Обратный путь в Домик Дайера принес нам новые трудности. На этот раз у нас не было Тодда, который показывал путь, но у нас была лучшая навигационная подсказка: салфетка для коктейлей с каракулями на ней.

Перед тем как мы отправились в замок Галле, Тодд показал гигантский скоросшиватель, наполненный информацией, которую игроки собирали в течение многих лет. Адалин, наш лидер, назвала его Атласом Карусели. Все остальные называли его Библией выжившего. Тодд пролистал его и написал на салфетке несколько инструкций, которые могли бы помочь нам вернуться.

Инструкции оказались чрезвычайно полезными. Среди них были такие жемчужины, как "Не разговаривайте с дамой с собакой", "Не берите зеркало", "Не помогайте парню менять шину" и, моя любимая, "Избегайте тумана на Калумет Авеню". Каждое из этих предупреждений, как я полагаю, было призвано предотвратить наше невольное вступление в сложную сюжетную линию.

По дороге обратно мы увидели, что дама выгуливает очень взволнованного пиренейца, который все время тянул поводок и набрасывался на прохожих. "Он никогда так не делал раньше, клянусь", - говорила женщина всем, на кого он делал выпад.

Как и было велено, мы игнорировали ее, к ужасу щенка.

На улице Пайр из дома в викторианском стиле вышла растрепанная молодая женщина в слезах, с кровью из запястий и носа. Она пробыла на улице недолго, но достаточно для того, чтобы выбросить большое серебряное зеркало в открытый мусорный бак на улице. Оно приземлилось как раз так, чтобы оказаться на виду у тех, кто стоял на тротуаре.

"Очень красивое зеркало", - тихо сказала Кимберли, когда мы проходили мимо, очарованная драгоценностями, прикрепленными к его раме. Она остановилась, чтобы полюбоваться им, и уже протянула палец, чтобы дотронуться до него.

Но Анна взяла ее за плечи. "Давай уйдем отсюда, девочка. У нас есть зеркала в Домике Дайера".

Когда мы уходили, Кимберли покачала головой. "Что только что произошло?"

К сожалению, мы не увидели парня, которому нужна была помощь с шиной, но к тому времени, когда мы добрались до Лейк Лайн Роуд, где должно было появиться знамение, мы вообще никого не увидели. Маршрут проходил мимо Калумет Авеню, но это было так далеко, что я не смог разглядеть туман. Как досадно.

И прежде, чем снова столкнуться с каким-то зловещим знамением, мы добрались до озера, до лагеря Дайер. Подойдя к указателю на лагерь, мы увидели большой грузовик, который стоял на въезде до упора. Нам пришлось протиснуться мимо него, чтобы пройти через ограждение.

"Это что-то новенькое", - сказал Кэмден.

Грузовик был одним из тех, которые можно арендовать в национальной сети, только это была вымышленная версия "Карусели" под названием " ГРУЗЧИКИ ДЛЯ ВЫЕЗДА ЗА ГОРОД".

Водителя не было, и в кузове ничего не было.

"Может появились новые игроки?" предложил Антуан.

Это не имело смысла. По словам брата Антуана Криса, обычно между приездами новых игроков проходили годы.

"Наверное, у них было много багажа", - сказал я.

Когда мы обогнули грузовик, чтобы пройти мимо, Анна сказала: "Посмотри на заднюю часть".

Я проследил за ее взглядом до двери сзади; на ней был кровавый отпечаток руки. Это выглядело совсем не хорошо. На мгновение мы все посмотрели друг на друга, не зная, что делать. Сюжетный цикл не показал нам, что рядом находится предзнаменование. Что еще это могло быть, если не это?

"Пойдемте", - сказала Анна.

Когда мы отправились в путь, все казалось нормальным. Птицы щебетали, а жуткие счастливые обитатели лагеря бегали вокруг.

"Ты не поможешь мне найти Синди?" - спросила меня маленькая девочка, когда мы шли по тропинке к домику Дайера. "Я думаю, она пошла к заброшенной хижине".

Девочка указала на темную и заколоченную хижину вдали от всех остальных за поворотом озера. "Хижина девочек №14" была запретной для походов. Не только для отдыхающих, но и для игроков. Какая бы история ни происходила в лагере Дайер, эта хижина была в ней замешана.

"Уходи", - сказал я. Маленькая девочка убежала со слезами на глазах, а мои друзья смеялись сзади.

"Почему они всегда говорят только со мной?" спросила я.

"Оу", - сказала Кимберли, - "Ты их любимый вожатый".

Наконец мы подошли к домику.

Приближаясь к нему, мы поняли, для чего был нужен грузовик. Четверо мужчин несли большой бильярдный стол по лестнице к входу в домик. Обе двери были распахнуты так, чтобы можно было занести стол.

Одним из мужчин был Бобби, женатый парень, который приехал в "Карусель" в то же время, что и мы. Он выглядел бледным, на его лице была кровь.

Многие игроки собрались вокруг, чтобы посмотреть, как мужчины заносят стол. У

большинства на лицах были озадаченные улыбки. У многих в руках были красные пластиковые стаканчики, которые можно увидеть на любой тусовке. Но в Карусели алкоголь был в большом дефиците, поэтому там явно было что-то другое..

Несколько игроков хлопали дверьми, выходя из своих комнат, чтобы посмотреть, что за суматоха, и видели бильярдный стол.

Кто-то в толпе, не знаю кто, спросил: "Это из таверны Соломона?".

Один из тех, кто нес стол, мужчина с зализанными волосами и огромной белоснежной улыбкой, ответил: "Конечно.

Плохая новость в том, что у нас есть только три хороших бильярдных кия. Остальные нам пришлось использовать, чтобы убить вампов".

