

Из-за охотящегося Астралиста нам пришлось проделать гораздо более длинный путь, чтобы вернуться на нужное нам направление.

Крис сказал, что мы не можем рисковать, приближаясь к нему, поскольку единственный способ победить его - это либо использовать химикаты в его лаборатории, либо использовать против него его собственную машину. Если мы столкнемся с ним в лесу, то ни того, ни другого у нас не будет.

Мы пошли на запад так далеко, как только могли, пока не уперлись в линию деревьев, где, наконец, нашли Знамение. Это была знакомая примета, которая не позволяла никому идти дальше вокруг озера. Я видел его раньше. Теперь нам нужно было идти на юг. К счастью, нам потребовался всего час или около того, чтобы найти место, где мы могли перейти реку, не касаясь воды.

Крис не был уверен, что вода сама по себе опасна, но рисковать не собирался. Он стоял, опираясь на старое ржавое оружие, которое не забрали после того, как мы покинули особняк, готовый к тому, что что-то выпрыгнет из воды, но ничего не происходило. Интуиция неплохо предсказывала такие вещи, но он не терял бдительности, поскольку враг достаточно высокого уровня мог остаться незамеченным.

Когда я увидел дорогу, ведущую к лагерю Дайера, было уже темно. Я едва смог разглядеть табличку у входа. Когда мы шли к домику, до моего слуха донеслось знакомое пение маленьких обитателей лагеря:

"Сьюзи Снайдер, метр восемьдесят пять,

Призраки лагеря Дайер все еще живы..."

Это почти успокаивало, а не пугало. Этого места не коснулся Черный Снег.

Последнюю часть пути мы преодолели пешком. Подсознательно я шел быстрее, готовый к тому, что наконец-то окажусь в безопасном месте. Когда я дошел до двери и повернулся, чтобы посмотреть на остальных, то заметил, что Джека Гофорта нигде не было. Видимо после того, как он провел нас по лесу, он больше не был нужен.

Когда я открыл дверь, и мы вошли, меня встретили десятки и десятки угрюмых лиц. Большинство игроков выжили. Но не все.

Когда мы вошли в дверь, в нас зажглась искра надежды, но потом она погасла.

Аделина вышла в общую зону из-за барной стойки на кухне и обняла Грейс. Они начали перешептываться друг с другом. Я был уверен, что новости о погибших скоро дойдут до всех.

Нам предложили поесть, хотя из еды были только аварийные консервы. Видимо, игроки готовились к тому, что во время Апокалипсиса им придется укрыться в доме.

Дина была в общей комнате и пыталась привлечь мое внимание. Я уклонился от ее взгляда. Я не был готов рассказать ей о том, как ее поиски разбились о скалы, когда мы потеряли

Последнюю девушку и Ученого. Уверен, она была бы очень разочарована, узнав, что двое из тех, на кого она рассчитывала в игре, исчезли.

Я поговорю с ней утром. Молча прошел в свою комнату и закрыл дверь. Тут было невыносимо тихо без Кэмдена. Часто мы проводили время перед сном, обсуждая, как выбраться из Карусели. У нас была одна теория за другой о том, что происходит и как это можно исправить. Все это было глупо. Что мы знали?

Я использовал свое клише, чтобы побыстрее заснуть, и не иметь дела с возникшей внутри пустотой.

Апокалипсис продолжался еще две недели. Затем, в один прекрасный день, радио на кухне просто начало играть свою обычную программу с тревожно-позитивными ведущими и музыкой, которая звучала смутно знакомо, но которую я никак не мог уловить.

О шторме ведущие не вспоминали, даже когда давали прогноз погоды.

Через несколько дней после нашего возвращения прибыли Гарретт и его команда, которые буквально прыгнули в ад, чтобы спастись от Черного Снега. Они были все изранены.

После прохождения сюжетной линии они столкнулись с людьми-тенями и получили несколько порезов и переломов костей, а также синяки в форме рук.

