Мы уселись вместе с Лукасом за стол и приготовились расспрашивать

"Так что вы хотите узнать?" - спросил парень.

Анна посмотрела вниз на Антуана на диване и решила взять в очередной раз инициативу на себя. "Произошел ли какой-то сбой сюжетной линии?" - спросила она. "Сюжет уходил за пределы кадра или кто-нибудь из НПС вел себя странно?".

"Да", - ответил Лукас. "Ну, последняя его часть. Я не знаю ни о каких глюках. История немного сошла с проторенных рельсов, и мы оказались за кадром из-за этого. На самом деле это довольно интересная история".

Он сделал большой глоток из своего термоса с кофе.

"Мы тогда просто дурачились, с тех пор прошло уже более десяти лет, имейте это в виду, так что воспоминания у меня порядком поистерлись и могут быть неточности в рассказе. Мы с группой пытались проверить, насколько сможем усилить мое клише под названием "Слишком жалко убивать". Оно основано на показателе Харизмы и не позволяет быть убитым врагом, пока вы ведете себя, ну, жалко. Предельно безобидно. И шансы на то, что клише сработает падают с каждой фазой сюжетного цикла.

"Мы придумали, как нам казалось отличный план. Набирали кучу клише с сильными баффами и доводили мой показатель Харизмы до максимума. Затем мы шли в сюжетную линию и смотрели, сможем ли сделать меня бессмертным. Мы использовали этот план несколько раз. И хочу сказать, что получалось довольно неплохо. Главный недостаток был в том, что, если я пытался помочь группе в бою или вдруг проявлял храбрость, клише переставало работать до самого конца истории. Так что для большинства сюжетных линий использование этого плана невозможно.

"Но это и неважно. В тот раз, мы решили пройти одну из сюжетных линий...", - он сделал паузу, закрыв глаза и подняв палец, пока размышлял. "Я буду краток, чтобы не наспойлерить. Так вот, мы решили пройти особенно сложную сюжетную линию. Она была намного выше моего тогдашнего уровня, но со мной отправилось несколько игроков тяжеловесов. Убийца, проникающий в дом. Таких историй ведь много, верно? В любом случае, все пошло странно. Я пытался изображать из себя жалкого, печального, слабого персонажа, чтобы активировать билет.

Только в том сюжете он так и не сработал. Ни капельки. Моя Харизма вроде была достаточно высокой, но все равно, эти засранцы даже не колебались, нападая на меня. Тогда мы попытались выяснить, почему так происходит. Мы перепробовали все, чтобы выяснить это. Может быть, у врагов слишком высокая Харизма? Неа. Позвали в сюжет Усладу глаз, она все проверила. Вражеский показатель Харизмы был очень низок.

Может быть, у врагов есть клише, которое блокировало мое?". Это была наша следующая мысль. Не-а, взяли в сюжет Аутсайдера - его уже нет кстати - с билетом предательства под названием "Зло все время"...".

Он прервался и посмотрел на Анну. "Что такое? Ты нахмурила брови".

"Извини. Что такое билет предательства?" - спросила она.

Лукас поднял палец и на мгновение закрыл глаза, пока раздумывал, как лучше нам объяснить. "Клише предательства позволяет тебе предать свою команду ради получения какой-то выгоды. Их существует множество видов. Некоторые из них более полезны, некоторые менее. У меня есть билет с клише "Истерика", которое позволяет мне предать кого-то из союзников во время Первой Крови и добиться того, чтобы его убил плохой парень, но использование гарантирует, что меня убьют во время Второй Крови. Достаточно неплохой Контроль крови".

(Лукас был единственным человеком в Домике Дайера, который называл манипуляцию смертями игроков во время Первой и Второй крови: "Контролем крови").

"В любом случае, тот билет был крайне хорош. Он позволял Аутсайдеру предать свою команду и показать зрителям, что все это время он играл на стороне плохих парней", - он широко улыбнулся, - "При этом Аутсайдер может видеть клише врага, потому что он на его стороне. А потом может выйти за пределы кадра и рассказать о их клише. Конечно, потом придется убить его в финале сюжета, но все же. Очень полезно знать все клише врагов".

