

День, когда пришла посылка, начался точно так же, как и любой другой день в лагере Дайер.

Это был следующий день после того, как мы закончили сюжетную линию Дельта Эпсилон Дельта. Я проснулся от того, что кто-то стучал в большое стеклянное окно, которое занимало всю стену в моей комнате.

Это снова были НПС из лагеря. Ничего удивительного. Я поднял голову и уставился на них, а они захихикали и убежали. Большинство игроков уже привыкли к этим детям, но мне было очень трудно.

Кэмден почти не разговаривал с тех пор, как умер в последней сюжетной линии. Он настаивал, что с ним все в порядке и ему просто нужно немного времени.

"Все воспринимают смерть по-разному", - сказала нам Валери. "Просто дайте ему время".

Так я и сделал. Я оставил его спать на койке, а сам пошел готовиться ко дню.

Утро в домике Дайера могло быть суматошным, если ты находился внутри. Более пятидесяти человек стремились получить завтрак, и, хотя условия в домике были очень хорошими, кухня была недостаточно большой, чтобы все могли свободно передвигаться.

Многие игроки взяли за традицию завтракать на улице. В конце концов, погода всегда была хорошей. В лагере Дайер было несколько кемпингов с большими грилями, недалеко от домика, которыми свободно могли пользоваться игроки.

Одна из игроков, Грейс, класс детектива с сюжетной броней 41, похоже, отвечала за приготовление пищи.

Детектив — это класс продвинутого ученого. Чтобы получить его, нужно было начать как Ученый, а затем получить улучшение класса от Шоумена Сайласа.

Грейс готовила самые разные блюда. Еда никогда не была чем-то труднодоступным в лагере Дайер. Игроки-ветераны делали вылазки в город. Где-то в Карусели был большой оптовый магазин, где игроки могли запастись всем необходимым с минимальным риском спровоцировать сюжетную линию.

Сегодня на завтрак была рыба. Когда она готовила, я увидел многие из тех качеств, которые, вероятно, делали ее хорошим партнером по команде в сюжетной линии. Она была очень хорошо организована, прекрасно говорила и была невероятно властной - то есть хорошим лидером.

Ей приходилось быть властной; она была лидером группы, которую называли "Боулеры", потому что у них была привычка ходить в боулинг "Карусель" и очищать его от сюжетных линий, чтобы провести день за пивом и игрой в боулинг.

Они были одной из нескольких команд, у которых не было Последней девушки. Боулеры состояли из трех, да, трех классов Брюзера. Брюзер — это, как правило, грузный персонаж с высокими показателями Стойкости и Выносливости, но с малым количеством Ловкости и Интеллекта.

Повторюсь, в команде Грейс их было трое.

В кинофильме Брюзер — это, как правило, байкер, заключенный или, может быть, шелудивый парень в школе, которого дразнят. Кроме того, у них был Аутсайдер по имени Джесси. Джесси был длинноволосым хиппи. У меня сложилось впечатление, что Джесси и Грейс раньше встречались, но теперь у них строго платонические отношения.

Это довольно забавная история:

Один из "Брюзеров", Реджи, был братом Грейс. Через несколько лет после того, как Грейс и Джесси заманили в "Карусель", Реджи начал получать по почте письма, которые, по его мнению, были от Грейс. Именно эти письма в конечном итоге привлекли его и его друзей Брюзеров сюда.

Как "Карусель" обманула его? Он заставил "Грейс" пообещать приготовить ему паприкаш.

Это еще смешнее, когда Грейс рассказывает эту историю.

Чтобы быть полезным, я решил помочь Ли с рыбой. Озеро Дайер оказалось на удивление богатым рыбой для этой кошмарной реальности. Рыбу из него можно было ловить целыми днями.

Ли, человек-бездельник, каждый день проводил несколько часов на причале возле домика, не занимаясь ничем, кроме рыбалки. У Ли не было команды, к которой он принадлежал. Я думаю, что раньше была. Понятия не имею, что с ними случилось.

Он был старым седобородым человеком примерно шестидесяти лет. Ли самый возрастной игрок здесь, хотя его броня была всего 33, и он был далеко не самым опытным, приехав всего несколько лет назад.

"Хитрость рыбалки", - говорил Ли, - "Заключается в том, что ты должен поднять то, что поймал, прямо на поверхность воды, но не вытаскивать, пока не убедишься, что это рыба".

В первый раз мы разговаривали с ним вместе с Анной. "Что еще это может быть?" - спросила она.

"Это может быть много чего", - сказал Ли. "Проклятое кольцо, магический колчан, что угодно. Если это не рыба, нужно просто оборвать леску. Потому что если ты это заберешь, то потом будешь жалеть".

