

Всего в библиотеке находилось семь команд. Конечно, мы с друзьями почти не считались.

Остальные команды были собраны стратегически грамотно (за некоторыми исключениями), и все они могли легко адаптироваться к различным сюжетным линиям. Игроки, как правило, достигали планки в 40 очков Сюжетной Брони. Большинство жителей домика Дайера играли примерно в этом диапазоне. Те, кто действительно был предан своему делу, как Крис и Валери, могли совершить прорыв и достичь более высокого уровня, но большинству этого не удается сделать. Большинство никогда не достигает 50-го уровня.

Однако в этом есть и свои преимущества. Практически все игроки в этом диапазоне могли объединяться для сюжетных линий. На самом деле, было трудно определить, кто из игроков пришел в "Карусель" вместе, просто взглянув на их текущие группы. Они разделялись на команды в зависимости от поставленной задачи. Для того чтобы это работало, был разработан лист регистрации.

Первоначальный регистрационный лист был всеобъемлющим, в нем требовалось заполнить информацию о каждой детали ваших Характеристик и клише. Со временем это сочли излишеством. Все знали друг друга достаточно хорошо, чтобы не видеть необходимости каждый раз заполнять длинную форму.

Поэтому они составили более короткую анкету. Ханна, одна из нескольких Последних девушек, очень гордилась анкетой. Остальным игрокам она тоже нравилась.

Она выглядела следующим образом:

Имя

Диапазон Сюжетной Брони: ____ - ____

Сюжетная линия:

Команда

Изучение сюжета: _____

Изучение знамения: Выбор: _____

Проницательность на фазе Вечеринка: _____

Подготовка Вечеринки: _____

Первая кровь: _____

Проницательность на фазе Возрождения: _____

Подготовка к фазе Возрождения: _____

Бой за Возрождение: _____

Вторая кровь: _____

Подготовка к финалу: _____

Финальный бой: _____

Целитель: _____

Дополнительные билеты: _____

анкета составлена Ханной Баркер

В этой анкете просто спрашивалось, что вы можете предложить на каждой основной стадии игры. Затем шло обсуждение билда команды, основанного на том, что люди писали. Эта система прекрасно работала в повседневной игре.

Библиотека не была для игроков-ветеранов чем-то выдающимся. Они уже бывали здесь раньше и считали, что хорошо знают ее особенности.

"Не трогайте книги, если не уверены, что они не являются предзнаменованием", - напомнила нам Грейс, когда мы вошли.

Анна заверила ее, что мы будем осторожны.

"Я чувствую запах сгоревшей детской секции", - сказал Кэмден, когда мы вошли.

Все чувствовали. Весь первый уровень библиотеки был окутан дымом. Пожарные НПС тушили остатки пламени и вели светскую беседу с администратором библиотеки. Прошло немного времени, и пожарные ушли. НПС были здесь только в качестве фона для сюжета, который только что был запущен.

Я бросил взгляд на секцию, где находился сгоревший детский отдел. От книг остался лишь пепел. Оставшиеся НПС работали, отгораживая секцию от посторонних глаз большим подвижным занавесом. Мне удалось разглядеть поврежденную дымом красную коробку у стены. Это был аппарат Шоумена Сайласа, одна из нескольких постоянных инсталляций по всему городу. Конечно же, он был не в рабочем состоянии; Сайлас был поврежден во время пожара. Не повезло ему.

Здание было большим. У каждой секции была своя комната, отгороженная где-то в стеллажах. В библиотеке присутствовали все обычные разделы: художественная литература, нехудожественная литература, биографии, история и т. д. Но в ней также было несколько специфических разделов. Среди них были древние книги, колдовство и фольклор, история Карусели и частная коллекция Бартоломео Гейста (для входа в которую требовался специальный ключ).

