

Другим игрокам приходилось придумывать свои собственные способы. Лара планировала использовать одно из клише экстрасенса-окультиста для поиска Николаса, а другой игрок клише - для отпугивания всех Отставших, которые не были Николасом.

Другие же просто планировали бродить по Лесу Отставших до тех пор, пока не найдут его, а затем утащить с собой. Он же не будет спорить и убегать.

Оказалось, что есть и множество других клише, позволяющих втянуть НПС в сюжетную линию вместе с собой, хотя обычно они предназначены для прохождения очень специфических сюжетных линий.

У них ушло целых три дня на то, чтобы все получилось. Убедиться в том, что вышел именно тот Отставший, который нужен, было самым большим препятствием, как показала практика.

Наконец, у Рокси и ее команды получилось выманить Николаса из Леса Отставших. Но возникла другая проблема. Вернувшись в домик, они сообщили нам плохие новости.

Секретный маршрут так и не сработал. Чего-то все равно не хватало.

Что еще хуже, на перезагрузку сюжетной линии после прохождения уходило в среднем пять часов. Поэтому они не могли перезапускать сюжет сразу по окончании неудачной попытки.

"Я знал, что ничего не получится", - сказал солдат Гарретт. "Здесь происходит что-то непонятное".

Я обедал, когда вернулась еще одна сдувшаяся команда с низко опущенными головами. Лара сидела за столом рядом со мной, снова обсуждая свои экстрасенсорные клише. Ее разочарование росло с каждым неудачным видением.

"Знаешь ли ты, что в лесу Отставших не стоит доверять своим глазам?" - спросила она, запыхавшись. "Это то, что это дурацкое клише Предвестника сказало мне уже двенадцать раз. И ни слова о мертвом боге. Я думала, у экстрасенсов должна быть связь с подобными вещами?"

Лара обычно была спокойной и собранной. Но сейчас, она явно находилась в крайне расстроено-раздраженном состоянии.

Ветераны были недовольны отсутствием прогресса. Они начали просить нас пройти вместе с ними сюжетную линию, чтобы узнать, не спровоцировал ли появление Секретной версии сюжета кто-то из нас.

Каждая команда разработала способ вытащить Николаса, и при этом не оставлять игрока в Лесу Отставших и брала клише психического здоровья, чтобы убедиться, что они нормально переживут встречу с Неизвестным Хозяином.

В конце концов, все команды пришли к выводу, что им нужно, чтобы я присутствовал с ними в их следующем походе, и такая перспектива меня не обрадовала. Аура Неизвестного Хозяина все еще беспокоила меня, даже спустя несколько дней после случившегося.

Они решили, что мое присутствие — это единственное, что они не могут воспроизвести в

точности. В конце концов, я был единственным игроком с классом Киноман в данный момент.

"Тебе даже не придется делать ничего сложного", - предложила Рокси. "Мы позаботимся о тебе, как в том случае с Гротесками".

Я действительно не хотел идти туда еще раз. В то же время мне не хотелось разочаровывать других игроков.

Пришлось сказать им, что подумаю об этом.

Прорыв в прохождении произошел как раз вовремя. У команд были свои дубли билетов всех клише, которые мои друзья взяли с собой в ту сюжетную линию. Они опробовали их все. Чего у них не было, так это билетов Киномана.

Конечно, настоящим сокровищем был мой билет Мастера клише. Это его способность, которая позволяла косвенно обнаружить присутствие Неизвестного Хозяина. Один взгляд на одержимое животное или на Двуликую женщину намекал бы вам, что вокруг происходит что-то большее, что что-то связывает все истории сюжетной линии воедино.

Вопрос заключался в том, могут ли игроки воспроизвести эту способность, не прихватив при этом меня с собой?

Мы знали, что существует способность Аутсайдера, которая позволяет предать товарищей по команде, чтобы присоединиться к плохим парням и посмотреть на их клише. Проблема заключалась в том, что в домике больше не было Аутсайдеров, обладающих такой способностью.

Но были и другие билеты, которые работали аналогично, просто они были не того рода, чтобы использовать их в подобной сюжетной линии.

Например, у Лары была способность экстрасенса под названием "Роковая связь", которая позволяла ей видеть глазами врага после того, как он ее искалечил. По понятным причинам она не любила использовать этот билет. Не говоря уже о том, что попытаться заставить его работать в рамках этой сюжетной линии было бы сложно.

Отставшие не стали бы ее калечить, не то чтобы это имело значение, потому что у них не было никаких клише, связывающих их с Неизвестным Хозяином. Двуликие женщины не стали бы нападать на нее даже потому, что она женщина, не говоря уже о том, чтобы изувечить ее. Единственным вариантом были бы одержимые животные из истории про шахту.

Но тогда я не думаю, что имело бы значение, насколько осуществима реализация клише. Одержимые животные в шахте, изначально были возле Неизвестного Хозяина.

Моя теория заключалась в том, что достаточно иметь билет, который просто позволит вам видеть клише врагов. Вам не нужно его использовать. В конце концов, я обнаружил Неизвестного Хозяина только после того, как увидел его, и благодаря подсказке Дины. Наличие билета, вот что важно, но его использование могло и не быть нужным. Я думаю, достаточно просто взять его с собой в сюжетную линию.

