

Трейлер №1

Первый трейлер открывался черно-белым изображением большого здания с каменными колоннами, над которым висел огромный баннер с надписью:

Музей естественной истории города "Карусель"

Присоединяйтесь к нам на ограниченную по времени выставку:

Разгадка секретов песков!

Гости прибывали в смокингах и платьях. Среди них, перемежаемые вспышками, были Рокси, Грейс и Лара, а также другие игроки, которых они привели с собой, распределенные по разным вспышкам толпы. Все они были одеты соответственно событию, но было видно, что они расстроены.

В большом выставочном зале перед подиумом стояла женщина и говорила: "Добро пожаловать на первую из серии выставок о древних культурах со всего мира, которые будет проводить Музей естественной истории "Карусель". В этом году выставка будет интересной. В нашей коллекции есть содержимое гробницы погибшего фараона Сетемкара!"

Толпа захлопала и зааплодировала. Красная занавеска в центре зала была поднята, открывая вид на богато украшенный саркофаг.

Камера переключилась на мужчину в фетровой шляпе, который с улыбкой шепчет Грейс: "Кого им пришлось подкупить, чтобы заполнить это?"

"Он должен был быть передан в дар от коллекционера", - ответила Грейс.

Женщина на подиуме продолжала: "Мы собрались здесь сегодня в годовщину открытия гробницы фараона Сетемкары пятьдесят лет назад. Мы гордимся тем, что впервые за всю историю существования этих артефактов принимаем их на публичную выставку. Мы надеемся дать понять людям, что история действительно принадлежит всем".

Вечеринка продолжалась, люди пили и праздновали открытие выставки. Внезапно погас свет. Вся комната погрузилась в кромешную тьму. Раздался громкий звук скрежета камня о камень.

Когда свет снова зажегся, саркофаг был открыт. Внутри ничего не было.

Грейс пояснила: "Фараон Сетемкара страдал паранойей, что кто-то может эксгумировать его тело и использовать его в ритуале, чтобы осудить его в загробной жизни. Эти свитки указывают на то, что он соорудил ловушку. Что это была за ловушка, не объясняется, говорится лишь, что она должна была обеспечить наказание тому, кто потревожит его покой. Но ясно, что это была не простая мина-ловушка".

"Тогда что же она делала?", - спросила Рокси.

"Дамы", - сказала Лара, посветив фонариком в темный коридор с висящей под потолком табличкой "Выход". В конце коридора выхода не было, только проход из камня. Стены украшали иероглифы.

"Это уже не просто музей, - продолжала Лара, - мы находимся в его гробнице".

Сцена с хорошо одетыми людьми, бегущими от чего-то по музейному коридору, переходящему в другой древний коридор. Кто-то наступил на камень, на который не должен был наступать, и дверь за ними закрылась. С потолка начал сыпаться песок.

"Мы должны найти выход из гробницы!", - закричала Рокси. "Мы не сможем убить его. Мы должны бежать".

Она была напугана. Рокси была хорошей актрисой, но мне показалось, что ее страх выглядел настоящим.

"Музей изменился, - в панике сказал человек в фетровой шляпе, - он наполнил его всевозможными ловушками. Лабиринт, из которого нет выхода".

Из динамика раздался знакомый голос диктора: "Возможно, история принадлежит не всем".

В дверном проеме мелькнула фигура. Виден был только силуэт, но было видно, что фигура с ног до головы обмотана бинтами. На голове виднелась декоративная корона.

Экран стал черным. На экране появилась надпись "Шепот песка", но вскоре ее унесло ветром.

Вновь появился диктор и сказал: "Скоро на экранах".

Грейс, Рокси и Лара и другие были обречены, если проект "Перемотка" был настроен правильно.

Трейлер №2

Сцена открывалась на фоне сотен людей, толкающих тележки по проходам большого склада. Я сразу узнал магазин "Вечные сбережения". Именно в этом магазине мы покупали все продукты.