Многие комнаты были просто созданы как декорации для сцен в различных сюжетных линиях, обычно одноразовых. Вам нужна сцена, в которой ученый перелистывает книги в поисках какого-то непонятого факта? На втором этаже было место для этого под названием "Вист в кожаном переплете". На карте библиотеки оно так не называлось, нет, но мое клише Разведчика подсказало мне, что оно там точно есть. На верхнем этаже также было место для совместных занятий студентов колледжа под названием "Комната для групповых занятий Университета Карусели".

Библиотека на самом деле была довольно красивой в том смысле, в каком библиотеки часто показывают в фильмах. Возвышающиеся каменные колонны и несколько этажей, заполненных полками с книгами.

Но также она была заполнена Знаменами, большинство из которых можно вызвать, просто прикоснувшись к книге. Некоторые из них были более щедрыми и требовали, чтобы вы полистали или прочитали книгу. Интересно, что большинство сюжетов, вызванных этими книжными предзнаменованиями, происходили за пределами библиотеки. В этом меня заверило клише. На самом деле, в некоторых из них даже не было сцен в библиотеке.

Когда Рокси спросили об этом, она объяснила, что не все сюжетные линии готовы к запуску в любой момент, есть те, которые нужно подготовить. Когда вы запускаете сюжетную линию издалека, НПС успевают все подготовить до того, как вы достигнете места действия.

Конечно, достаточно много сюжетов были напрямую связаны с библиотекой и книгами. Большинство из них высокой сложности. Это имеет смысл. Ведь зачем размещать сюжетные линии для начинающих в месте, куда новички не смогут добраться.

Мы нашли стол на втором этаже, который был отделен от остальной части библиотеки, но находился возле лестницы, с которой можно было заглянуть за стол библиотекаря. Мы хотели понаблюдать за тем, как другие команды обращаются к главному библиотекарю за информацией по билетам.

Все команды передвигалась по библиотеке отдельно, чтобы в случае, если кто-то случайно активирует "Знамение", не пришлось бы вмешивать другие команды в прохождение.

В сюжетной линии "Гротеск" все, кто подошел достаточно близко к "Знамению", чтобы включился индикатор сюжетного цикла, подлежали включению в сюжетную линию. Теория гласила, что если мы разделим библиотеку на секторы и будем держаться отдельно, нам не придется об этом беспокоиться.

Мы ждали своей очереди, чтобы поговорить с главным библиотекарем.

А пока мы решили почитать. Я помог всем найти книги, которые было безопасно читать, из той секции, которую нам выделили. Нам не терпелось узнать, какую информацию хранит библиотека. Я даже ожидал, что книги окажутся пустыми. Зачем писать столько книг, чтобы заполнить библиотеку, если они не являются частью сюжета? Я ошибался. Все книги были настоящими.

Правда, они были немного странными.

"Здесь написано про Илая Морриса, 28-го президента Соединенных Штатов", - сказал Кэмден, держа в руках книгу, которая претендовала на звание учебника по истории США. "Я не помню, чтобы читал о нем в школе".

"Это неправильная информация", - сказал я. "Мы все знаем, что на самом деле 28-м президентом был... ну... ты знаешь".

"А раздел о Салемском суде над ведьмами - это просто круто", - сказал он. Он перевернул книгу и показал мне то, что выглядело как женщина-пилигрим, поглощающая души горожан. "Здесь говорится об этом так, как будто они были настоящими ведьмами".

Салемские процессы над ведьмами были известны в реальном мире как следствие ложных обвинений.

Он протянул мне книгу. Я прочитал страницу. Конечно, вся округа вокруг Салема была заброшена, чтобы держать "шабаш" отдельно от остальной страны. Однако, когда спустя годы они проверили эти земли, то не смогли найти никаких свидетельств обитаемости. Секция пришла к выводу, что ведьмы либо вымерли, либо ушли вместе с горожанами, либо просто никогда не существовали.

"Может быть, это случайная генерация", - предположил Кэмден. "А может, это просто то, что произошло в вымышленной версии США, в которой происходит действие "Карусели"".

Я пожал плечами.

"Возможно, это написано для конкретного сюжета", - предположила Анна. "С ведьмами".

Это казалось возможным.

