

Я не знаю, сколько времени я простоял с закрытыми глазами, ожидая смерти. Должно быть, я не дышал все это время, потому что, когда я в конце концов открыл глаза и увидел перед собой фигуру, у меня уже не было сил, даже для того, чтобы закричать.

"Подходите", - провозгласил ломаный механический голос. "Вы выиграли билет!"

Фигура передо мной не была пугалом, нет. Это был Шоумен Сайлас, жуткий гадальный аниматроник, у которого мы получили наши билеты на входе в город.

У него зажглись лампочки, руки начали двигаться, и я мог слышать скрежет шестеренок, заставляющих его рот двигаться. Его лампочки то включались, то выключались, и мигала красная кнопка.

Я споткнулся и упал, чуть не провалившись сквозь ряд кукурузы позади. Поспешно прополз чуть вперед, надеясь случайно не сломать стену кукурузы и не погибнуть.

Бенни счел меня достойным жизни, но я все еще думаю, что он убил бы меня за нарушение правил.

Я встал и уставился на стоящий передо мной автомат. Конечно, не мешало бы нажать на кнопку и получить еще один билет, но все мое тело онемело, а мозг работал не так быстро, как хотелось бы.

Я протянул дрожащую руку и нажал на кнопку. В лоток опустился билет, точно такой же, как и три предыдущих, полученных в этот злополучный день. Я потянулся и схватил его. Это был билет игрока. Этот был фиолетовым. Я не помню, чтобы кто-то из моих друзей получал фиолетовый билет. Пока я его читал, он ярко светился.

Безучастный свидетель

Тип: Игровое клише

Может быть использовано любым второстепенным классом персонажа

Используемые характеристики: Харизма

Часто используемый в комедийных целях, "безучастный свидетель" выживает не благодаря своей смекалке или храбрости, а потому что просто не воспринимает грозящую опасность. Он

ничего не видел, не слышал, он были занят своим телефоном или курил сигарету, в то время как его друзей беззвучно убивали на заднем плане.

Если вы сможете убедительно изобразить забывчивого стороннего наблюдателя, монстры не будут нападать на вас. Однако, как только вы покажете, что увидели их, пощады не ждите.

Иллюстрация изображала человека с закрытыми глазами и закрытыми ушами, а на заднем плане затаился убийца в плаще и с топором.

Шоумен Сайлас рассмеялся: "Хе-хе", а затем произнес,

"Ты мог бы сражаться, ты мог бы сбежать,

но лишь в стороне, теперь будешь стоять".

Затем лампочки погасли, движение остановилось, как будто его резко выдернули из розетки, и он погрузился в темноту. Когда фигура Сайласа превратилась в расплывчатое пятно, я моргнул, и он исчез окончательно.

Меня застыдили за то, что я не вмешался, когда Бенни убил Жанетт. Думаю, я заслужил это.

Я положил билет "Безучастный свидетель" в карман. Я должен буду разобраться с тем, что он означает, но позже.

Тела Жанетт и Бобби исчезли. Вероятно, они бегали по тропинкам, неуклюже гоняясь за оставшимися в живых людьми, как это делала Дина после обезглавливания.

Я не знал, куда иду и смогу ли вообще покинуть лабиринт. Я даже не пытался бежать, не было смысла. Потом наступила развязка: неожиданно я нашел выход в течение двух минут.

Я полагаю, что какие бы мотивы ни были у Бенни, теперь они исчезли. Он поразмыслил насчет моей судьбы, и вынес вердикт: пощадить, а значит, больше не имело смысла держать меня в лабиринте. Я нашел выход без всяких усилий.

Фактически, я был первым, кто вышел из лабиринта.

Не знаю, переживу ли я когда-нибудь то, что увидел в лабиринте, но в этом был один плюс. Теперь у меня был очень хороший обзор всего что было изображено на красном занавесе, включая индикатор сюжетного цикла в верхней части.

Раньше я видел только слова "Знамение", "Выбор", "Вечеринка" и "Первая кровь". Теперь я видел все целиком:

Знамение

Выбор

Вечеринка

Первая кровь

Возрождение

Вторая кровь

Финал

Конец

Слова были разбросаны с неравномерным интервалом. Я полагаю, что "Вечеринка", "Возрождение" и "Финал" должны были длиться дольше, чем остальные.

Я не сразу понял, что такое сюжет. Оказывается, это была структура фильма ужасов.

