

Из трупa под люстрой вытекала тёмно-красная кровь, напоминая, что моё тело уже мертво. Я чувствовал солоноватый запах даже в зеркале.

Настоящее фиаско. К тому же теперь из-за падения люстры и обрушения потолка весь особняк мог рухнуть. Стало не по себе.

Я судорожно перебирал пальцами, понимая, что эти белые нежные руки не мои. А ещё меня сбивали с толку девичий голос и волосы, собранные в пучки, которые постоянно мешали.

Установилась тишина. Кажется, особняк перестал рушиться, поэтому я наконец-то облегчённо выдохнул. Всё же переместиться в новое тело не так страшно, как умереть под обломками. Так превращение в женщину стало казаться относительно пустяковым событием. Хотя я теперь даже не человек, а монстр.

Когда тела людей меняются, они могут посмотреться в зеркало и спросить себя: «Это я?» Но в моём случае такой вариант был невозможен. Отныне я мог перемещаться между зеркалами, но не видеть своего отражения.

Со дня смерти Эллы прошло пять суток. И всё это время я провёл взаперти в зазеркалье, изучая особняк и доставшиеся мне способности.

Одна из них — движение в зеркале.

Я мог переместиться в любое зеркало особняка и побывал в каждом уголке, но ничего интересного не обнаружил. Разве что нашёл несколько детских книг. Но ничего нового об Элле. А её историю я знал по сюжету игры.

Бедная... Правда, не сказать, что я её жалел, всё же она психопатка.

Конечно, Элла, как и монстры в других хоррор-играх, не объясняла своих мотивов, поэтому я не был уверен в познаниях, но мои предположения были основаны на подсказках и сюжете.

Так что дела обстояли так: Элла родилась на западе, в семье с хорошим достатком, и наслаждалась роскошью. Но у девочки было странное, безумное желание - убивать людей. Ещё в детстве, прячась от посторонних глаз в особняке, она умерщвляла маленьких животных. Но однажды её жертвой стал слуга, и его смерть юная маньячка выдала за несчастный случай. Первое убийство далось ей с трудом, но после Элла забрала жизни всех обитателей в особняке одного за другим, в том числе и родителей. Тогда близкие погибших обвинили её в смертях и собирались поджечь дом. Однако, оставшись в одиночестве, маньячка сама покончила с собой, вонзив нож в горло, стоя перед зеркалом. И в последние минуты улыбалась, любуясь своей смертью.

Сумасшедшая сука.

И вот она снова умерла, на этот раз в моём теле.

Но почему особняк до сих пор существовал? Странно, что он не разрушился. Хотя в игре, в которой отовсюду выскакивают слендермены*, горгульи, призраки и прочие монстры, наверное, не стоило обращать внимание на такие мелочи.

*П.р. Слендермен - персонаж-мем, «Тонкий/тощий человек», выглядит как очень высокий

бледный гуманоид с неестественно длинными, сгибающимися произвольным образом конечностями, одна из самых ярких его черт - абсолютная безликость. Он носит чёрный похоронный костюм с белой рубашкой и похищает детей, которых никогда больше не находят.

К тому же откуда столько зеркал? И совершенно не понятно, почему особняк, который должен быть на западе, находился теперь в Корее, что следовало из игровых настроек.

Но я отвлёкся.

Ещё одна способность Эллы — воздействовать на внешний мир. Материализовать её тело за пределами зеркала было невозможно, а вот действовать по-другому... Я держал в руке нож и неотрывно смотрел на одну из свечей, потом провёл лезвием по воздуху, словно начертил линию по бумаге, и свеча, разделившись на две части, затухла. Именно с помощью этой способности Элла убивала людей своими изящными ручками. Но, кроме как разрезать что-нибудь, я почти ничего не смог сделать.

Последняя её способность — затягивать предметы в зеркало. Однако действовала она только тогда, когда вещь касалась зеркала. Наверное, так Элла и затянула меня. Интересно, можно ли ещё как-то использовать эту силу? Пока что с помощью неё я мог лишь всасывать пыль, прилипшую к зеркалу, а в остальном способность была бесполезна...

— Ха-а-а...

Я изучил уже всё, готовый на что угодно, лишь бы выбраться из особняка. Хотя... Кое-что я ещё не успел осмотреть. Тело прекрасной девушки, которой теперь являлся.

Нет. Ни за что. Это неприемлемо. Ситуация и без того была абсурдна, так не хватало ещё трогать самого себя!

Подумав об этом, я почувствовал пустоту в паху и тяжесть в груди. Лицо слегка покраснело от стыда. Я не мог подвергать себя такому стрессу и решил, что лучше уж ещё потренироваться в применении силы.

Особняк находился на горе, так что если удалось бы спустить зеркало по склону, то был шанс выбраться. Я ведь мог перемещаться по отражениям, а на улицах наверняка полно стёкол, так что смог бы передвигаться и по ним. Хотя, конечно, пробовать мне не доводилось, так что то лишь предположения.

Чтобы проверить теории, я продолжил тренироваться.

И ещё через три дня, пытаясь убрать свои кровь и плоть с пола, я добился успеха - у меня получилось закрывать и выбрасывать вещи.

Я поднял одну из ложек и притянул. Та вошла в зеркало. Толкнуть её не получилось, тянуть к себе было тоже сложно, но контроль над физической силой чуть улучшился. Нет, телекинез значительно улучшился!

В игре, когда герои пытались сбежать из особняка, главная дверь оказалась заперта, и они не смогли её открыть. Значит, оригинальная Элла была очень сильной, и я постепенно нагонял её.

Но даже с текущими умениями я уже, скорее всего, смог бы осторожно спустить зеркало с горы. А там, даже если вокруг не будет стекла, можно было попробовать перемещаться по лужам. В общем, я был на пятьдесят процентов уверен, что план сработает. Но кое-что меня

всё же беспокоило: почему Элла сама не воспользовалась этим способом? Возможно, из-за ограничений игры?

Она являлась обучающим боссом, и, чтобы сражаться, ей были необходимы две вещи: первая — локация, на которой призрак смог бы быстро двигаться, вторая — определённый уровень, чтобы легко играть. Именно для этого нужно было так много зеркал.

И, как и любому боссу, ей незачем было покидать локацию. Так что, даже если игровой мир перенесён в реальность в Корею, его правила продолжали действовать. Поэтому, возможно, Элла не могла выйти наружу из-за настроек программы. Но, скорее всего, я смог бы не следовать предписанному, потому как обладал волей и не зависел от законов игрового мира.

Однако, когда я уже собирался выкинуть зеркало из особняка с помощью телекинеза, входная дверь в холле со скрипом открылась.

Кто, чёрт возьми? Кто осмелился войти в такое подозрительное место?

И тут я подумал о том, о чём совсем забыл, ведь на пороге появилось четверо детей. По сюжету это были три статиста, одного из которых жестоко убивали в начале игры, и невезучий протагонист, которого должна была преследовать Элла.

Это сюжет игры «Клуб исследований мистики», и персонажи начали её пролог.

<http://tl.rulate.ru/book/90246/5027505>