

Я безучастно легла и посмотрела на информационное окно передо мной. Моё сердце колотилось как сумасшедшее.

«Я что, только что сказала что-то не то и меня убили? Так вот почему я потеряла одно сердце?»

Моё тело содрогнулось от ужаса. Я испустила долгий вздох и закрыла лицо обеими руками. Что действительно напугало меня, так это боль, которую я почувствовала, когда упала на мостовую. Нет, это был страх перед болью в момент смерти и перед силой, которой невозможно было сопротивляться. Страх быть преследуемой в переулке...

Было страшно вспоминать об этом снова. Даже когда я сидела перед монитором, держа в руках мышку и наслаждалась игрой, я много раз испытывала, когда за мной гнались, но это отличалось от такого рода страха. У игрока плохой финал, когда он узнаёт о чьей-то смерти, а не погибает сам.

«Я думала, это было по-настоящему, но это было действительно по-настоящему».

Я действительно стала Арвис Грин. До тех пор, пока остаётся это сердце.

Я открыла глаза и спокойно посмотрела вперёд сквозь пальцы. Белые буквы, которые не исчезали, сияли у меня перед глазами. На самом деле, в верхнем левом углу поля зрения, в окне состояния, осталось только два сердечка. Из первоначальных трёх сердечек то, что справа, было выкрашено в серый цвет. Осталось две жизни. Так что же произойдёт, когда вы израсходуете все свои сердца? Это естественное правило игры. Когда все сердечки проиграны, игра на этом просто заканчивается.

У меня невольно пошла слюна от зловещего воображения.

«...Как я вообще оказалась в такой игре?»

Сколько бы я ни вспоминала прошлое, воспоминания о последнем дне оставались неясными. Я думала, что играю в какую-то игру... Я немного подумала, затем пригладила волосы и глубоко вздохнула.

«Даже если я смогу вспомнить, какое это будет иметь значение?»

В любом случае, сейчас важным был тот факт, что я была в этой игре.

«Сейчас всё, что я должна сделать, – это никогда больше не умирать».

Я медленно приводила в порядок свои мысли. Я буду жить, как дохлая крыса. Сон это или что-

то другое, пока я не выберусь из этой ситуации, я буду так поступать.

«Игра? Преступник? Сейчас это не важно. Давай жить. Давай выживем».

Прижимая руку к своей колотящейся груди, я кивнула своим мыслям.

«И... давайте отойдём от основного сюжета этой игры».

До тех пор, пока это была мистическая игра в жанре хоррор, смерть и странные события были неизбежны. Потому что главной целью игры было выяснить, кто был серийным убийцей. После постановки такой цели мне показалось, что моё сердце, которое до этого бешено колотилось, немного успокоилось. Когда я протянула руку к плавающему изображению персонажа в верхнем левом углу моего поля зрения, я смогла запрашивать информацию, как на сенсорном экране.

[Арвис Грин

Возраст: 27

Профессия: Постоянный наставник герцога Лирмонда

Место рождения: Первая дочь барона Грина

Близость: (Если есть персонаж, чья близость увеличилась на 1 или более, оно будет отображено здесь)

Сумма финансов: 0

Резиденция: Особняк Лейкерса Лирмонда]

Кроме этого, я нажимала на то и это, но там не было ничего, что можно было бы установить отдельно, и нечего было запрашивать дальше. Я только что увидела знак того, что была одна концовка, которая была получена без всякой причины. Казалось, что это была вся информация, доступная в комнате.

Я обшарила все ящики тут и там, чтобы посмотреть, нет ли там каких-нибудь приличных вещей, но всё, что я нашла, – это не распакованную дорожную сумку. Несмотря на это,

единственными предметами внутри были несколько книг, которыми можно было пользоваться во время работы частным учителем, и личные письма, которыми, по-видимому, обменивались с первоначальной семьей. Что мне было нужно прямо сейчас, так это оружие, броня или начальные деньги... Ничего из этого не было.