В то утро он принес большой улов. Я прибыл как раз вовремя, чтобы помочь ему отнести рыбу к Грейс.

Антуан, его брат Крис и множество других игроков пошли играть в фрисби. Пока они играли, Антуан рассказывал им о своих футбольных подвигах накануне вечером.

"Я был раннинбеком", - сказал он. "Я не играл в футбол со времен средней школы, поэтому думал, что эти ребята меня просто уничтожат, но потом понял, что это все НПС с одним баллом Стойкости. Поэтому, как только я получаю мяч, я пробегаю сквозь них, как будто их там и нет. Как только я касаюсь их, они отлетают назад и приземляются на свои задницы. Я чувствовал себя Суперменом".

Крис и остальные смеялись над его рассказом, когда он говорил о том, как забивал тачдауны и пытался набрать побольше очков, прежде чем сцена закончится.

"Диктор был вне себя", - сказал Антуан. "Казалось, он никогда не видел ничего подобного".

Я сидел за столиком, откуда мог наблюдать за всем происходящим. Я смеялся вместе с Антуаном, пытаюсь узнать других игроков.

Анна разговаривала с Грейс и роковой женщиной по имени Рокси. Роковая женщина — это продвинутый класс Услады Глаз, который часто играет более морально серую роль, чем прямолинейный протагонист. Ее подруга по команде, Лара, имела класс Экстрасенса, это один из тех классов, о которых я больше всего хотел узнать, но не имел возможности.

Они говорили о нашем прохождении сюжетной линии "Дельта Эпсилон Дельта".

"Так кто же убил Рака?" спросила Грейс.

До этого момента я не задумывался о том, что у этой тайны может быть более одной версии. Это объясняло, почему в билете "Опасный Рейнджер" не было имени Натана.

"Натан", - ответила Анна. "Мы поняли это, ведь он был единственным, кто остался в живых. Я знала, почему он убил Рака, но не могла понять, почему он убивает всех остальных. К счастью, Райли это выяснил".

"Натан? Разве это не друг Рака?" сказала Рокси. "Хотя раньше его вроде не было".

Их также, очевидно, не арестовывали, когда они играли. Большинство из них даже не попадали на футбольный матч.

"Я проходила этот сюжет три раза", - сказала Грейс. "Дважды это был Эван. Один раз это был один из футболистов".

Пока они разговаривали, я заметил, что возле домика начался переполох. Что-то разогнало всех игроков. Они не просто шли, они бежали.

"Боже мой", - восклицала Лара снова и снова. Она не смотрела в сторону домика, а смотрела вдаль. Я узнал этот взгляд: она смотрела на красный занавес. Должно быть, активировалось одно из ее клише.

Я попытался рассмотреть поближе, что вызвало переполох.

По мере того, как я продвигался к домику, слышались предупреждения от разных игроков, мимо которых я проходил.

Они просили меня отойти. То, что они увидели, должно быть их напугало.

Но я не собирался подходить слишком близко.

Подойдя к домику, я увидел мужчину, который держал в руках большую картонную коробку. Коробка была прямоугольной. Она была запечатана небрежно, с большим количеством скотча, чем нужно. Сначала мое внимание привлекла не коробка.

Человек был явно в смятении. Он был НПС. У него не было ничего необычного в плане сюжетной брони, и я не заметил, чтобы у него были какие-либо вражеские клише. Его звали Дональд.

Его волосы были небрежно растрепаны, а рубашка, которую он носил, явно ему не по размеру. Дональд время от времени пытался опустить рукава, чтобы скрыть то, что выглядело как большие круглые следы укусов на его руках. Возможно, это собачьи укусы, но не уверен.

Некоторые раны были свежими. Другие были покрыты струпьями. У него также была одна рана на левой лодыжке. Кроме того, у него отсутствовал палец на левой руке, который был наспех забинтован.

"У меня посылка для Жанетт Гилл", - сказал он. Он говорил громко, его голос срывался, как будто он чего-то боялся. Все его манеры выглядели слишком несуразно.

Казалось, он отчаялся во время своих поисков Жанетт.

Это было невероятно странно.

Жанетт была одним из игроков, прибывших примерно в то же время, что и я. Она была классом Истерики и демонстрировала свой класс лучше, чем любой другой человек, которого я встречал. Она вообще отказывалась выходить из домика. Пока я и мои друзья проходили в сюжетные линии по требованию игроков-ветеранов, никто так и не смог успешно выманить ее из комнаты.

Ее муж, Бобби, принадлежал к классу Затворник, но решил все-таки ходить в город с какой-то командой. Лично я не часто сталкивался с Бобби, кроме одного случая, когда у меня сложилось впечатление, что он посчитал, что мне ошибочно выдали класс Киномана. Якобы этот класс должен был достаться Бобби, но, возможно, это было просто шуткой.

