

Мы вернулись в Домик Дайера еще до заката.

Антуан по-прежнему вел себя замкнуто и отстранено. Его глаза были красными и слезящимися. Уже этого было достаточно, чтобы привлечь внимание остальных игроков. Домик Дайера в принципе не самое счастливое и спокойное место на земле, но все-таки мы вздохнули с облегчением, когда прошли через двери внутрь.

"Он... ранен?", - спросила Грейс. Она лежала на диване возле входа и читала книгу, но подняла голову, как только мы вошли.

"Ему просто плохо, мы долго бежали", - быстро ответил я, когда мы проходили мимо нее.

Антуан искал глазами Криса. Я не знаю, какие ответы мы сможем у него получить; на данный момент мы знали только одно, что наша версия сюжета с историями у костра прошла весьма необычно. Тем не менее, нам нужно подтвердить свои предположения. Нам нужно понять, что именно пошло не так.

Правда, у меня уже есть подозрения и мысли по этому поводу.

"Крис!", - выкрикнул Антуан, когда мы вышли в центр зала.

Все игроки, находящиеся сейчас в зале, перевели свое внимание на нас. Другие же начали выходить из своих комнат, чтобы узнать, что за шум внизу. Крис оказался наверху, в уголке, где хранились все неразгаданные карты сокровищ и странные билеты. Увидев Антуана, он сразу понял, что что-то случилось. Я думаю, что у него есть клише Проницательности, чтобы определять такие вещи, хотя я в этот момент и не подумал посмотреть на занавесе.

"Что случилось?", - спросил Крис. Он сбежал вниз по лестнице. "Что с тобой случилось?"

"Я попал в ловушку...", - начал рассказывать Антуан. Но сама мысль о том, что он пережил, вызвала прилив эмоций, который мгновенно лишил его дара речи и помешал все рассказать.

Крис приобнял Антуана, после чего подвел и усадил на ближайший диван.

"Расскажите мне, что произошло", - потребовал он.

Анна, как обычно, говорила за всех нас. "Он попал в ловушку в сюжетной линии, которую мы все вместе проходили. Лес Отставших. Он застрял там... мы даже не знаем, на сколько времени".

"Отставшие? Ловушка?", - сказал Крис. "Это какая-то бессмыслица".

Толпа обеспокоенных игроков окружила нас. Все они начали оживленно перешептываться между собой. Очевидно, что все они уже проходили сюжет с историями у костра Эйкера.

"Меня как-то поймали Отставшие", - сказал мужчина, стоящий позади нас. Это был один из товарищей Реджи и Грейс по команде, Брюзер по классу. "Я пробыл там всего около получаса. Едва успел понять, что меня поймали, как история закончилась и я снова оказался у костра".

Он усмехнулся про себя.

"Наша сюжетная линия загнула", - проговорил я. И подумал о том, не расстроится ли Убийца с топором, если я упомяну об этом факте, но не услышал от него ни звука. "Антуан застрял в первой истории сюжетной линии, после того как мы вышли из Леса Отставших".

Несмотря на мое объяснение, окружающие нас игроки все равно были в замешательстве.

"Как это застрял?", - спросил Ли, серебристоволосый рыбак класса Неприметный.

"Ли совсем не разбирается в современных технологиях", - поддразнил Тодд, класс Комик. "Это как заевшая пластинка, Ли. Она испортилась, сломалась, перестала работать".

"О, Боже", - прошептал Ли. "Я и не думал, что такое может случиться".

Толпа внезапно расступилась, и пропустила подошедшего Артура.

"Расскажи мне все по порядку", - попросил он Анну.

И она рассказала все очень подробно.

Она рассказала ему о том, как ей пришлось оставить Антуана в Лесу Отставших, о глюках второй истории сюжетной линии с шахтой и Неизвестным хозяином и Хеспером, а также о финальной сюжетной линии с Дугласом и Двумя женщинами. Затем она рассказала ему о Шоумене Сайласе, который внезапно появился и помешал Антуану покинуть Лес Отставших.

Артур заинтересовался, но не предоставил разумного объяснения. "Откуда ты знаешь, что сюжетная линия загнула?" - спросил он. "Может, у врага просто оказалось мощное клише?".

Остальным в толпе эта теория понравилась намного больше. Просто для них она была безопаснее.

Теперь, когда игроки поняли состояние Антуана, то начали предлагать варианты решения проблемы.

Игрок по имени Джордан, и имеющий класс Доктора дал Антуану таблетку, от которой тот мгновенно заснул прямо на диване. Все решили, что настоящий сон в сочетании с его новым клише "Вам приснился кошмар..." поможет ему избавиться от умственной усталости. Возможно, это поможет забыть о проблеме навсегда, но если нет, другие игроки предложили поделиться некоторыми из своих клише восстанавливающих психическое здоровье, пока он не поправится полностью.

