

Элиас покачал головой: "Сначала я тоже так думал, но теперь, если маленькая девочка действительно стала монстром из-за проклятия, я склоняюсь к тому, что это не она."

"Тогда кто же монстр, упомянутый в правилах?" - спросил Филипп, пристально глядя на листок с правилами прохождения. Каким бы ни был процесс, выполнение правил было ключевым для прохождения подземелья.

"Пока не знаю," - Элиас погладил подбородок, а его взгляд потемнел: "Если та запечатанная женщина действительно является источником почему все в городе стали монстрами то, скорее всего, это она. Но... у нас недостаточно информации. Мы ещё не отвели девочку к бабушке, так что нельзя быть уверенными."

"Точно, и вторая записка ещё не выполнена," - Филипп медленно поднял взгляд на Элиаса, выражение его лица было сложным: "Но нам нужно поторопиться, ведь завтра вечером ты..."

Элиас спокойно кивнул: "Успеем."

Ему было всё равно, станет ли он жертвой, он не боялся опасностей, его больше интересовало раскрыть прошлое, скрытое за этим городком. Картины на стенах, подвал, статуя женщины, и все элементы этого дома явно были связаны с секретами городка, мэром, женщиной и девочкой.

Его не интересовало прошлое само по себе, главной целью было пройти подземелье с наивысшей оценкой. Награда за пятизвёздочное прохождение подземелья была в пять раз выше обычной, а его текущие активы в подземельях составляли всего 35.8, чего было недостаточно даже для покупки хорошей жертвы для Ночной Госпожи.

Это и был результат его многолетнего прохождения подземелий - нищета. И раз уж он попал сюда, то обязан получить пять звёзд и вернуться с приличными активами, чтобы Ночная Госпожа не мешала ему спать в ближайшее время.

"Тогда хорошо отдохнём этой ночью, а завтра утром отведём девочку к бабушке, посмотрим, что у неё дома!" — Филипп явно беспокоился о судьбе Элиаса и был полон энтузиазма.

Затем он повернулся к молчавшему весь этот разговор Киру: "Вернёмся в комнату?"

Кир, который в итоге не покинул комнату, тихонько уселся на стул в темном углу комнаты, задумчиво посмотрел на девочку. А она, притворяясь, что ничего не видит, отвернулась.

Элиас сказал: "Она важная часть подземелья, не можем допустить, чтобы ей угрожала опасность, поэтому я должен держать её рядом. Если хочешь, я могу остаться в одной комнате с Филиппом, а ты возьмёшь её к себе."

Филипп смущённо почесал голову: "Правда? Я бы хотел быть в одной комнате с тобой."

Но не успел он договорить, как Кир резко встал и вышел, не останавливаясь ни на мгновение.

Филипп же с сожалением посмотрел на удаляющуюся спину Кира: "Кажется, он тоже не хочет, чтобы мы были в одной комнате..."

Он пробормотал это, а затем с улыбкой посмотрел на Элиаса: "...Тогда я пойду спать."

"Угу," - кивнул Элиас, провожая Филиппа взглядом.

Через некоторое время игроки, находившиеся внизу в зале, тоже начали подниматься в свои комнаты, никто не осмеливался оставаться снаружи, когда приближалась полночь. Текущие события в подземелье уже превзошли все их ожидания.

Если бы они просто исследовали подземелье и следовали правилам, осторожно выполняя задания. То могли бы спокойно пройти его, помогая девочке выполнить задания из записки мамы. И основываясь на подсказках, выяснить кто этот монстр, необходимый для прохождения подземелья.

Подземелья для новичков обычно не бывают слишком сложными. Но сейчас ситуация явно вышла за пределы подземелья для новичков, и все игроки стали потенциальными жертвами этого городка. И чем дольше они здесь остаются, тем больше вероятность, что они погибнут.

Это вызывало тревогу среди игроков, а те, кто наблюдал через трансляцию, так же поддались панике...

"Это подземелье сильно изменилось. Я точно помню, когда проходил его в первый раз, такого не было."

"Да, тогда условие прохождения было только одно - помочь девочке выполнить задания из записок её мамы. Не было никаких трупов монстров и жертвоприношений..."

"Точно, ночью мы не могли выйти из комнаты, окна были закрашены, и лишних вещей не было. И картин в этом доме тоже было гораздо меньше, не так ли?"

"Кажется, это подземелье стало намного опаснее..."

"Проблема в Элиасе, сможет ли он пройти подземелье до завтрашнего вечера? Это рискованно."

"Сейчас у него больше всего информации, девочка тоже предпочитает быть рядом с ним. Если он не сможет пройти подземелье, все игроки в этом подземелье просто погибнут."

"Хотя обычно мы с ним не общаемся, я всё равно надеюсь, что он выживет... пройти подземелье полностью – такая редкость..."

"Да, мы не общались, но я и не знал, что он такой добродушный. Другие игроки такие бестактные, а он совсем не злится."

"Надеюсь, с ним всё будет в порядке."

Ночью большинство игроков уже погасили свет и легли спать. После чего весь городок погрузился в мёртвую тишину.

На втором этаже дома, где проживали игроки, в коридоре стучал в двери чёрноодетый обслуживающий персонал, звонко и сладко спрашивая: "Здравствуйте, обслуживание номеров, вы заказывали полотенце по телефону?"

Правило дома номер два: после полуночи не реагировать на персонал.

Игроки, знакомые с правилами, игнорировали голос за дверью. Те, кто дожид до этого момента, были осторожными, поэтому никто не открывал дверь. Просто слушая, как голос последовательно спрашивает каждого.

Многие игроки были разбужены этим звуком и насторожились, ожидая, когда он прекратится, чтобы снова заснуть. Таким образом, они слышали, как голос повторяет вопрос у каждой двери.

В глубокой ночи повторяющиеся слова, даже произнесённые сладким голосом, становились всё более жуткими. Когда голос дошёл до середины коридора, он вдруг замер на мгновение, и сердца игроков замерли вместе с ним.

Весь коридор наполнился странным холодом, через щели под дверями начала просачиваться белая дымка.

"Здравствуйте... обслуживание номеров, вы заказывали полотенце по телефону?" — снова прозвучал голос обслуживающего персонала, но на этот раз он уже не казался таким сладким, в нём явно звучала дрожь.

Стук в дверь раздавался в тишине ночи, никто не ответил, и девушка пошла к следующей двери.

"Здравствуйте... об... обслуживание номеров..."

"Вы... вы заказывали... полотенце по телефону?" — её голос дрожал ещё сильнее, явно передавая страх.

Теперь игроков в комнатах охватила паника: "Что случилось снаружи? Почему даже монстры, пугающие игроков, сами напуганы?"

В наступившей тишине персонал медленно двинулся к следующей двери: "Вы вы вы... здравствуйте... обслуживание номеров..."

Она с трудом выговаривала слова, при этом краем глаза поглядывая в глубину коридора. Игроки, наблюдавшие за трансляцией, могли чётко видеть, как в коридоре возникла белая дымка, и женщина в белом, вся заляпанная кровью, стояла там.

Она стояла неподвижно, её мутные глаза неотрывно следили за работницей, наблюдая, как та стучится в каждую дверь постепенно приближаясь к ней.

<http://tl.rulate.ru/book/110289/4150918>