К счастью, в Домике были игроки с аспектом Доктора, и смогли их подлатать, но они еще долго шли на поправку.

В конце концов, мы отправили группу людей на осмотр города. Когда они вернулись, то сообщили, что все в норме. Никакого черного снега. Никаких мутантов.

И вот так жизнь в Домике Дайера вернулась в нормальное русло. Люди вели себя тихо, как на похоронах, но все же постепенно все стало возвращаться на круги своя. Мне напомнили, что команда, прибывшая почти за год до моей, сгинула за несколько недель до нашего приезда, и если бы не пропавшие плакаты, я бы никогда не узнал, что они там были. Никто не говорил о них.

Кэмден и Анна просто исчезли. Я получил несколько соболезнований, но не более того. Смерть была образом жизни в лагере Дайер. Люди были готовы вернуться к нормальной жизни и еде, поэтому планировался поход в магазин за продуктами.

Люди говорили об экскурсии на запад и о своих планах в рамках Секретных билетов.

Лара использовала прием "Экстрасенс", чтобы сообщить нам новости обо всех погибших. Во время шторма погибла команда на сюжете "Одиннадцатилетнее воссоединение" и команда "Голова под водой". Реджи тоже не выжил. Из-за этого Грейс снова оказалась в полном раздразе.

Команда Трэвиса тоже погибла, но не в ходе сюжетной линии. Они завершили ее и погибли позже. Лара была скудна на подробности, но ей показалось, что они каким-то образом запустили другую сюжетную линию после завершения своей первоначальной, или же убийца из другой сюжетной линии нашел их в лесу. Для нее это было непонятно.

Она повернулась ко мне. Я знал, что она собирается сказать, еще до того, как она это сказала.

"Анна и Кэмден не выжили", - сказала она. "Мне жаль, Райли. Я уверена, что они старались изо всех сил".

Я ожидал этой новости, но все равно не был готов ее услышать. Их не было. И снова погрузился в сон, чтобы скрыться от своих чувств.

Многие игроки отправились к стене с плакатами, чтобы отдать дань уважения. Кимберли и Антуан пошли с ними. Я не пошел, потому что не мог делать ничего подобного на людях. Я пойду сам позже. Дорога там была достаточно безопасной, чтобы пойти одному.

"Лара сказала, что они не страдали", - сказала Кимберли, когда мы сидели на задней площадке Домика Дайера после их похода к стене.

"Она солгала", - сказал я.

Я знал, что они страдали. Я видел, что случилось с Кэмденом.

Кимберли начала плакать. Она много плакала. Антуан утешал ее, как мог, но я видел, что и его все это тяготит.

"Мне очень жаль", - сказал я.

Я действительно не умею общаться с людьми.

Дина сидела на стуле неподалеку. "Мы все еще можем их спасти", - сказала она. "Мы просто должны решить..."

"Да мы все равно тебе поможем", - вмешался я. "Это все, о чем ты хотела поговорить с тех пор, как мы вернулись. Можем ли мы еще помочь тебе".

Наступило неловкое молчание.

"Дело не только во мне", - сказала Дина. Она встала со стула и пошла в дом.

Я посмотрел на Кимберли и Антуана: "Значит, мы просто сделаем вид, что их здесь никогда не было? Разве вы не видите, что все здесь так делают? Они просто забывают людей".

"Что ты хочешь, чтобы мы сделали?", - спросил Антуан.

Самое страшное в Карусели было то, что здесь не на кого было злиться. Плохой парень не показывал своего лица. Это расстраивало. Не на кого было кричать.

"Я не знаю. Пойду-ка я спать".

Я встал и пошел обратно в общую комнату. Радио все еще играло на кухонной стойке. Никто не выключал его за все дни, прошедшие с тех пор, как утихла буря.

Нашел диван, стоявший в стороне от остальных, и лег на него. Вместо того чтобы спать, я некоторое время просто представлял себе сценарии, в которых я мог бы выплеснуть свой гнев. Мне хотелось на всех накричать.