Это вызвало несколько смешков.

Я не знал этого парня. Я видел его несколько раз мельком, но никогда не пытался рассмотреть его плакат на красном занавесе. Пока он смеялся, шутил и пытался протащить стол через дверь, я понял, что вообще не вижу его плаката. Ни плаката, ни имени, ни статистики, ничего.

Я не видел никого подобного.

"Ребята, вы видите имя этого парня?" спросил я своих друзей.

Они все посмотрели, но безуспешно.

"Трэвис Хейли!" - раздался голос из дома. Это была Адалин. Она прошла через все еще открытые двери и остановилась перед мужчинами, несущими стол. "Что, черт возьми, вы делаете?"

Четверо мужчин опустили стол на пол, не в силах двигаться дальше.

"Адди!" - сказал мужчина, Трэвис. Он улыбнулся своей белоснежной улыбкой и напустил на себя шарм. "Просто подумал, что здесь нужен бильярд, вот и все. Здесь есть место. Хочешь сыграть первую партию?"

Адалин проигнорировала его. "Где ты это взял?"

"В таверне Соломона. Не беспокойся.", - сказал он. "У нас все под контролем".

Адалин это было не по душе. Может, она и была невысокого роста, но у большинства людей не возникало вопроса о главенстве. Трэвис не был из таких людей.

"Ты закончил сюжет?" - спросила она.

Вот дерьмо.

Я не понял этого сначала, но четверо мужчин, которые несли стол, действительно были сильно потрепанными. Бобби, зануда, был в худшем состоянии, чем остальные. Он прислонился к столу для опоры. Я не мог сказать, откуда именно у него текла кровь. Если бы они закончили сюжетную линию, из которой они взяли бильярдный стол, все это было бы исцелено.

"Пока мы не можем этого сделать, - сказал Тревис, - но мы все придумали. Видите ли, если мы

убьем королеву вампиров до того, как получим стол, таверна взорвется. В этом случае мы не сможем получить стол. Так что план был такой: вбегаем, забираем стол, доставляем его, возвращаемся, а потом убиваем королеву. Видите, мы все продумали.

Мы вернемся позже вечером и убьем ее. Это не будет проблемой".

Взгляд Адалин убил бы и менее самоуверенного человека. "И какой частью плана было вернуть зараженного игрока?"

Я не заметил этого раньше. Статус Бобби показал, что он был инфицирован. Он был не просто болен, он становился вампиром, пока мы стояли и смотрели. Мы еще не сталкивались с таким, поэтому я даже не подумал проверить статусы.

"Это не было частью плана", - сказал Трэвис. "Это была скорее свободная импровизация, если хотите". Очевидно, он надеялся вызвать смех у толпы, но ему это не удалось.

"Идите и убейте королеву, - сказала Адалин, - и заберите его с собой!"

Трэвис повернулся к своим товарищам по команде. "Если только вы не хотите сначала сыграть".

"Сейчас же!" сказала Адалин. На этом все и закончилось. Она вернулась в дом.

Трэвис помахал оставшимся трем мужчинам. "Думаю, нам придется пойти и убить королеву. Кто знает, может, она очнется от своего столетнего сна в ближайший час".

"Что это был за парень?" спросил я Тодда позже, когда нам удалось попасть внутрь домика.

"Трэвис Хейли. Его брат Вернон – большой парень, который помогал ему нести стол. Класс Трэвиса - Аутсайдер". Тодд и Валери были заняты разработкой маршрута, по которому мы с друзьями должны были пройти. У них была особая сюжетная линия для нас. Она должна была помочь нам лучше освоиться в городе.

Аутсайдеры получают клише под названием "Охраняемая личность", которое блокирует способности к проницательности. Это включает в себя возможность видеть их на красном занавесе. Твои клише используют Интеллект?" спросила Валери.

"Эксперт в кино и Мастер клише?" спросил я. "Да, использует".

Она кивнула. "Ну, вот. Охраняемая личность - странная штука. Она использует Выносливость. Чтобы увидеть его информацию, нужно, чтобы показатель проницательности - "Интеллект" или "Харизма" - был выше, чем его Выносливость".

"Не беспокойся о нем", - сказал Тодд. "Иногда он становится беспокойным, но, эй, мы все такие". Он поднял лист бумаги со стола, за которым работал. "Вот вам всем. Маршрут до университета. Развлекайтесь. Исследуйте кампус и центр города между сценами, если хотите. Помните, если вы забредете в логово монстра, он все равно убьет вас, даже если вы заняты в другой сюжетной линии".

Мы только что узнали, что не можем запустить сюжетную линию, если уже участвуем в другой. Это, как нам сказали, давало игроку некоторые ограничения в передвижении по городу. Какой бы ни была эта история, которую нам предстояло пройти, в ней было несколько

сцен с разницей в несколько часов, что давало нам время для исследования города.

Мы спросили у кучи народа, но никто не объяснил нам, для чего нужны карточки побежденных врагов, которые мы получили после конца сюжета Астралиста. Насколько я понял, карточками обменивались, их коллекционировали. В общем использовали, как своеобразные трофеи.

"Мы пойдем в магазин", - сообщила мне Кимберли, укладываясь спать.

"Не осуждай ее. Шоппинг — это терапия", - сказала Анна.

Я рассмеялся. "Не буду".

"Ты вступал в братство на первом курсе?" - спросила она.

"Нет", - ответил я. Она знала это. Я сначала не понял, почему она спрашивает.

"Ну, для всего бывает первый раз", - сказала она. Она подняла бумагу, которую Тодд написал для нас. Вверху было написано: "Дельта Эпсилон Дельта".

http://tl.rulate.ru/book/89737/2891313