"Вот, пожалуйста, - сказал Антуан, кладя книгу на стол. Он выглядел лучше после нескольких дней отдыха. Или, по крайней мере, он стал лучше скрывать свою травму. "Эта книга - Каталог эльдрических сущностей. Возможно, это работает. Вы, ребята, сказали, что это эльдрическое божество, так?"

Мы все еще пытались понять, как игроки могли бы специально найти тайные предания в

сюжетной линии "Историй у Костра". Случайное обнаружение ненадежно (даже с помощью нашего высокопоставленного друга). Если мы собирались найти десять подобных Секретных линий, то нам нужно было понять, как их разыскать.

"Ни одного из этих людей не существует", - сказала Кимберли, просматривая журнал со сплетнями о знаменитостях. Ей надоело просматривать исторические тексты, поэтому она взяла его со стеллажа внизу.

Пролистали еще одну партию книг по альтернативной истории "Карусели". Эти книги не соответствовали ни реальности, ни друг другу. Проблема была в том, что ни одна из них не была связана напрямую с "Каруселью". Мы находились не в той секции.

"Нам нужно в раздел "История Карусели", - сказала Анна. "Они сказали, как долго будут там?"

Я покачал головой.

Грейс и ее команда находились в комнате, где располагалась собственно секция "История карусели". Предполагалось, что там будет более существенная информация.

"Если там что-то есть, Грейс найдет это", - сказал Кэмден. "Ее Интеллект выше моего, и у нее тоже есть клише Эврика".

Эврика позволяла ему быстро пролистывать книги, чтобы найти нужную информацию. По его словам, это было не так полезно здесь, в библиотеке, где большинство вещей были более высокого уровня, чем мы, и он понятия не имел, что именно мы ищем.

"Почему так долго?", - спросила Кимберли. "Они что, выпрашивают у библиотекаря историю ее жизни?"

Я посмотрел вниз на команду, допрашивающую главного библиотекаря на предмет информации о секретах Карусели.

Они использовали клише Проницательности, чтобы попытаться получить как можно больше информации о билетах. По очереди, по одному, они предъявляли свои билеты "Секрета Карусели" и спрашивали ее о том, как они могут получить больше. Позже мы все обсудим то, что узнали.

На красном занавесе была видна должность и имя библиотекаря: "Констанс Барлоу, главный библиотекарь публичной библиотеки Карусели". У нее было 50 очков сюжетной брони. Как и у всех других НПС 50-го уровня, которых я встречал, у нее были клише, которые, как я предполагаю, помечались как вражеские. Они были серыми и нечитаемыми, как и у других. Я списал все это на свой низкий уровень.

"Что мы можем спросить такого, чего не спросят другие?", - сказала Анна.

"Может быть, и не придется", - ответила Дина. Она молчала большую часть времени, пока мы были в библиотеке. "Может быть, она сама расскажет нам что-то другое".

"Может быть ты и права", - сказала Анна.

Мы не рассказали остальным о письмах Дины, приглашавших ее в "Карусель". Мы также не говорили о билетах, которые я получил и в названиях которых явно спрятано послание. Нам нужны более существенные доказательства. Доказательства, которые оправдали бы наше

доверие к анонимному благодетелю. Доказательства, достаточные для того, чтобы ветераны не отмахнулись от нас сразу же. После того, что случилось с Антуаном, мы не спешили им доверять.

Тем не менее, мы расспросили всех. Оказалось, что письма Дины уникальны. Никого другого, с кем мы говорили, не заманивали сюда так откровенно. Все попали сюда под ложными предложениями. С большинством общались по телефону, некоторым писали.

Нам оставалось только ждать.

Через сорок пять минут все остальные команды закончили попытки получить информацию от библиотекаря. Нам кивнули. Большинство команд после своей очереди вообще покинули библиотеку. Они прочесывали это место снова и снова долгие годы, еще до нашего попадания сюда.

Пришло наше время. Дым от пожара в секции детской литературы рассеялся. Скоро секция обновится, и мы сможем узнать, почему другие игроки так старались избегать таящегося там Знамения.