"Райли?" - позвал кто-то позади меня.

Я обернулся и увидел, что это Грейс. Она была одета так, словно собиралась проводить сюжетную линию. Несколько других игроков, включая Лару и Рокси, стояли возле двери рядом с ней.

"Что случилось?", - спросил я, пытаясь сдержать свои эмоции.

Она указала через всю комнату на меловые доски, на которых планировалось проведение поисков билетов Секретов Карусели. "Я оставила эти карты на столе на случай, если вы захотите взглянуть", - сказала она.

"Карты?", - спросил я.

"Карты Карусели за все годы. Мы говорили об этом в особняке, помнишь?"

"А, ну да. Спасибо, я их посмотрю", - сказал я. "Ты уже занимаешься сюжетом?"

Она кивнула. "У нас есть хорошая зацепка в музее. Мы должны двигаться вперед. Ради Реджи и остальных. Мы не можем сейчас останавливаться".

"Верно", - сказал я.

В глубине души я еще не был готов начать мстить за своих погибших друзей. А вот Грейс, судя по всему, была готова.

"Увидимся, когда ты вернешься", - сказал я ей.

Она кивнула. "Эти карты очень интересны. Много интересных деталей, если порыться в них. Можно увидеть, как весь город растет прямо на глазах, если пройти по ним по порядку".

Я ничего не ответил.

Потом она и ее новая команда ушли.

Антуан и Кимберли были с группой других игроков. Я не знал, где была Дина - вероятно, пыталась убедить себя в том, что "Черный снег" - это хорошо. Что он еще на шаг приблизил ее к возрождению сына.

Я был один. Не мог вернуться в свою комнату, каждый раз когда я туда захожу, я осознаю, что Кэмден пропал.

Решил просто лечь на диван и, воспользовавшись клише, заснуть. Я слушал тихую, странную музыку, игравшую по радио на кухне.

Перед тем как я решил задремать, в голову снова пришла мысль о картах. Я решил, что можно взглянуть на них.

Я подошел к столу, на который она мне указала, и увидел стопку карт, свернутых в свитки и перевязанных резинками. Они были помечены по годам черным перманентным маркером.

Я взял ту, на которой было написано "1989" - год, когда, по словам Грейс, появилась парковка, - и развернул ее. Затем я взял 1988 год, чтобы сравнить.

Конечно, стоянка и вся дорога, ведущая к ферме с кукурузным полем Бенни, появились только в этом году.

Кто-то - может быть, Грейс, а может быть, и нет - решил обвести каждое здание по году его добавления на карту. Они не закончили работу, но я все равно решил проследить за развитием событий, посмотрев все обстановки для завершенных мною историй.

Музей в замке Галле появился в 1999 году вместе с дорогой, ведущей к нему. Мне показалось, что это слишком поздно для его появления. Если мне не изменяет память, этот замок канонически был привезен в Америку... я забыл когда. Я помнил, что мне говорили об этом в рассказе. К счастью, у меня был способ перепроверить.

Я воспользовался режиссерским монитором, чтобы пересмотреть сюжетную линию "Астралиста" до того момента, когда Джуди, смотрительница музея, рассказала нам об истории замка. В фильме было много странных сокращений. Наверное, потому что мы с друзьями постоянно неумышленно нарушали свои роли.

"Знаете, этот замок был привезен из Европы после разрушений Второй мировой войны, - пояснила Джуди. "Они привезли его сюда по частям, семья Галле. Они знали толк в истории".

Я тоже так думал. Я пролистал старые карты. Замок отсутствовал до 1999 года. Собственно говоря, история "Астралиста" произошла в 1999 году.

Я продолжил поиски.

Лагерь Дайера появился в 1997 году. Более того, в тот год озеро Дайер сильно изменило свою форму, став больше и изменив расположение некоторых ключевых объектов, таких как несколько пристаней и плотина.

