Я слышал его шаги. Казалось, он направляется прямо ко мне. Его дыхание становилось все громче по мере приближения. Почему я ощущаю, что он близко? Что происходит?

"Пойдем", - сказал Артур. "В церковь".

Мы побежали. Я не мог поверить, что мы действительно собираемся оставить Жанетт. Мне пришло в голову, что у нее точно такой же показатель Ловкости, как и у меня, то если она побежит за нами, как я смогу ее обогнать?

Но каким-то образом нам удалось сбежать.

Мы были вне кадра, и способность Рокси "Таинственная география" повышала мою скорость до такой же, как у нее. Однако она не повышала характеристики Жанетт. Эта способность должна действовать на всех союзников.

Неужели Жанетт больше не союзник?

Когда мы бежали, я не хотел оглядываться и смотреть, что происходит, но чувствовал, что мне это необходимо. Когда люди спросят меня, что случилось с Жанетт, я должен был дать им точный ответ. На тот момент многое из того, что рассказывали нам ветераны, было расплывчатой и бесполезной информацией. Может быть, это потому, что они всегда убегали, когда появлялась опасность?

"Вы можете выстрелить в него?" спросил я.

"Не стреляй в него!" прикрикнул Артур. Его реакция была необоснованной, потому что я совсем забыл, что у меня есть пистолет.

Мы пробирались зигзагами через надгробия и каменные насаждения, что отделяли нас от церкви.

Я слышал, как Жанетт кричала позади нас. Кричала нам. Умоляла нас вернуться. Я вспомнил, как в кукурузном лабиринте стал свидетелем того, как Жанетт убивало пугало Бенни. Тогда я ничего не сделал, чтобы помочь ей. И когда она умерла, я был очень разочарован в себе. И вот я снова не помог ей.

Надо вытеснить эти мысли из головы.

Когда мы бежали к церкви, я услышал более громкий крик далеко позади нас. Я повернулся, чтобы посмотреть. Если я и не мог помочь ей, то, по крайней мере, должен увидеть все своими глазами. Хотя не думаю, что она оценит это. Жанетт была вне зоны моей видимости, поэтому я повернулся и забрался на каменную скамью, чтобы лучше видеть.

Вдалеке я заметил, что человек с топором уже догнал ее. Жанетт не очень-то старалась убежать от него. Я видел ее инстинкты выживания в кукурузном лабиринте. Она совсем не была бойцом и даже не была из тех, кто убегает. Она просто замерла.

Жанетт закричала громко и пронзительно.

Это должно было сделать ее неуязвимой. Ведь так работает одно из ее немногих клише. Крик должен был защитить ее, хотя бы на мгновение.

Но этого не произошло.

Мужчина рассек ее топором, одним ударом перерезав туловище пополам от плеча до талии.

Вот дерьмо.

Всего после одного взмаха топором Жанетт исчезла с красного занавеса. У нее не было мертвого, списанного или покалеченного статуса. Она просто исчезла.

Последнее, что я увидел, перед тем как снова побежать, — это то, как убийца с топором взвалил ее тело на плечо и повернулся, чтобы уйти.

В каком-то смысле, она получила то, что хотела.

Она нашла способ выйти из игры.

"Зачем она это сделала?" заорал я, как только мы вошли в церковь и нашли комнату, где можно было поговорить наедине.

Рокси и Артур сначала не ответили мне. Казалось, они к чему-то прислушиваются. Я сделал паузу и тоже прислушался.

Шаги уходящего человека с топором. Слабое дыхание.

Я все еще мог слышать убийцу.

"Почему я его слышу?"

Рокси и Артур посмотрели друг на друга.

Рокси ответила. "Все, кто его видят, слышат, когда он рядом. А иногда слышат, когда его нет".

"Все, кто его видят?" спросил я.

Рокси кивнула.

"Игроки более высокого уровня? Кто? Кто знает о нем?"

Артур жестом указал на стул и сказал: "Садись".

Я не собирался спорить.

"Кто знает об этом мужчине? Неужели все, кроме меня и моих друзей? Потому что я уже давно понял, что у вас, ребята, есть от нас секреты. Почему бы вам не рассказать, что будет, если мы нарушим правила?"

"Знающих чуть меньше дюжины", - сказал Артур. "Остальные... они что-то понимают, но не знают наверняка".