Сначала появляется предзнаменование, предупреждающее главных героев о том, что их ждет. Они делают неправильный выбор и в итоге злят какое-то страшное существо или попадают в ужасающую ситуацию. Во время вечеринки на некоторое время все затихает. История развивается. Первый человек умирает или получает травму, а затем начинается круговорот туда-сюда, пока в конце концов кто-то не побеждает, кто-то проигрывает, и все.

Я видел этот цикл повторяющимся сотни раз во всех просмотренных мной дешевых фильмах ужасов.

Теперь я видел, как это происходит в реальной жизни.

Игла сюжетного цикла на индикаторе приближалась к концу.

Конечно, я понятия не имел, о чем, собственно, идет речь. Артур, Тодд и Валори занимались собственно сюжетом. Я и мои друзья были просто второстепенными персонажами, умирающими на заднем плане.

Когда я вышел из лабиринта, я задумался о том, чтобы пройти вокруг старого фермерского дома, где, должно быть, происходило продолжение истории. Я посмотрел в ту сторону и увидел, что фермерский дом горит. Я решил остаться на месте. В стороне было безопаснее.

Прошло немного времени, прежде чем мои друзья начали выбираться из лабиринта. Кимберли была первой. Она плакала. Все ее тело дрожало. Ее правая рука была крепко сжимала что-то, но я не мог разглядеть что.

Она сразу же полезла обниматься.

Должно быть, лабиринт действительно на нее подействовал, потому что мы не были так уж близки. Тем не менее, я обнял ее в ответ.

"Там было пугало", - сказала она. Она подняла на меня глаза, словно хотела, чтобы я сказал ей, что она не сошла с ума.

"Я знаю", - сказал я. "Я тоже это видел".

Она вытерла слезу с глаза. Ее тушь уже потекла. Теперь она размазалась еще сильнее. "Он просто долго смотрел на меня".

"Да, на меня тоже", - сказала я.

"Он дал мне это", - сказала она, протягивая правую руку и разжимая ее, чтобы показать ассортимент семечек. Тыквенные и подсолнечные, и разные другие.

Я не знал, что на это ответить. Я уверен, что горсть семечек — это некий знак, в духе того, как амиши делают предложение руки и сердца, но я не хотел говорить ей об этом.

"Он убивает только плохих людей", - сказал я. Это было достаточно правдиво. "Наверное, он решил, что ты хорошая".

Наверное, она была даже лучше меня. Я не получил семечек.

Мы провели несколько минут, разговаривая о школе. Ее специальность, уроки, игра на выпускном вечере. Все, что угодно, чтобы хоть немножко отвлечь друг друга от "Карусели".

Антуан, Кэмден и Анна нашли друг друга в лабиринте. Они вышли одновременно.

"Что значит там было летающее пугало?" спросил Кэмден. "Я никого не видел".

"В следующий раз держись рядом со мной; я видел его много раз", - ответил я ему.

Антуан все еще очень переживал из-за своего брата, но он не мог скрыть своей радости оттого, что отбился от двух безголовых тел. "Я уложил этих тыквоголовых уродов за секунду", - сказал он.

"Это были не просто уроды, сначала они были обычными людьми", - объяснил я. Я рассказал им о клише Создатель Миньонов, которым воспользовался Бенни.

Антуана этот факт не особо взволновал.

"Мы нашли рабочего из будки", - вклинилась Анна. Она была немного взъерошена, но ее взгляд был полон отваги.

Мы немного поговорили о том, каким должен был быть сюжет фильма "Последняя соломинка 2". Но, по правде говоря, нам было не этого.

"Ребята, вы видите красный занавес с постерами фильмов и прочей ерундой?" спросил Кэмден.

Очевидно, все видели. Мы кивнули.

"Да!" Антуан сказал: "Я думал, что схожу с ума".

Когда мы начали делиться своими видениями, игла на цикле сюжета остановилась на отметке "Конец".

В этот момент мы все глубоко вздохнули. Произошла перезагрузка. Психологически мы все еще были изрядно потрепаны, но физически мы вернулись, так сказать, к заводским настройкам.

Макияж Кимберли снова стал аккуратным, ее золотистые волосы распущены и прекрасны. Наша обувь стала чистой, не осталось ни намека на то, что мы совсем недавно бегали по лабиринту от жуткого монстра.