Я бы мог согласиться с этим.

"Так или иначе, это все равно не сработало. Он рассказал, что все они обычные убийцы. Вообще никаких клише, которые могли бы объяснить, как они сопротивляются моему билету. Это выводило всю команду из себя. Не было никакого разумного объяснения. Но мы не сдавались. Мы продолжали пытаться заставить билет работать. В этот момент мы были словно одержимы".

Лукас на мгновение замолчал, чтобы в очередной раз глотнуть кофе.

"Мы решили использовать старый трюк кладоискателей. Мы пригласили в группу игрока, у которого был продвинутый класс Ушедший. Ушедшие становятся призраками, когда их убивают в сюжете. Мы не могли уговорить его пойти с нами, пока не сказали, что клише предательства не работает. Тогда он внезапно заинтересовался. Я забыл его имя, он... ну, его нет с нами уже много лет.

Он пошел с нами. Его убили во время "Первой крови", а потом он стал Ушедшим, невидимым, плавающим вокруг в поисках какого-нибудь объяснения, почему эти убийцы сопротивляются моему клише. Но сюжет был просто триллером без каких-либо сверхъестественных элементов, поэтому, конечно, он не мог раскрыть свое присутствие, но мог давать нам намеки вне кадра. Затем он обнаружил кое-что интересное: кроме него там была куча других призраков. И что самое странное. У всех этих призраков было 90 очков Сюжетной брони при всего 60 очках брони у главного злодея. С таким показателем, у них должны были быть клише, которые блокируют способности даже большинства экстрасенсов, чтобы не дать обнаружить себя. Должно быть, у них было клише, которое противодействовало заодно и моему.

Оказалось, что этот простой сюжет о вторжении в дом на самом деле оказался не просто триллером: в нем были замешаны привидения. Все жертвы убийцы были ответственны за смерть кучи других людей, и поэтому их преследовали. Все убийцы были одержимы, но призраки были настолько сильны, что никто до нас не смог этого обнаружить. После этого сюжет пошел в совершенно другом направлении. К этому моменту мы прошли эту сюжетную линию уже десятки раз и казалось, что знали все варианты. Но в тот раз он полностью изменился.

В конце нам пришлось просто бежать, пока призраки убивали НПС, которые убили их годами

ранее. Умопомрачительно. Как вы и сказали, мы были не в кадре в некоторых моментах, но тогда я не придал этому значения. Если вы пройдете сюжетную линию сегодня, то никогда не подумаете, что в ней есть что-то сверхъестественное, но это так".

"Закончив сюжетную линию, мы получили один из секретных билетов, где говорилось о какой-то резне в Карусели много лет назад. Через пару лет мы обменяли его в библиотеке на карту сокровищ. Тем не менее, в то время это все было довольно увлекательно".

Через некоторое время все разошлись по своим делам. Я пошел на заднюю террасу, чтобы понаблюдать за закатом. Я думаю, что на самом деле остальные не так уж и много знают о сбоях. Если бы знали, в какой-то момент это уже давно бы всплыло. Даже Артур не выглядел слишком заинтересованным, когда мы рассказали о глюке. Они объяснили нам, что НПС часто продолжают говорить вне экрана, чтобы подтолкнуть вас к следующей сцене или на случай, если камера внезапно включится. Они сказали, что камера могла включаться и отключаться из-за одного из клише существ.

Я не хочу сказать, что они просто отмахнулись от произошедшего, потому что это не так, но они определенно не выглядели настолько же встревоженными, как мы. Они, конечно, были заинтересованы, но это не стало тем судьбоносным откровением, которого я ожидал. Если уж на то пошло, их больше заинтересовал секретный билет с тайной историей, чем сам глюк.

Вскоре Дина, Анна и Кэмден присоединились ко мне на террасе. Все они выглядели уставшими и растерянными, я видел это в их глазах.

Кэмден опустился на стул рядом со мной.