"Послушайте, мне нужно, чтобы вы пришли в следующий понедельник. Я знаю, что это праздник, и я знаю, что я сказал, что ты можешь взять выходной, но ты нам очень нужен. А вы знаете, что не за горами аттестация, и это будет очень кстати", - сказал мужчина в красной рубашке и галстук одному из сотрудников, одетых в жилетку Клуб вечных сберегателей с маленьким кружком, на котором были нарисованы буквы КВС.

Сотрудник, к которому он обращался, выглядел совершенно мертвым. Никаких эмоций. Он встал со стула и подошел к столу, на котором стояло множество мониторов системы безопасности, а также микрофон.

Он протянул руку вниз, взял микрофон и сказал: "У нас в кабинете менеджера код "малиновый". Код малиновый".

Мужчина, видимо, менеджер, сказал: "О чем вы говорите? На карте нет никакого малинового цвета".

Через несколько минут появились еще несколько сотрудников. Их лица были без эмоций.

"Что вы делаете?", - спросил менеджер. Затем экран отключился, и раздался громкий крик.

На экране появилась одна из игроков, которую я узнал, но имени которой не помнил. "Смотрите, дети", - сказала она. "Этот переезд пойдет нам на пользу. Я наконец-то получу повышение, которого добивалась много лет".

"В продуктовом магазине", - сказал молодой человек. Он был еще одним игроком.

"Клуб вечных сберегателей - это больше, чем просто продуктовый магазин. Вы должны знать, я только что устроила вас обоих туда на работу", - сказала женщина.

Молодой человек, сидевший рядом с девушкой, воскликнул: "Что?".

В этой истории определенно чувствовались нотки комедии ужасов.

Сцена, в которой молодой человек, предположительно сын в семье, моет пол в магазине. Под одним из стеллажей он обнаружил бумажник. Он достал удостоверение сотрудника, из которого следовало, что бумажник принадлежит убитому менеджеру.

"А что, говорят, случилось с прежним менеджером?", - спросил сын у матери где-то за кадром.

"Он ушел на пенсию. Так написано в системе", - ответила женщина.

Молодой человек пробормотал про себя в другой сцене: "Ему было всего 45 лет, как он мог уйти на пенсию?"

В другой сцене, происходящей в магазине, молодой человек ночью пополняет запасы на полках и видит группу людей в плащах, идущих к помещению магазина. Он идет за ними, но, когда оказывается там, их уже нет.

Затем был показан монтаж бегущих персонажей. Брат и сестра находились в клетке рядом с чем-то похожим на демонический алтарь.

Игрок, изображающая сестру, запаниковала и сказала: "Этого здесь быть не должно!".

Игрок, изображающий ее брата, быстро ответил: "Ну да, атрибутика для поклонения дьяволу должна находиться в шестом проходе".

Далее в трейлере было показано несколько экшн-сцен, которые трудно было разобрать, а затем - сцена с фигурой в плаще, вооруженной ножом. Он направил нож вниз, после чего раздался демонический смех.

Демонический голос сказал: "Еще. Мне нужно больше".

Немного переборщили с символизмом.

"Что происходит?", - в панике спросила мать персонажа у других игроков в сцене. Все они выглядели искренне озадаченными. Может быть, дело в том, что я никогда раньше не сталкивался с этой сюжетной линией, но мне показалось, что они искренне чем-то озадачены. Возможно, это была просто необходимая сцена, но все же что-то в ней было не так. "Ритуальное жертвоприношение. Демоны. Я ничего не читала об этом в... руководстве".

То, как она произнесла слово "руководство", прозвучало неестественно и принужденно, как будто она говорила не о руководстве для сотрудников. Мне показалось, что она, должно быть, говорила об атласе "Карусель".

Или это была просто шутка, потому что фильм был чем-то вроде черной комедии.

Экран стал черным.

Клуб вечных сберегателей

Снова зазвучал голос диктора: "Идет в ближайшем кинотеатре!".

Я мало что знал о сюжетной линии "Клуба вечных сберегателей", но игроки выглядели так, будто их что-то удивило.

Трейлер № 3

Начался следующий трейлер, и у меня мгновенно похолодела кровь.