По лицу заснувшего Антуана разлилось умиротворение. Кимберли сидела рядом с ним, готовая разбудить его и активировать клише при малейших признаках волнения во сне. Крис оставался с ними на протяжении нескольких часов. Рассказ о том, что пережил его младший брат, выбил его из колеи.

Разговор продолжился в другом месте, чтобы не беспокоить Антуана.

"Вы, ребята, просто чертовы параноики", - сказал Тодд с улыбкой. "Шоумен Сайлас постоянно делает подобные вещи. Через год после моего приезда сюда он явился мне при прохождении сюжетной линии, которая начинается в самолете, и дал мне клише Комика под названием "Резиновые кости", которое дало мне более высокую Выносливость, но сделало меня более

склонным к несчастным случаям. Мой парашют в итоге не раскрылся до конца. Я получил при падении ужасные травмы и фоновое клише под названием "Опыт близкой смерти", которое использую до сих пор".

У многих других игроков оказались похожие истории, связанные с Шоуменом Сайласом.

Если они ожидали, что мы поверим, что все идет как обычно, и успокоимся, то их расчет не оправдался. Я отказываюсь верить в то, что это нормальная ситуация.

После десятиминутного обсуждения роли Шоумена Сайласа, игроки по очереди начали рассказывать о своем опыте прохождения сюжетной линии "Истории у костра". Одна из историй оставалась неизменной: про Лес Отставших. После этого все получали две разные мини-сюжетные линии. Нам не нужно было сейчас беспокоиться о том, что мы испортим историю, потому что все, итак, уже прошли ее. Некоторые из историй действительно оказались забавными, как и обещал Крис.

"Мы посетили шахту", - рассказала Грейс. "Не видели никакого бога нежити, но устроили гонки на тележке. Едва удалось уместить моих мальчиков в ней. Потом мы устроили охоту на летучих мышей-мутантов с помощью винтовок. Но у Брюзеров никудышная Ловкость, поэтому они просто били мышей ветками деревьев".

Это вызвало смех у всех присутствующих.

"Мы проходили сюжет около дюжины раз, все пытаюсь найти сокровища", - сказал Тодд. "Нам выпадали гонки на тележке, гонки на мотоциклах с призрачными лошадьми, перестрелка с летучими мышами и несколько других прикольных моментов. Мы также проходили тот сюжет, который был в прошлом, с монстрами, шепчущими в темноте, но там не было ни единого слова про колодец желаний".

Все больше человек рассказывали свои истории, но никто из них не слышал о колодце желаний. Для них история про "Двуликих женщин" была обычной игрой в пятнашки по лесу с фонариками. Они бегали по темному лесу, стараясь не попасть под влияние невидимых голосов.

Что еще более важно, никто и никогда не видел ни Незвестного хозяина, ни старика Хеспера. Более того, никто не помнил, чтобы сын хозяина шахты, Николас, присутствовал в истории. На самом деле, роль владельца шахты обычно исполнял один из игроков.

Кто бы и что не рассказывал об этой сюжетной линии, все рассказы объединяло одно: сюжет был легким и даже веселым. Наоборот, многие проходили его по несколько раз, пытаюсь найти новые мини-игры и надеясь, что им попадется сюжет с потусторонними самогонщиками и кучей зарытых сокровищ. Правда лишь немногим удавалось получить что-то полезное.

Именно поэтому Крис знал этот сюжет так хорошо. Он получил сокровища при прохождении много лет назад.

После того, как все рассказали свои истории и настроение начало постепенно подниматься, я показал им билет с тайной легендой. "Кто-нибудь получал такой?" - спросил я.

Некоторые, казалось, были смутно знакомы с секретными билетами, но большинство знали о них только понаслышке. Препрежее поколение игроков считало их получение привязанным к прохождению высокоуровневых сюжетных линий, и давным-давно решило, что сбор десяти таких билетов нереален. Очевидно, что они ошибались.

Рассматривая мой секретный билет, один из игроков, с которым я никогда не общался близко, рассмеялся. "У меня есть секретный билет. Миллион лет назад получил. Да, точно".

Это был невысокий мужчина лет тридцати на вид, с именем Лукас. Его плакат на красном занавесе показывал его, кричащего на топор, который опускался в кадр.

Лукас Левандовски - Истеришка. Броня: 44.

Это был крайне нервный парень, который всегда говорил с диким энтузиазмом, даже если речь шла о таких повседневных вещах, как погода. Каждое утро можно было видеть, как он наливает себе кофе в термос и ходит с ним по лагерю, делая большие глотки каждые несколько минут.

<http://tl.rulate.ru/book/89737/2959108>