь, как он мог продолжать подвергать других опасности, и на мой взгляд это просто не выглядит судьбой. Эльфийская удача в её крайних проявлениях видима, она почти ощутима, шанс один из ста происходит в девяти случаях из десяти. Это - она указала на бумаги - просто люди следуют своим убеждениям и побуждениям, вступают в конфликты, основанные и разрешаемые фундаментальными фактами реальности. Суть не в том, что кто-то оказался не в том месте не в то время, а просто... так уж сложились обстоятельства.

- Что и делает это таким коварным - сказал я.

- Мне это не нравится - сказала Амариллис. Она опустила руки и скрестила их. - Это подразумевает всеведение, или всемогущество, или то и другое. Если Чёрные Экспроприаторы внедрили агента в парламент Милуэ по внутренне резонным причинам, то как всё это может быть подготовкой к прибытию Утера три года спустя? Каким образом это может быть заготовленной сюжетом романтической линией, естественным образом приведшей к её смерти?

- Меня больше удивляет, что мы это раскрыли - сказал я. Взглянул на Фенн, которая ещё спала, приоткрыв рот. - Хотя, возможно, это должно быть предупреждением, или уроком, или подсказкой. Или, может, за теорией нарратива ничего нет, а Утер просто... - я помахал руками - может, это просто результат того, что он верил в нарратив.

Иронично, но это было бы самым ироничным поворотом.

- Возможно - Амариллис кивнула.

Мы молча взглянули на бумаги. Сегодня мы соберём всё это и засунем в перчатку Фенн, и скорее всего больше никогда не увидим. Мы потратили на это время и силы, но впечатление такое, что бесполезно, поскольку если нарратив существует, мы понятия не имели, как с ним справиться.

- Мы можем попробовать манипуляцию - сказала Амариллис. - Если мы предположим, чего хочет от нас нарратив, сможем действовать наиболее драматично.

- Это будет притворством - сказал я. - Он различает.

- Думаешь, он настолько могуществен? - спросила Амариллис. Что-то в ней было не так, и мне понадобилось какое-то время, чтобы понять, что это касание страха.

- Нет - сказал я. И добавил, поскольку лжец из меня скверный. - Я не знаю.

Очевидно, Данжн Мастер настолько могуществен.

- Попытки избежать судьбы в историях никогда не работают. В лучшем случае её можно деконструировать, но в нашем случае это даже не судьба, поскольку не дайджитична (пр. переводчика: по поводу этого термина могу только кинуть эту ссылку <https://en.wikipedia.org/wiki/Diegesis>). Или, возможно, стала теперь, когда мы это заметили, но я не знаю, считается ли это. Нет, мы продолжим и постараемся не играть с нарративом.

Я снова взглянул на Фенн, словно с ней что-то могло произойти за пять секунд, прошедшие с прошлого раза.

- Будь это я, я бы не хотел, чтобы кто-то игрался с рассказываемой мной историей.

Амариллис кивнула.

- Ты поэтому убил меня прошлой ночью?

На какой-то миг я подвис, но затем преодолел растерянность и сообразил, что она говорит о нашей насточке прошлой ночью.

- Ты поэтому подвергла Миранду опасности? - спросил я. - Я думал, это был отыгрыш, демонстрация любви к сестре, в этом духе.

Амариллис вообще была хороша в отыгрыше, что меня сперва удивило, пока я не подумал об этом немного.

- То и другое - сказала Амариллис. - Я полагала, что мне будет за это некое послабление.

- Эта смерть была результатом того, как я установил правила - сказал я. - Обычно гейммастер может скрыто кинуть кости, и если очень уж нужно подправить их, но у нас только колода карт, разделённая между вами по мастям, так что приходилось тасовать карты против статичного числа для атаки и защиты... в общем, я не мог подправить результат.

- Мог - сказала Амариллис. - Ты сказал, что Правило 0 - гейммастер устанавливает правила. Ты мог сказать, что мортлинг промахнулся.

- Это было бы очевидно - сказал я. - У игры есть правила, все их прочитали, так что их нарушение было бы нарушением священного договора между гейммастером и игроками. Это словно сказать, что жесты важнее реальности. Я бы подтасовал, если бы мог, но...

- Но было важно, чтобы происходящее определяли карты - сказала Амариллис. - Или иллюзия будет разрушена. Спасибо, это всё прояснило.

Она снова взглянула на бумаги. Не уверен, о каком прояснении она говорила, но часть причины, почему мы играли в эти игры, была в том, что так я мог объяснить, чем отличается нарратив настолок. Я мог бы спросить, что она думает, но тут Фенн поднялась с постели, и это было более-менее окончанием разговоров о нарративе.