Мы спустились вниз, к столу главного библиотекаря. Она занимала привилегированное положение среди всех стоек регистрации, за которыми с дружелюбными улыбками сидели обычные НПС-работники библиотеки.

Когда мы подошли к ее столу, она повернулась к нам и улыбнулась. Это была жизнерадостная женщина, совсем не похожая на тот суровый образ, который обычно вызывает у некоторых понятие "библиотекарь". Она носила очки и голубую блузку. Ее волосы были убраны в пучок. Ее окружали книги, сложенные на столе.

"Здравствуйте", - сказала Анна, когда мы подошли к ней.

Констанс широко улыбнулась. "Так много туристов! Сегодня такой насыщенный день! Добро пожаловать в публичную библиотеку Карусель!"

Анна достала из кармана свой Секретный билет и протянула его. "Вы можете помочь нам с этим?"

Библиотекарь взглянул на билет.

"Приятно видеть, что программа вознаграждений "Секретные билеты" все еще привлекает людей, даже спустя столько лет. Программа является совместным проектом библиотеки и других учебных заведений Карусели. Девиз проекта - "Сделай прошлое частью своей истории". Разве это не умно? Это придумала Беверли Кантон из Музея естественной истории. Она просто умница. Я думаю, что это так весело".

Она улыбнулась каждому из нас по очереди.

"Надеюсь, ваш отдых в Карусели увлекателен?"

Анна кивнула и заставила себя улыбнуться.

"Замечательно", - сказала Констанс. "Если вы хотите, вы можете обменять билет на приз сейчас или собрать десять штук для тайной награды".

Жители домика Дайера обсуждали этот момент. Лукас обменял свой билет через несколько лет и получил только карту сокровищ – такие карты игроки более высоких уровней и так получали с некоторой периодичностью. Мы же хотели получить нечто большее.

"Мы хотели бы собрать больше билетов", - сказала Анна. "Тайное вознаграждение звучит заманчиво".

"Я бы сделала то же самое на вашем месте", - сказала Констанс. "Знаете, здорово видеть молодых людей с таким интересом к истории".

Анна оглянулась на остальных, затем наклонилась вперед и сказала: "Мы хотим спросить, есть ли способ найти сюжетные линии с Тайной историей".

Библиотекарь улыбнулась.

"Конечно", - сказала она. "История повсюду. Вы найдете ее нити везде, куда бы вы ни посмотрели. Я уверена, что вы найдете еще одну, если будете смотреть в оба".

У других игроков были клише, которые они могли бы использовать в этот момент, чтобы попытаться получить более конкретные ответы. У нас не было ничего. Ни один из наших билетов сбора информации не мог помочь в этой ситуации. Большинство из них были разработаны для использования в сюжетной линии.

Дина шагнула вперед. "Вы уверены, что нет никакой другой подсказки, которую вы могли бы нам дать?"

Констанс улыбнулась. "Вы, туристы, сегодня действительно любопытны, не так ли? Ну, не бойтесь. Я уверена, что подсказки сами придут к вам, раз вы знаете, что искать".

Это звучало действительно обнадеживающе.

"Я рада видеть вас здесь. Надеюсь, вы еще вернетесь", - сказала Констанс. "На вашем месте я бы обязательно нашла десять билетов "Тайной истории", прежде чем покинуть город".

Она встала и начала отходить от своего стола.

"А теперь, если вы меня извините", - сказала она. "Мы собираемся открыть наше новое крыло детской литературы. Это очень волнительный день".

Это была реплика-сигнал, чтобы мы уходили.

Повернувшись, чтобы уйти, она прочистила горло и добавила. "Просто помните, что девиз "Сделай прошлое частью своей истории". Только частью. В Карусели так много интересного. Я бы не хотела, чтобы вы что-то упустили".

Она сделала паузу, словно раздумывая, стоит ли говорить еще-что. Затем она улыбнулась, и просто пошла прочь.