Даже пот, что пропитал одежду во время бега, исчез. История была закончена.

Я увидел себя на красном занавесе. Воспользовался моментом, чтобы просмотреть свой статус. Список статусов выглядел как кнопки на отдельном лифте. На данный момент горела только одна кнопка - "Невредимый". Я видел эту панель мельком, но сейчас я впервые увидел ее по-настоящему.

Бессознательный

Инфицирован

В обмороке

Мертвый

В плену

Списанный

Не в кадре

Сцена погони

Сцена боя

Планирование

Исследование

Покалеченный

Невредимый

Хромой

Валори, Артур и Тодд обошли лабиринт со стороны дымящегося фермерского дома. Они осмотрели нас.

"Всего три", - сказал Тодд, - "Это отличный результат".

Я мысленно увидел плакат. На нем Тодд, одетый как клоун, прислонился к поезду. Уже знакомый убийца с топором прятался под поездом, ожидая. "Тодд Корриган - Комедиант".

Это имело смысл.

Сюжетная броня: 57. Теперь я завидовал.

Я переводил взгляд с Артура на Валори. Теперь, когда я мог ясно видеть красный занавес, мне хотелось узнать как можно больше.

На плакате Артура был изображен он с арбалетом, противостоящий убийце с топором. "Артур Клейтон - охотник на монстров".

Сюжетная броня: 64.

Плакат Валори был похож на плакат Анны. На нем она была изображена с фонариком. Топор опускался в кадр. "Валори Чой - Последняя девушка".

Сюжетная броня: 58.

Первый повторяющийся класс персонажа. Я подумал, что где-то здесь должны быть и другие ученые, спортсмены, улады глаз и киноманы.

"Как нам вернуть троих погибших?" спросила Анна.

"Они придут в себя", - сказал Артур.

Конечно, через несколько минут три очень взволнованных, ранее мертвых человека вышли из лабиринта с абсолютно целыми головами. Бобби и его жена, Жанетт, почти не разговаривали. Он обнял ее, чтобы утешить, но, похоже, он не меньше нее нуждался в утешении.

Полагаю, это было не то, чего он ожидал от конвенции ужасов, на которую, как он думал, едет.

На губах Дины, клянусь, появилось подобие улыбки. Она что, искала острых ощущений? Намеренное самоубийство было выше моего понимания.

Как только все собрались, под деревом рядом с кукурузным лабиринтом появился Шоумен Сайлас. Странно сказать, но я уже почти привык к нему.

"Подходите и забирайте свой приз!" - сказал он.

"Все по очереди", - произнесла Валори.

Мы выстроились в ряд, и каждый нажал на кнопку. Большинство из нас не получили билетов. Мы просто нажимали на кнопку по очереди, но ничего не происходило.

"Может быть в следующий раз!" прокрипел Сайлас.

Единственными, кто получил билеты, были Кимберли, Бобби и Дина.

Я не видел билетов Бобби и Дины, но Кимберли показала мне свой. Он был оранжевого цвета:

Внешность недолговечна

Тип: Игровое клише

Может быть использовано классом Услада глаз

Используемые характеристики: Выносливость

Некоторые убийцы в страшных фильмах заикливаются на красивой женщине. А с этим билетом они обязательно будут это делать. При использовании этого клише игрок всегда будет атакован во время первой крови, если в сценарии не указано иное.

Чем дольше Услада глаз продержится в живых, тем слабее станет враг, теряя 1% от своих общих показателей в минуту (максимум 15%).

В конце концов, если убийца не может убить чирлидершу, разве может он оставаться крутым?

О, черт. Я беспокоился, что из-за моей низкой сюжетной брони меня будут убивать в самом начале каждой сюжетной линии.

Если я правильно понял это клише, Кимберли теперь была в той же лодке.

Сайлас несмешно пошутил: "Надеюсь, ты не заблудилась в сюжете, я слышал, это был настоящий лабиринт. Хе-хе."

Козел.

Гиды провели нас по внешней стороне лабиринта, чтобы забрать наш багаж.

Затем они сказали нам, что пора отправляться в долгий путь, через весь город. По-видимому, по пути нам придется уклоняться от множества знамений, так что прогулка займет пару часов. Я не возражал.

Артур повел нас вперед. "Пойдемте, пора идти встречать остальных".

<http://tl.rulate.ru/book/89737/2878516>