«Нет, сколько бы это ни было, есть ли смысл в том, что там всего 0 золотых?»

Я выдохнула и вздохнула. Поскольку ничего подобного не было, я внезапно снова осознала это.

«Действительно, этот персонаж... Она была всего лишь второстепенным персонажем, который в самом начале должен был умереть».

Нет такого способа наладить отношения, как с деньгами. Я почувствовала, как страх перед последним финалом подкрадывается к моим пальцам ног, но я изо всех сил старалась собраться с мыслями.

«Первое, что нужно сделать, - это выбраться из этого особняка. Давайте сначала уволимся с работы репетитора».

Мне нужно было сократить количество встреч с Лейкерсом. Казалось, что здесь есть какая-то связь, так что, если бы я пошла туда, может быть, что-то получилось бы? После тщательного изучения некоторых писем выяснилось, что Арвис Грин действительно происходила из довольно бедной баронской семьи и что её тетя забрала её небольшое наследство после смерти родителей.

Поскольку у тётки была Арвис, она вынудила её устроиться на какую-нибудь работу. Из возможных вариантов для юной леди было приемлемо репетиторство. Мне нравилось писать, и я многому научилась, поэтому я думала, что у меня всё получится, но поскольку персонаж Арвис Грин был робким и не обладал никакими характерными чертами, я, похоже, не смогла адаптироваться.

«Что... Если я уволюсь и вернусь, разве они по-прежнему не позволят мне спать и не накормят меня?»

Если бы я вернулась, со мной бы плохо обошлись, но всё было бы лучше, чем оставаться в доме убийцы. Я взяла свои вещички, хорошенько их упаковала и стала ждать прихода миссис Блиер. И действительно, прошло совсем немного времени, прежде чем дверь со стуком открылась.

- О, ты не спишь?

Блиер, в круглых очках, которые очень хорошо сочетались с чёрным нарядом горничной, высунула голову точно так же, как в первом прохождении. Я медленно улыбнулась ей.

- Я в порядке. Спасибо вам за вашу заботу.

Миссис Блиер моргнула и слабо улыбнулась.

- О, ты говоришь как совершенно другой человек.

- Потому что миссис Блиер всегда так беспокоится обо мне.

- О, боже. Кажется, с тобой действительно всё в порядке.

- Вернулась ли ко мне моя энергия благодаря миссис Блиер? Вы всегда хорошо заботитесь обо всех в особняке. Я всегда благодарна.

Тринг!

[Благосклонность Блиер Уайт возросла. Уровень 1 (27/99)]

Это очень маленький комплимент, но это более конкретный комплимент, чем в прошлый раз, так что степень повышения благосклонности была значительной.

«Эта игра... Это не способ выбрать вариант, а реакция, основанная на моих словах, так что должно быть много тонкой настройки».

Я даже почувствовала, как мой желудок сжался от такого уровня изощрённости, который заставил меня чувствовать себя некомфортно. Стараясь не сморщиться, я тайно рассказала Блиер историю:

- Я собираюсь как-нибудь навестить свою тётю, но могу я просто предупредить вас заранее о том, что собираюсь куда-нибудь пойти?

- Вы можете свободно выходить на улицу по выходным. Даже в будние дни вы можете расслабиться после работы.

Вместо того, чтобы говорить, что я увольняюсь прямо сейчас, я бы предпочла найти жилье и сбежать.

Когда я кивнула, за окном раздался громкий крик. Это был знакомый звук.

- Кьяаааааааааа!!...

- ...Что это было?

В отличие от меня, которая была спокойна, миссис Блиер поспешно подошла к окну, и я тоже подошла к нему и стала наблюдать за мерцающим вдалеке пламенем. Едкий дым, поднимавшийся от места, где притаилась смерть, был очень зловещим даже на расстоянии.

- Попроси ещё о помощи! Я не могу потушить огонь!

- Туда! Лови его! Ты, сукин сын, я не позволю тебе сбежать сегодня!

