

Перед наступлением ночи мы с друзьями расположились на задней террасе, наблюдая за заходом солнца. Мы почти не разговаривали друг с другом. День выдался напряженным, а вокруг были игроки-ветераны.

Среди нас, Антуан был самым тихим. Очень тяжело видеть его таким. С тех пор как мы попали сюда, Антуан считал своей миссией успокаивать нас и убеждать, что мы сможем выбраться из этого места. Мне казалось, что он слишком оптимистичен, наивен. Анна сказала, что это потому, что он чувствовал себя виноватым за то, что мы оказались в ловушке в "Карусели". Он хотел верить, что сможет все исправить.

Но больше он так не говорил.

Кимберли взяла себя в руки. Если раньше она беспокоилась о том, что происходит дома, что думают ее родители и сколько времени нам понадобится, чтобы выбраться из этого места, то теперь она стала маяком позитива. Она пыталась успокоить Антуана, подбадривая его и говоря ему, что это всего лишь небольшая неудача и благодаря его новому клише он со временем все забудет.

Антуан хотел, чтобы мы поверили, что он все преодолел, но на самом деле никто из нас не верил.

Внутри дома Дайера ветераны установили меловую доску, на которой написали всю информацию о Секретных билетах, которую им удалось собрать. Сейчас там была только та информация, которую они смогли получить из разговора с главным библиотекарем. Они получили гораздо больше информации, чем мы, но все равно зацепок было крайне мало.

Единственными реальными сюжетными линиями с тайной историей, о которых мы знали, были история с костром и та, которую проходил Лукас. Никто еще не расследовал ту историю. Игроки не торопились и действовали методично. Грейс искала любые записи о тайных историях, полученных от предыдущего поколения игроков.

Ветераны получили информацию от главного библиотекаря, но основная ее часть была повторяющейся. Уникальные фрагменты информации были размещены следующим образом. Игроки указали свои имена и клише, который они использовали для получения информации на случай, если кто-то еще захочет посетить библиотеку.

Сэм

Клише: Слухи о затерянном городе

Информация: Я узнал о некоторых возможных наградах: Карты сокровищ, деньги, предметы, билеты на экскурсионный поезд, клише улучшения оружия, билеты на приватный показ, возможно билеты для улучшения Характеристики, но не ясно.

У Сэма класс Авантюриста - Сюжетная Броня 48 или около того. Он использовал клише, которое побуждало НПС сообщать ему информацию о ценных сокровищах как в сюжетных линиях, так и вне их. Клише было очень мощным и даже работало в таких случаях, когда сокровище, которое он искал, было наградой.

Лара

Клише: Вы готовы слушать?

Информация: Больше подсказок появится в ближайшие несколько недель. Будьте начеку.

Лара оказалась в замешательстве, пытаясь использовать свои экстрасенсорные способности. Она сказала, что что-то блокирует ее. Это имело смысл. Если бы вы были экстрасенсом и могли использовать весь свой набор способностей, вся эта затея была бы пустяковой. Ей удалось использовать общее клише экстрасенса, которое заверило ее, что больше информации скоро станет известно игрокам.

Грейс

Клише: Что ты собиралась сказать?

Информация: Одна из сюжетных линий в Ботаническом саду имеет Тайную историю.

Клише: Человеческий детектор лжи

Информация: Она сказала, что нет способа самостоятельно определить наличие Секретной истории в сюжетной линии "Костра" до какой-то подсказки "Карусели". Она солгала.

Грейс имела класс детектива и использовала пару своих клише, чтобы определить местонахождение сюжетной линии с тайной историей. Она также смогла понять, что наши попытки разгадать сюжет о костре были логически обоснованными.

Белла

Клише: Подтекст

Информация: Проверьте Музей естественной истории на предмет зацепок. В подвале есть что-то, но я не знаю что.

У Беллы класс Убийцы, который специализируется на аспекте Задиры. Ей удалось угрозами заставить библиотекаря выдать некоторую информацию.

Оливер

Клише: Использовал "профессиональную вежливость" класса антиквар

Информация: Другие НПС, участвующие в проекте Секретных билетов, - куратор в Музее естественной истории, кто-то в Ботаническом саду, главный астроном в Обсерватории, и кто-то на каком-то раскопе.

Клише: Называйте это гонораром искателя

Информация: Есть что-то связанное с тайными преданиями и старинной вазой.

Оливер - антиквар. Я не очень хорошо знаком с его клише, но они в основном вращаются вокруг антиквариата и проклятых предметов. Судя по второму клише, похоже, что ему удалось подкупить библиотекаря.

Лукас

Клише: "Они" не хотят, чтобы вы знали

Информация: (Примечание от Грейс: не доверяйте этой информации)

-Все Тайные знания находятся в сверхъестественных сюжетных линиях.

-Истина была скрыта мэром. Он скрывает свою причастность.

-Зацепки можно найти только в других сюжетных линиях.

-Карусель обманывает нас. Это ловушка.

-Найти Секретные билеты - единственный способ спастись от Карусели.

-Некоторые из игроков знают больше, чем говорят...