"Что ты думаешь насчет всего этого?" - спросил он.

Я пожал плечами. "Миллион вещей", - сказал я. "Похоже, они думают, что сбой был просто одним из клише Хозяина, который нас разыграл".

"Ну, судя по всему, они скоро и сами в этом убедятся", - ответил он.

Внутри дома часть игроков ветеранов переставили несколько диванов и принесли меловую доску, чтобы посвятить ее расследованию этой Тайной истории. Энергия, бурлящая вовремя обсуждения, ощущалась почти физически. Скоро они сами начнут проходить эту сюжетную линию, чтобы попытаться повторить произошедшее с нами.

Дина наблюдала за ними. Она выглядела почти счастливой, видя, как они работают.

"Похоже, они собираются разобраться во всем за нас", - сказала она. "Наконец-то они делают что-то полезное".

Анна покачала головой. "Ты не права", - сказала она. "Ты слышала их разговоры. Они думали, что все Тайные знания и секретные билеты доступны лишь в высокоуровневых сюжетных линиях".

Дина не ответила.

"Вы все думаете, что Секретные истории помогут нам найти выход из Карусели?", - спросил Кэмден, разрушив тем самым установившееся молчание.

Сначала никто ничего не ответил. Еще слишком рано гадать.

"Может быть и так", - сказал я. "Я не могу ничего сказать".

Наверное, я прозвучал не слишком уверенно.

"Ты же так не думаешь?" спросила Дина. "Это может быть важно".

Я пожал плечами.

"Может быть, это и важно, я не знаю".

"Но ты не думаешь, что это выход?" - спросила она, как будто это было обвинением. "Вы не думаете, что это приведет к спасению моего сына?"

С того момента, как я взял в руки этот секретный билет с историей, я не могу избавиться от ощущения, что здесь что-то не так. Если отбросить страдания Антуана, все прошло слишком легко.

"Мы наткнулись на все это случайно", - сказал я. "Хотя это должна была быть обычная сюжетная линия, верно? Мы сделали такой вывод на основе писем, которые тебе прислала Карусель, и сообщений на билетах, которые мне дал Сайлас".

У нас было не так много времени, чтобы обсудить это.

"И что?", - спросила Дина.

"Я не претендую на роль кинокритика или что-то в этом роде, но кое-что я знаю. В сюжете главный герой может случайно отклониться в сюжете Б, но он не может случайно продвинуться вперед в сюжете А", - сказал я. "Мы начали проходить случайный сюжет и совершенно случайно обнаружили другое развитие истории, которое никто никогда не видел? Так не бывает. Такие вещи обнаруживают, ища специально".

"Разве все должно идеально подходить?", - спросила Дина. "Нас явно ведут этим путем. Мы не можем просто игнорировать это".

Мне назначили класс Киномана не просто так. На самом деле, если мое понимание было верным... Но я не хотел с ней спорить. Мне не следовало сейчас ничего говорить.

Кэмден заговорил. "Шоумен Сайлас вмешался. Мы не наткнулись на секрет. Именно Сайлас показал его нам".

"Хорошо", - сказал я. "Это просто наша теория. Я думаю, нам нужно теперь быть начеку, вот и все".

После этого Анна сменила тему.

Мне следовало подождать, чтобы рассказать о своих сомнениях.

Ветераны, находившиеся внутри, анализировали то, что мы им рассказали, и составляли план прохождения. Мне не терпелось увидеть их в действии.

Больше всего на свете я жду, что они пройдут через ту же сюжетную линию, хотя бы для того, чтобы они смогли увидеть глюк своими глазами. Мне было интересно, как они потом объяснят все это.

Я зашел внутрь, чтобы посмотреть, как они обсуждают свои планы. Перед нашими прохождениями предыдущих сюжетных линиях они не делились с нами подробностями, потому что не хотели изменять элементы истории и заставлять нас упускать опыт и добычу. Теперь же мы действительно могли поучиться у них правильной подготовки.

И я не могу дождаться того, что будет дальше.

http://tl.rulate.ru/book/89737/2959109