- Лови его! Не ходи один!

Громкие свистки и крики. Пройдя через то же самое до сих пор, я почувствовала осознание того, что это был 2-й эпизод.

- Хозяин всё ещё снаружи, но, похоже, там произошло что-то серьёзное, -настойчиво пробормотала миссис Блиер.

- Да.

Как только Арвис кивнула, она поспешила прочь.

«Хозяин всё ещё снаружи» звучало совсем по-другому, чем раньше.

«Этот ублюдок-убийца».

Да, теперь я знаю лучше, чем кто-либо другой, что Лейкерс был рядом с местом происшествия.

Меня пробрал озноб, и я потёрла мурашки на руках, мысленно прикидывая время, чтобы убежать со своей сумкой. Потом я вдруг вспомнила кое-что важное, чего мне не хватало. До сих пор я удивлялась, что эта ситуация не была сном, но теперь я должна думать о том, как выжить здесь.

«Разве фарм - не самая важная вещь в игре?»

Собирательство. Другими словами, получение предметов было одним из самых важных

факторов в прохождении игры.

«Самый важный предмет в этой игре – записная книжка».

Записная книжка, в которой была отмечена смерть Арвис Грин. Это был очень удобный предмет, который не только сообщал информацию, собранную копами до сих пор, но и рассказывал слухи, о которых игрок не знал. Я могла примерно вспомнить события до и после смерти Арвис Грин, так что, если бы у меня была эта записная книжка, я смогла бы узнать время своей смерти.

«Я всегда получала записную книжку по делу в результате разговора с полицейским в первый день...»

Как только я подумала об этом, я вскочила со своего места. Было вполне естественно, что на месте инцидента присутствовал NPC игры, инспектор Тривер.

«Сейчас. Прямо сейчас, когда Лейкерс поглощён убийствами, должно быть, самое время сделать первый шаг».

Я была так напугана, что у меня не хватило смелости покинуть здание, но, если бы я не вела себя так, как в первом прохождении, с первого дня ничего бы не произошло. И... потому что я планировала переехать в другое место жительства, если бы я не поняла этого сейчас, мне, возможно, было бы трудно снова зайти так далеко.

Я быстро развернулась и спустилась по лестнице. Как и в прошлый раз, я встретилась взглядом со слугами, которые смотрели на меня лицом к лицу, но я улыбнулась так широко, как только могла, и помахала рукой.

«Поговорка о том, что нельзя плевать в улыбающееся лицо, похоже, верна».

Вместо того чтобы игнорировать меня, как в прошлый раз, некоторые слуги помахали мне с ошарашенными лицами, как будто были удивлены. С довольным лицом я прошла по коридорам и лестницам, по которым проходила раньше, и вышла из здания. Однако, опасаясь, что я снова столкнусь с Лейкерсом, я предпочла идти только по главной дороге, не обращая внимания на переулки.

Было не так уж трудно снова пройти по той же дороге и благополучно смешаться с толпой. Вскоре передо мной предстало горящее здание с мёртвым телом, свисающим с четвертого этажа. Члены семьи, которые, казалось, вышли на улицу без надлежащей одежды, потерянно сидели на земле, а зрители переговаривались шепотом с испуганными лицами. Это была сцена, которая могла бы быть очевидна в начале игры ужасов. Когда я играла, я просто думала, что будет весело, когда откроется правда. Независимо от того, сколько раз я это смотрела, ощущение несчастья не приходило.

- Ужас...

В конце концов, в тот момент, когда я не выдержала и отвернулась, я заметила инспектора Тривера, который стоял у входа в старый особняк. Я встретила его. Но моя радость была недолгой. Инспектор, кричавший среди полицейских, был окружён плотной толпой и офицерами.

«...Как мне поговорить с этим человеком?»

У меня было дурное предчувствие, что разговор с ним не будет лёгким.

<http://tl.rulate.ru/book/65541/4638257>