-Бартоломео Гейтс все еще жив и оставил нам подсказки.

-Карусель не хочет, чтобы мы знали правду.

-Карусель хочет, чтобы мы узнали правду. Ей нужна наша помощь.

-НПС строят козни.

-Мы просто пешки во всем этом. Нас водят за нос.

В дополнение к Истеричке у Лукаса был продвинутый класс под названием "Предвестник Судного дня". В этом классе было много клише, связанных с теориями заговора. Его клише работало так: он получал сразу много информации, но лишь малая часть из нее была правдивой. Чем выше его показатель Интеллекта, тем меньше дезинформации, но Интеллект - не лучший показатель. Нам посоветовали воспринимать всю эту информацию с долей

недоверия.

Рокси

Клише: Как в старые добрые времена

Информация: НПС, связанный с секретной сюжетной линией, регулярно посещает казино.

Рокси удалось выудить информацию у библиотекаря. Я не совсем понимаю, как.

Итан

Клише: Я использовал "Золотого мальчика" вместе с "Властью пригодности"

Информация: Загляните на кладбище на Серповой улице.

У Итана класс атлет, который специализируется на аспекте Жеребца. Он использовал два клише, которые обеспечивали ему благосклонность авторитетных фигур, таких как библиотекарь.

Пока мы сидели на террасе, солнце окончательно зашло и наступила ночь. Над озером повис туман. Грейс ходила вокруг и зажигала факелы с цитронеллой и масляные лампы, чтобы мы еще могли хоть что-то видеть. Мы продолжали тихо разговаривать, рассуждая о том, что может означать "Тайный билет".

У всех были разные теории, но общей была мысль, что это означает, что мы найдем выход из Карусели. Некоторым было стыдно, что они упустили что-то из виду - ведь им уже рассказывали о Тайных историях. Другие почувствовали облегчение: если Тайная история была выходом, это делало мир Карусели менее загадочным. Это делало его решаемым.

Один из ветеранов, с которым я не слишком много общался, Питер, пошутил, что мы дойдем до конца, и Сайлас спросит нас, почему мы так долго шли.

Я не был уверен, что мы освободимся, но не высказывал своих сомнений. Это было редкое явление - видеть людей, говорящих о том, что мы выберемся. Такой оптимизм был здесь под запретом. Конечно, они мечтали о том, что будут делать, когда вернутся домой, но надежда вызывала у людей тошноту.

В конце концов, к нам присоединился Тодд. Он был одним из игроков более высокого уровня. Он был частью группы, которая все еще планировала маршрут Экскурсионного поезда, поэтому он не принимал особого участия в обсуждении Секретных билетов, пока его не удалось получить.

"Знаете, что забавно", - сказал он. "На днях мы как раз говорили об этом сюжете, не так ли, Крис?".

Крис пристыженно кивнул. Я думаю, он все еще чувствовал вину за то, что отправил своего младшего брата в Лес Отставших, даже по ошибке.

"Когда мы только приехали сюда", - продолжал Тодд. "Мы прокрутили эту сюжетную линию дюжину раз. Без шуток. Один за другим. Пытаясь найти сокровища".

"Неужели вы не знали, как запустить вариацию поиска сокровищ?" - спросил один из ветеранов, Сэм.

Тодд покачал головой. "Мы были теми, кто нашел их. Ну, нам помогли. Уинстон Эшвуд".

"Ну вот", - презрительно сказал Крис.

"Они должны знать", - сказал Тодд. "Уинстон Эшвуд. Класс экстрасенса, провидца. Почти никогда не выходил на сюжетные линии. У него было клише, которое позволяло ему слышать послания духов или что-то подобное зашифрованное в радиопередачах. Он целыми днями сидел на палубе в куртке для курения - трубка в одной руке, книга в другой, слушая радио в поисках сообщений для других игроков".

"У него были усы, как у Сальвадора Дали", - добавила Рокси.

"Ага", - согласился Тодд. "Почти. Странный парень. Его звали даже не Уинстон Эшвуд. Его звали Иган Джонсон или что-то вроде этого, что-то очень белое. Он всегда был так расстроен, что его настоящее имя можно увидеть на красном занавесе в скобках".

"В общем, однажды к нам приходит Уинстон Эшвуд и говорит, что вам нужно запустить сюжет про костер. Историю с Отставшими. Мы спросили его, зачем. Ну, он услышал по жуткому радио, что там есть сокровища; что там было что-то очень важное, что мы должны были найти в этой сюжетной линии".

"Реклама Казино", - сказал Крис.

"Реклама Казино", - повторил Тодд. "Он убедил себя, что если в радиозфире происходят сбои, и вы слышите рекламу казино, то это знак удачи или везения".

Он начал напевать рекламную песенку:

"Под неоновым сиянием, куда уходят счастливики,

Ставь свою жизнь на это, это казино "Карусель".

Ставки высоки, но и веселье тоже,

Ставь свою жизнь на это, ночь только началась!".

Он и некоторые другие ветераны рассмеялись.

"Не знаю, есть ли в этом доля правды, учитывая, что в итоге произошло, но каждый раз, когда эта реклама включалась во время одного из его пророчеств, он приходил в восторг и говорил игрокам идти искать сокровища".