"Они не знают, что любого могут зарубить топором за нарушение правил?" спросил я. Смерть Жанетт напугала меня. Она была такой ужасающе окончательной. "В сюжетной линии

"Астралиста" Кимберли тоже впадала в панику. Насколько близко она была к наказанию смертью?"

"Нет", - ответил Артур. "Это не просто нарушение сюжета. Это не просто нарушение правил. Все паникуют, особенно в начале. В "Карусели" к таким вещам относятся довольно снисходительно. Наказывают тех, кто делает это специально.

Это самое главное".

"Почему вы держите все в секрете?" прошептал я. "Если бы Жанетт знала, что произойдет, она бы никогда..."

Я потерял дар речи. Я только что видел смерть. Настоящую смерть.

"Мы не могли расказать. Пытались ей намекнуть. Она знала, что произойдет, даже если не знала, как именно это случится. Мы убедились в этом".

"Что значит "пытались"? Адалин знает? Валери? Реджи?"

Артур глубоко вздохнул. "Ты должен быть осторожен в формулировках. Когда ты пытаешься говорить о нем, представляй, будто он стоит прямо за тобой. Как будто он следит за тем, что ты говоришь..."

В этот момент я все еще мог слышать убийцу с топором вдалеке. Неужели я всегда буду его слышать?

"Мы просто говорим, что игроки исчезают".

Я был не в том состоянии духа, чтобы думать об этом.

"Адалин не знает. Реджи и Валери знают" - сказала Рокси.

Подожди...

"Каждый ветеран в нашей команде знает о.... нем?"

Какова была вероятность этого?

"Мы называем его Хранителем Правил", - продолжила Рокси.

"Нет, не называем", - поправил Артур.

"Мы называем себя Хранителями Тайн".

"Нет, не называем".

Неужели все это было подстроено? Какова вероятность того, что каждый игрок-ветеран, выбранный для этой сюжетной линии, просто оказался одним из дюжины игроков, знавших об убийце с топором? Почему здесь оказался я?

"Ну, больше у вас нет никаких отговорок", - сказал я. "Расскажите мне все, что знаете о нем".

Артур не сопротивлялся. Полагаю, где-то глубоко внутри он думал, что я заслуживаю знать правду. Теперь, когда я настаиваю на рассказе, он готов говорить.

"Через несколько лет после моего приезда сюда некоторые из людей заметили что-то на западе, за озером. Там есть небольшая гора. Знаешь такую?"

Я кивнул. На нее открывался шикарный вид из моего окна каждое утро. Это конечно больше похоже на большой холм, но я не собирался спорить.

Артуру было тяжело говорить мне об этом, видно по его лицу. Он явно потратил годы на то, чтобы сохранять многое из этого в тайне.

"Есть там что-то на другой стороне", - помедлив сказал Артур. "Когда небо становится пасмурным, можно увидеть огни, отражающиеся в облаках. Как будто там есть здание или что-то в этом роде - что-то с яркими огнями". В то время это была единственная зацепка, которую мы нашли. Мы начали направлять все наши усилия на то, чтобы попасть туда. Но была огромная проблема: чем дальше на запад, тем сложнее становятся сюжетные линии. Если пройти всего половину пути за озеро, даже я буду недотягивать до уровня открывшихся сюжетов.

"Поэтому мы пытались действовать хитро. Пробовали пробраться туда между сценами других сюжетных линий. Невозможно запустить сюжетную линию, если ты уже где-то играешь. Мы запускали одну из более легких историй, а затем, как только наступало время окончания сцены, угоняли машину и отправлялись на запад. По крайней мере, таков был план. Трое из нашей группы попробовали. Они должны были просто пойти разведать обстановку и вернуться. Но они так и не вернулись".

Артур взял паузу, чтобы успокоиться.

"Каждый раз, когда группа погибает в сюжетной линии, на доске объявлений возле закусочной появляется новое объявление о пропаже людей. Но для игроков, которые попытались пробраться на запад, объявление о пропаже так и не появилось. Мы понятия не имели, что с ними случилось. Не пойми меня неправильно, у нас уже были игроки, которые пропадали без вести - игроки, которые никогда не получали объявлений на доске. И мы никогда не знали, почему.