Я узнал картинку перед собой.

Передо мной был лагерь Дайер.

Знакомые дети НПС играли в детские игры на поле рядом с домиком.

"Правда ли то, что говорят об этом месте?", - спросила одна из участниц лагеря у потрясенной Валори. "Что здесь погибла девушка?"

Валори на мгновение задумалась, но затем попыталась вернуть себе самообладание.

"Да", - сказала она. "Но это было очень давно. И это был ужасный несчастный случай. Вам не о чем беспокоиться".

Последовали новые сцены с отдыхающими и озером.

"Мы пришли сюда, чтобы сделать то, что должны сделать", - сказал мужчина НПС. Я узнал его. Это был вожатый, который спал в одном из домиков, присматривая за детьми. "Назад дороги нет. У нас нет времени".

Я не видел, к кому он обращался.

Я слышал, как ребята поют свой маленький стишок:

"Сюзии Снайдер, шесть футов пять дюймов,

Призраки лагеря Дайер все еще живы".

Голоса быстро затихли, когда из заброшенной хижины показалась маленькая девочка.

Она подошла к Артуру, который лежал, откинувшись в шезлонге в тени.

"Мистер Артур, - сказала девочка, - я нашла это вон в той хижине. Можно ли мне это взять?"

Она протянула руку и опустила на колени Артура большой пластиковый медальон. Медальон открылся.

Заиграла песня, похожая на песню идола 90-х, но в медальоне сели батарейки, поэтому песня получилась глубокой и растянутой:

"Девочка, я не могу отказаться от лета с тобой,

И мне кажется, что ты тоже это чувствуешь".

Глаза Артура стали большими, и он закричал: "Что это такое? Почему?"

Сцена, в которой игроков преследует невидимая фигура. Игроков было очень много. Больше, чем я когда-либо видел, и все одновременно. Больше, чем я считал возможным.

Музыка из медальона продолжала звучать:

"Как бы ни менялись времена года, одно всегда останется верным,

Что я никогда не скажу "нет" лету, лету с тобой".

Камера остановилась на большой бледной руке, вбивающей кусок арматуры в невидимую цель. Затем я увидел удивленное лицо Криса, очередной жертвы.

Последний кадр перед титром - внушительная фигура, выходящая из воды. Ее было трудно разглядеть, но было понятно, что у нее длинные волосы и куртка, настолько большая, что она была слишком велика даже для ее громадной фигуры. Ноги и ступни были голыми. Что-то странное было в ее лице, но я не мог понять, что именно, потому что оно было в тени.

Появилась заставка.

Скажи "нет" лету

"Скоро на экранах"

"Что происходит?", - спросила Кимберли.

Я посмотрел на Антуана, потом на Кимберли.

"Лагерь Дайер", - сказал я. "Сюжетная линия в лагере Дайер была запущена. Это зацепило

всех".

"Черт", - сказал Антуан. Он сразу же понял подтекст. "Насколько сильна эта сюжетная линия? Ты знаешь?"

"Понятия не имею", - сказал я. "Команда Грейс и команда, которая отправилась за продуктами, тоже были в сюжетных линиях, которые выглядели сильными".

Мне потребовалось время, чтобы объяснить все трейлеры, которые я только что видел. Мы стояли посреди незнакомого леса и молча размышляли о смысле всего этого.

Проект "Перемотка" требовал, чтобы все они были уничтожены. Все до единого.

Мы остались одни.

Мы все были потрясены, когда рядом с нами раздался смех. Сайлас начал читать стишок. Он напомнил мне тот, который мы слышали, когда впервые попали в Карусель.

Добро пожаловать в Карусель - город, где кино оживает.

Сможете ли вы выстоять или упадете под нож?

Фильм вот-вот начнется, и вы в первом ряду!

Зрители смотрят на вас, так покажите им шоу.

Вы должны быть готовы сделать все, что потребуется,

Потому что "Карусель" просыпается.

Конец 1 тома.

<http://tl.rulate.ru/book/89737/3378354>