Если рискнуть предположить, то действие сюжета происходит в 1997 году. Конечно, лагерь должен был появиться задолго до этого, чтобы заброшенная хижина могла быть... ну, заброшенной.

Братство Дельта Эпсилон Дельта, в котором происходит действие сюжета "Рейнджер

Опасность", до 2001 года называлось Сигма Альфа Эпсилон. Я помнил, что люди одевались так, как будто это было начало 2000-х годов. Это подтвердилось.

Церковь из "Гротеска" нарушила эту закономерность. Она была там всегда, хотя действие "Гротеска" должно было происходить в последние несколько десятилетий. Я предположил, что декорации церкви использовались в нескольких разных сюжетных линиях.

Место из антологии рассказов у костра было недостаточно важно для обозначения, но дорога, ведущая к полям Акера, появилась только в середине девяностых. Трудно сказать, когда именно, потому что этот участок карты был почти не изучен.

Ферма Патчера появилась в 1976 году, а семь лет спустя превратилась в придорожный аттракцион.

Упоминаний о здании из "Объекта расследования" не было, что вполне логично. Это был секрет.

Особняк на Карусельных холмах не был обозначен, но он появился в 1992 году, в том же году, когда разворачивалась сюжетная линия. Это было неверно. В сюжетной линии говорилось, что к 1992 году особняк существовал уже много лет.

Объекты для каждой сюжетной линии появлялись примерно в то время, когда происходило действие сюжетной линии, а не тогда, когда они должны были появиться в рамках преемственности их историй. Это означало, что самые старые объекты в "Карусели" не обязательно будут теми, которые просуществовали там дольше всего в соответствии с их собственными преданиями.

И это при условии, что даты не были пересмотрены "Каруселью", что было большим допущением.

В конце концов, мой взгляд вернулся на парковку, куда мы приехали. Ближайшая сюжетная линия называлась "Постоянная вакансия". На карте не было названий сюжетных линий. Я просто запомнил его. Нам сказали это название, когда мы приехали, когда Валори пыталась объяснить нам концепцию Знамений или что-то в этом роде. В моей памяти запечатлелась испуганная женщина, умоляющая освободить ее, пытающаяся протиснуться сквозь колючий забор.

На карте эта история происходила в отеле с длинным названием, не помню точно, но вроде заканчивалось оно на "Жемчужина Карусели".

Гостиница появилась только в 1989 году, в том же году, когда она была закрыта на замок и, судя по всему, ограждена именно тогда.

Я не был уверен, что эти карты пригодятся для поиска тайных знаний, но они все равно казались важными.

Что-то в этой маленькой ночлежке показалось мне странным. Я не мог понять, что в ней такого необычного.

Но потом я вспомнил, что это было.

Я мог бы рассмеяться. Подсказки, которые нам давали, наконец-то начали складываться в единое целое. Я побежал обратно в комнату и взял свой телефон, который так и остался

лежать на зарядном устройстве. В отсутствие сигнала от него было мало толку, но по привычке я все равно держал его заряженным.

Я вернулся к столу с картами и стал листать приложения, чтобы найти свои сообщения.

Мне хотелось кричать от радости. Наконец-то я что-то нашел.

На кухне радио резко прекратило играть спокойную музыку и заиграло мелодию, которую я никогда раньше не слышал, но все равно узнал.

"Под неоновым светом - место, куда попадают счастливики,

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

Ставки высоки, но и веселья много,

Ставь свою жизнь на это, ночь только началась!"

Я в ужасе уставился на радио. Это была та самая мелодия, которая, по словам Уинстона Эшвуда, означала, что здесь можно найти сокровища. Или, как я понял, это означало джек-пот.

Снова посмотрел на карту, а затем на свой телефон. Я вспомнил о билетах, которые мне достались, с зашифрованным на них сообщением.

Прямо передо мной на виду был спрятан "глюк в Матрице", "случайно попавший на пленку".

<http://tl.rulate.ru/book/89737/3362679>