Итак, нам пришлось отказаться от этого плана. Мы решили, что если не сможем быстро пробраться в том направлении, то должны просто прокачаться до такого высокого уровня характеристик, чтобы иметь возможность пройти любой сюжет, который нам подкинут. К югу от озера есть дорога, на которой есть троллейбусные провода. Сам троллейбус мы никогда не видели, но дорога, похоже, идет прямо в нужном нам направлении. Мы решили, что это правильный маршрут. Ведь если пробираться через озеро вплавь, там водятся все виды водных монстров, которые можно вызвать, просто одним своим присутствием в воде. Леса не менее опасны. Но эта дорога казалась нам лучшим вариантом. Не знаю, может быть более понятным и логичным.

Вопрос был в том, как нам поднять уровень, чтобы добраться туда? Мы потратили годы, чтобы найти ответ. Раньше были такие штуки, называемые клише спасения. Это были желтые билетики, которые можно было получить за прохождение сюжета. Если у вас был такой билет, вы могли взять с доски объявлений чей-то объявление о пропаже и пойти спасать этого человека из любой сюжетной линии, в которой он погиб. У всех классов были свои виды таких клише, которые работали в различных ситуациях.

У меня был билет под названием "След монстра". Там были описаны все виды сюжетов, доступных для спасательной операции. Раньше все работало именно так. Если команда

погибала, другая команда отправлялась их спасать. Проблема в том, что сюжетная линия спасения всегда сложнее, чем основная. По крайней мере так казалось.

Правда в том, что в некоторых ситуациях спасательные сюжетные линии на самом деле были проще, потому что сами сюжеты были низкого уровня сложности. И самое главное в спасательных сюжетах то, что они приносят гораздо большую прибыль, чем обычные сюжеты. Мы получали в 10 раз больше денег, горсть трофеев и гораздо больше прибавок к характеристикам, чем обычно.

Мы стали жадничать. Заставляли команды целенаправленно проваливать сюжетные линии. Какое это имело значение? К тому моменту мы уже умирали сотни раз. Что значит еще одна смерть? Тогда другая команда приходила их спасать. Как только мы начали это делать, за шесть месяцев мы раскачались так, как до этого за пять лет. Было ощущение, что мы нашли лазейку, которая поможет нам выбраться из этого места. Наконец-то у нас появилась надежда.

Однажды мы проводили спасательную операцию. Моей команде досталась “Последняя Соломинка 2”. Мы должны были умереть, а одна из других команд, которая была с нами в то время, должна была прийти, чтобы спасти нас. Только после того, как они нас спасли, появился убийца с топором. Это был первый раз, когда я его увидел. Он убил всю команду, как будто это был пустяк. Разрубил их на части.

После этого наши клише спасения исчезли, а Сайлас перестал их раздавать. На самом деле, большинство игроков здесь сегодня даже не знают об их существовании. Это было около 12 лет назад. Без возможности спасать друг друга развитие идет медленно, особенно когда ты поднимаешься примерно до моего уровня. Моя сюжетная броня не повышалась почти два года. Мы должны были предвидеть это. Мы обманули игру".

Я не мог поверить в то, что слышал. Существовал способ спасения мертвых игроков, а у них его отобрали?

Рокси взяла себя в руки. "Я встретила его в свой первый день в Карусели. Артур и остальные не успели перехватить нас, когда мы с друзьями пришли сюда. В итоге какие-то НПС загнали нас в какое-то учебное заведение. Это был кошмар. Три сюжетные линии, идущие одна за другой. Почти никаких объяснений происходящего. Как будто они думали, что мы уже должны знать некоторые вещи. Мои друзья бросили игру, не дождавшись окончания третьей сюжетной линии. Потом появился Хранитель Правил и убил их прямо у меня на глазах".

По ее лицу потекла слеза.

"По правде говоря, тогда я продолжила играть не потому, что была умной или храброй. Я продолжила играть, потому что слишком боялась остановиться".

Потерять всех своих друзей в первый же день... Я не мог себе этого представить.

"Учебное заведение?" - только и смог спросить я.

"Вот почему мы ведем всех новичков в “Последнюю соломинку 2”. У Бенни, по сравнению с остальными монстрами, более понятные правила и простой сюжет. Всех, кто пытается выйти из игры, он убивает до того, как появляется парень с топором", - сказал Артур.