Мысль о том, что НПС будет искать Жанетт, выглядела очень странно. Она ни с кем не общалась. До этого момента я видел, что НПС признают игроков каким-либо значимым образом только тогда, когда находятся в сюжетной линии с ними. Всякий раз, когда вам предстояло сыграть сценарную роль, НПС обращались к вам, как к старому другу, сотруднику или так, как прописано в сценарии.

Даже в лагере Дайер НПС не разговаривали с нами по существу; они в основном просто разбегались. Подразумевалось, что мы были вожатыми в лагере, но ни один из НПС не взаимодействовал с нами по сценарию, потому что мы не были с ними в сюжетной линии.

Однако этот человек был уверен, что ему нужно поговорить с Жанетт Гилл.

"Пожалуйста, я должен отдать это ей. Вы не видели ее?"

Игла сюжетного цикла находилась в Знамени.

Игроки-ветераны были приучены игнорировать НПС, которые вели себя странно, поэтому до этого момента никто не заговорил с парнем-доставщиком и не подходил к пакету достаточно близко.

Дональд стоял на задней площадке и пытался попасть в домик, но кто-то предусмотрительно запер дверь. Парень яростно стучал в заднюю дверь, почти так яростно, что я испугался, что он попытается ее сломать, но он так и не сделал этого.

До сих пор предзнаменования не выходили за рамки своих территорий, а тем более не добирались до лагеря Дайер. По крайней мере, не таким образом. В лагере Дайер были свои приметы, связанные с заброшенной хижиной, и, конечно, с тем, что Ли вычерпывал из озера вместе с нашим завтраком.

Однако НПС, которые из кожи вон лезут, чтобы попытаться втянуть вас в сюжетную линию? Такого здесь еще не было.

Именно поэтому лагерь был выбран игроками-ветеранами.

"Пожалуйста, вы не понимаете", - умолял Дональд тех немногих игроков, которые осмеливались держаться ближе, чем в 20 ярдах от него.

Никто не клюнул на приманку.

Позади себя я слышал, как некоторые из более опытных игроков начали разрабатывать план.

"Нам нужны Артур и Адалин", - сказала Грейс. "Они в закуской?"

Окружающие кивнули в знак согласия.

"Джесси", - сказала она, глядя на своего товарища по команде с классом "Аутсайдер". "Иди за ними. Быстрее".

Джесси кивнул головой и побежал по тропинке к главной дороге, стараясь держаться подальше от домика и сумасшедшего НПС.

"Что происходит?" спросил Антуан. Ему никто не ответил, но он быстро оценил ситуацию и понял, что происходит. "Кимберли там!"

"Не волнуйся", - сказал Крис. "Он не попадет внутрь. Он не собирается ломать дверь".

Я снова повернулся к НПС.

Он смотрел вниз на коробку в своих руках. Казалось, что он прислушивается к ней.

"Я пытаюсь", - сказал парень в отчаянии.

Он огляделся вокруг в надежде, что какой-нибудь игрок захочет взять коробку, но никто не предложил. В конце концов, он решил просто оставить ее. Дональд прислонил коробку к задней двери. И отошел, не зная, будет ли это приемлемо.

Он дергал себя за рукава, пытаясь скрыть укусы на руках.

Казалось, он вот-вот заплачет.

"Мне очень жаль", - сказал он, повернулся и начал убегать от домика, оставив коробку нам.

Когда НПС ушел, я почувствовал себя немного смелее, подойдя поближе. Некоторые из других

игроков, должно быть, почувствовали то же самое, потому многие стали подходить поближе, чтобы наконец рассмотреть посылку.

Когда мы подошли ближе, раздалась череда вздохов, когда каждый из нас смог разглядеть что-то на красном занавесе.

Гротеск.

Сюжетная броня: 43.

Но я смог увидеть больше благодаря своей способности "Мастер клише". И хотя на занавесе было всего два клише, я мог точно сказать, что их было больше. Чем бы ни было это существо, оно должно было обладать, по крайней мере, достаточным Интеллектом, чтобы противостоять моим шести очкам и ограничить действие клише.

Гротеск

Сюжетная Броня: 43

-----

Клише

Прародитель

Это существо обладает способностью создавать потомство.

Джекил и Хайд

Этот злодей имеет несколько форм. Каменный: Выносливость = 0, Живой: Выносливость = 20.

Подойдя ближе, я увидел, что на коробке что-то написано:

"Вниманию Жанетт Гилл".

<http://tl.rulate.ru/book/89737/2901490>