"Итак, мы снова запустили сюжет с костром. Ничего. Просто обычная сюжетная линия. Через несколько дней он возвращается и говорит, что вы что-то упустили, нужно найти что-то еще. И мы пошли искать. Ничего. Опять. Это повторялось в течение двух месяцев, пока в конце концов мы не нашли вариант с поиском сокровищ. Даже после этого он все еще наседал на нас по этому поводу. Парень никогда не сдавался".

Тодд немного посмеялся, но, когда он постепенно замолчал, наступила тяжелая тишина.

"Ты думаешь, он пытался... ну, ты понимаешь?" спросил Сэм.

Я не знаю, о чем спрашивал Сэм, но Тодду показалось, что да.

Тодд посмотрел на Криса.

"Нам всегда было интересно", - сказал Тодд. Они что-то недоговаривали. "Как бы там ни было, несколько дней назад мы слышали по радио песенку про казино, верно, Крис? Несколько раз. Это заставило нас подумать о нем. И напомнило нам об этом сюжете. Просто это было большое совпадение, мы говорили об этом, а потом оказалось, что это важно".

Мы просидели в тишине еще несколько мгновений, но потом, в конце концов, завязалась светская беседа, и мы заговорили о Секретных билетах и наших планах, когда снова вернемся домой. Тодд и Крис ушли, как и некоторые другие ветераны.

Когда они ушли, Дина наклонилась к Рокси и спросила: "Так что это было? Со всем этим чувством-экстрасенсом. Неловкость".

Рокси, которая явно ждала момента, когда его имя будет упомянуто, чтобы поговорить об этом, ответила: "Он предал нас. Из-за него погибло много людей".

Она сделала паузу, давая своим словам зависнуть в воздухе.

"Что ты имеешь в виду?" спросила Кимберли. До этого она почти не участвовала в разговоре и обращала внимание только на Антуана. Теперь они оба были заинтересованы.

"Если ты собираешься говорить об этом", - сказала Грейс. "Говорите тише. Артур ненавидит, когда мы рассказываем об этом".

Рокси закатила глаза. "Артур просто ненавидит слушать. Вот и все".

Она наклонилась к остальным.

"Вы же знаете, что некоторым игрокам не нужно так часто выходить на сюжетные линии, верно? Они могут просто оставаться здесь и давать советы людям, используя свои клише, и получать от этого опыт? Так вот, экстрасенсы могут делать это гораздо чаще, чем кто-либо другой. Ну, этот Уинстон Эшвуд был здесь, когда я пришла. Вот что он делал - он посылал людей на сюжетные линии и давал им советы экстрасенса.

"Поскольку у меня не было своей команды, меня взяли в группу с Ларой и еще парой человек. Однажды мы пришли к нему и попросили совета, какой сюжет нам проходить дальше. Он описывал, куда мы должны отправиться, и рассказывал нам все эти различные пророчества о том, что мы должны сделать, когда придем туда, чтобы победить. Все как обычно. Вот только он лгал. У Лары были свои собственные психические клише. Она к тому моменту пробыла здесь всего три месяца, но даже тогда она могла сказать, что этот Уинстон посылает нас в

сюжет, который мы не сможем пройти.

"Мы думали, что, возможно, поскольку он был высокого уровня, он мог видеть то, чего не могла видеть она, но она была настойчива. Она плакала, пиналась и кричала, уговаривая нас не идти на эту сюжетную линию, на которую он нас только что отправил. Итак, мы пошли к Артуру и Адалин. Мы описали место, куда Уинстон хотел нас отправить, и что он хотел, чтобы мы там сделали.

"Оказалось, что он посылал нас на сюжетную линию, которая была на 15 уровней выше. Ни у кого из нас не было клише разведчика, чтобы понять это, но у Лары было предчувствие от одной из ее способностей. До этого момента было обычным явлением, что мы теряли группу каждый месяц. Мы умирали как мухи; мы не понимали, что происходит. Обычно мы теряем только одну команду в год и получаем достаточно новых игроков, чтобы заменить всех старых.

Но не в тот год, команды уничтожались одна за другой. Поэтому Артур начал допрашивать Уинстона с помощью Детектива и пары Брюзеров, у которых есть клише, работающие вне сюжетной линии и помогающие вытягивать информацию из людей сложным путем. Оказалось, что Уинстон годами посылал людей на сюжетные линии, которые они не могли пройти".

"О Боже", - сказала Кимберли. "Почему?"

Рокси пожала плечами. - "Потерял рассудок, я думаю. Мы так и не узнали".

"Ну, и что с ним случилось?" спросила Анна.

"Артур никогда не говорил, но объявление о его пропаже висит на доске возле закуской, если вы когда-нибудь захотите пойти туда и посмотреть".

Я действительно хотел посмотреть. Слышал об этой доске объявлений раньше, но не видел ее. Думаю, она стала гораздо менее важной после того, как исчезли клише спасения.

Надо туда сходить.

<http://tl.rulate.ru/book/89737/2968584>