В этом есть смысл. Бенни убивает любого, кто пытается сломать стены его кукурузного лабиринта. Любой игрок, который пытался выйти из игры, превращается в одного из его приспешников еще до того, как у него появляется шанс покинуть сюжет.

"С тех пор я вижу его время от времени", - сказал Артур. "Он убивает нарушителей правил. Исчезает. Не побеспокоит вас, если вы будете играть в игру".

"Другие игроки часто рассуждают о том, что происходит с пропавшими", - сказала Рокси. "Они понимают суть, но не детали".

Некоторое время я просто сидел в тишине, впитывая все, что они мне только что рассказали. У них действительно был план, как выбраться отсюда. Просто они давно от него отказались. И больше ни к чему не стремились. Просто пытались выжить. Но ради чего?

Все, что они знали об убийце с топором, на самом деле мало что значило. Кто он? Кем он был раньше? Куда он уходит? Почему он делает эти вещи?

"Я ничего не понимаю", - сказал я. Это была ложь. Была всего лишь дюжина вещей, которых я не понимал. "Неужели Жанетт думала, что сможет выбраться из этого, просто отказавшись? Разве это рационально?"

Я не хотел винить в случившемся ее. С тех пор как я попал в Карусель, цель остаться в живых для меня была предельно ясна. Каждое мое действие было продиктовано стремлением остаться в живых. Прожить достаточно долго, чтобы понять, что происходит. Выяснить, что знают ветераны. Чтобы найти выход отсюда.

Я не мог и представить, что так быстро сдамся.

"А мы, думаешь, адекватные? Мы вынуждены умирать снова и снова". сказал Артур.

"Десятки временных смертей должны лучше, чем одна постоянная смерть", - сказал я.

"Повтори мне это, когда умрешь десятки раз", - сказала Рокси.

Артур покачал головой. "Через несколько лет, когда ты умрешь сотней болезненных, страшных, бессмысленных смертей и не приблизишься к тому, чтобы выбраться отсюда... тогда мы сможем обсудить, было ли участие в игре правильным решением". Я не говорю, что она все обдумала. Скорее всего, она просто испугалась..."

Я представляю, как Артур и Рокси много думали об этом.

"Просто... Не все хотят выжить любой ценой. Некоторые из нас действительно любят Карусель. Другие - нет. Я не уверен, какая группа самая здравомыслящая", - сказал Артур.

Жанетт была напугана. Это чистая правда. Все было слышно по ее голосу. Но она отказалась приспосабливаться к ситуации. Я не думаю, что когда-нибудь смогу это понять.

"Ты знала, что это произойдет?" спросил я.

Рокси намекнула на это, когда появился "Хранитель правил".

Они ненадолго затихли. Артур, казалось, тщательно подбирал слова, но Рокси заговорила раньше него.

"Мы знали, что это произойдет. С тех пор, как она впервые отказалась выходить на сюжетную линию. Мы знали. Она собиралась получить удар топором. Вопрос только в том... к чему эти театральные штучки? Была ли вся эта история с Гротеском просто трюком, чтобы увести ее от домика Дайера? Или это действительно было попыткой дать ей второй шанс?"

"Дело не только в ней", - сказал Артур. "Дело и в тебе тоже".

"Во мне?" - спросил я. "Почему?"

"Потому что "Карусель" всегда пытается привлечь кинолюбителей. Один из каждых десяти игроков, которые попадают в лагерь Дайер на протяжении многих лет, являются неудачливыми киноманами. Как Бобби. Его пригласили сюда из-за его интереса к ужасам, не так ли? И только полдюжины игроков действительно получили класс Киномана. Раз уж ты его получил, думаю, Карусель хотела, чтобы ты узнал, насколько высоки ставки".

"Подождите... Здесь нет других Киноманов", - сказал я. Я не видел в домике Дайера других киноманов, не говоря уже о полудюжине. С того самого дня, как мы пришли туда, я задавался вопросом, почему я единственный. Конечно, были второстепенные классы, которые встречались довольно редко, но Киноман был единственным классом, у которого был всего один игрок.

"В том-то и дело, что Киноманы...", - сказал Артур. "Они... исчезают".

http://tl.rulate.ru/book/89737/2910014