Исходя из этого предположения, игроки-ветераны собрали все свои билеты, которые могли бы позволить им увидеть клише врага, и вернулись к сюжетной линии Истории у костра. Это была очень скудная коллекция. Видеть клише врага - редкий дар, очевидно, что это всегда требовало счастливого стечения обстоятельств.

Но моя теория сработала.

Через несколько часов Рокси, Лара и остальные члены их команды вернулись в домик, держа в руках свежеполученные секретные билеты.

Они не были в восторге от их получения. Аура Неизвестного Хозяина была так же тяжела для них, как и для нас.

Все они неожиданно согласились, что Неизвестный Хозяин заставляет глючить систему красного занавеса вместе с НПС рядом с ним.

Некоторое время в домике Дайера было тихо и тоскливо, пока люди приходили в себя после столкновения с аурой Неизвестного Хозяина.

Какое удобное совпадение: моя способность оказалась ключом к разгадке тайной истории, которую мы случайно нашли в случайной сюжетной линии. Такое развитие событий казалось мне подозрительным. Никто из других игроков не разделял моих опасений, по крайней мере, не в равной степени. Я добавил это к куче вещей, которые заставляли меня чувствовать себя некомфортно в этой ситуации.

Я знал, что за всем этим стоит наш высокопоставленный друг, но все равно чувствовал себя не в своей тарелке. Я не мог убедительно объяснить, почему именно.

В течение двух дней все заинтересованные ветераны сумели раздобыть свои собственные секретные билеты по сюжету Истории у костра.

Затем пришло время идти в библиотеку. Нам нужно было узнать о билетах и, надеюсь, выяснить, как нам найти больше подобных тайных историй.

Я никогда не путешествовал в такой большой группе. Мы делали это вместе, потому что, очевидно, попасть в библиотеку и свободно передвигаться по ней было довольно хлопотно. Лучше сделать это один раз для всех.

"Вот как это работает", - сказал нам Гаррет, когда мы остановились возле огромного каменного здания. "В библиотеке повсюду есть знамения. К счастью, все они заключены в книгах, и они не затронут вас, пока вы их не откроете. Кроме одной. В этой библиотеке есть одна сюжетная линия, которая подкрадется к любому из вас незаметно. И это настоящая заноза в заднице. Но у нас есть обходной путь.

"Вы входите в библиотеку и находите знамение для сюжетной линии под названием "Последняя страница". Вы можете использовать и другие знамения, но это находится рядом со входом, и оно хорошо работает. Вам нужно пройти эту сюжетную линию; она немного выше вашего текущего уровня, но это не то, с чем вы не сможете справиться. Когда вы окажетесь внутри сюжетной линии, убедитесь, что вы нашли хороший повод сжечь секцию с детской литературой. Это будет иметь смысл, когда вы окажетесь там. Вы должны сжечь всю секцию, пока находитесь в сюжетной линии; это очень важно.

"После завершения сюжета, когда секция детской литературы будет сожжена, этого коварного знамения больше не будет, и вы сможете свободно передвигаться по библиотеке, не опасаясь, что оно сработает. Это то, что нам приходится делать каждый раз, когда мы приходим сюда. Это мучение".

Очевидно, у команды, которая отправилась вперед, чтобы расчистить сюжетную линию, уйдет

несколько больше времени, чем ожидалось.

Грейс предложила, пока мы ждем, заглянуть на доску объявлений рядом с библиотекой. Она находилась за стеклянным ограждением, призванным защитить доску внутри от дождя. Это было похоже на автобусную остановку, но не рядом с дорогой. По ее словам, доска объявлений содержала указания на предзнаменования, связанные с сюжетными линиями, которые вы уже завершили, или с клише, которые вы получили. Это было в основном случайной подборкой, но теперь, когда у нас был достаточный уровень, мы могли найти для себя что-то хорошее.

Все предложенные сюжетные линии будут в пределах нашего уровня.

Так мы и поступили.

Когда мы пришли туда, на доске было всего три объявления.

Сами листы бумаги выглядели как обычные объявления о работе, которые можно увидеть на столбах. В них ничего не говорилось о сюжетах.

Одно из них предлагало работу фермера, другое - охранника, а последнее - горничной.

То, что было написано на бумаге, казалось не столь важным. Важно было то, что было на красном занавесе.

Переходя от листа к листу, я понял, что вижу название и постер для каждой из сюжетных линий. Это не были предзнаменования, поэтому они не несли никакой информации для меня в этом смысле. Они просто подсказывали, куда идти.

У нас было три варианта:

Последняя соломинка 2.

Мы прошли этот сюжет, когда прибыли в Карусель. Неплохой вариант. Было бы неплохо посмотреть, что происходило в этой франшизе. Мы так мало о ней знали. На плакате было изображено чучело, подвешенное на деревянной подставке с брызгами крови. Интересно, что на этом пугале не было комбинезона с надписью "Бенни".

Объект расследования.

На плакате была изображена куча мониторов системы безопасности, большинство из которых показывали только помехи. На экранах была кровь.

Дом Фейна.

Здесь был изображен длинный шикарный обеденный стол, за которым сидели люди. Головы людей были повернуты от зрителя к стулу во главе стола со следами когтей на нем.

Мы проголосовали и после долгих обсуждений решили выбрать "Объект расследования".

Но этим мы займемся позже. Вскоре игроки-ветераны провели нас внутрь здания. Теперь нам нужно поговорить с библиотекарем.

<http://tl.rulate.ru/book/89737/2962635>