

"Похоже, ты необычайно хорошо знаешь этот особняк".

Багровые глаза смотрели на Люду из темноты.

В воздухе витал характерный, тошнотворный запах подвала.

"Жертвенный объект".

Эстебан приподнял кончиком пальца подбородок Люды, и она быстро отбросила его руку.

"Ты, случайно, не демон?"

равнодушно спросил Эстебан.

"Что за чушь!"

усмехнулась Люда. Было не смешно, когда к ней обращались как к демону после того, как она столько времени бегала от жертвоприношений.

"Вероятно, причина того, что мое сердце колотится, когда я с тобой, заключается в этом. Я презираю демонов".

"Оно колотится не из-за ненависти, а наоборот. Разве ты этого не знаешь?"

Несмотря на то, что последний подтвержденный уровень привязанности Эстебана был чудовищно низким, Люда решила высказать свое мнение.

Губы Эстебана на мгновение дрогнули, затем он что-то достал.

Люда сразу же узнала его. Это был нож для бумаги.

Именно так. Это было просто черное украшение на его поясе, но этот маленький нож был единственным средством, которым он мог убить ее.

Уровень опасности был уже максимальным, и выхода, казалось, не было.

"Я не хочу так умирать".

Но место было ужасное. Люда бросила короткий взгляд за спину.

Потайной ход, ведущий в подzemелье, состоял из множества лестниц и был довольно крутым.

Это было похоже на обрыв, и если она поскользнется, то может упасть вниз.

'Нет, может, так лучше?'

Поразмыслив, можно сказать, что это вполне правдоподобно. Возможно, это было бы лучше, чем умереть от рук Эстебана.

Когда Люда, взвесив все варианты, собралась сделать шаг вперед, в пустоту, она почувствовала, как ее крепко обхватили за талию.

"К несчастью для тебя".

С явной насмешкой она почувствовала, как что-то глубоко вонзилось в ее плоть.

Перед ее покрасневшими глазами появилось полупрозрачное системное окно.

[Вы были убиты "призраком"].

[Неудача. Выживание не удалось]

[Возвращение в День 1...]

* * *

Открыв глаза, Люда обнаружила, что находится в незнакомом месте.

Последний раз она видела яркий свет и грузовик, с ужасающей скоростью мчавшийся на нее посреди пешеходного перехода. Ее тело подбросило в воздух, и в тот момент ей показалось, что все бесполезно.

Она прожила такую ничтожную жизнь ради такого пустяка.

"Где это?"

Люда огляделась. Это место не было похоже ни на больничную палату, ни на операционную.

Более того, все части ее тела, от кончиков пальцев на руках до пальцев на ногах, не болели.

Обычно, если человека сбивает грузовик и оставляет на некоторое время без присмотра, выжить практически невозможно. За исключением чудесных случаев.

Люда почувствовала смерть на холодной дороге, и она не думала, что станет исключением. Несчастье всегда приходило прямо к ней.

"Довольно странное место".

В просторной комнате стояла мебель: журнальный столик, свечи, небольшой круглый стол, стулья и, кажется, платяной шкаф. Она не производила впечатления современной.

Люда почувствовала жуткое ощущение и прикоснулась к своему телу.

На ней было белое с бежевым платье. Последний раз она видела такое платье в игре, в которую недавно играла.

Когда она поднялась и подошла к занавешенному окну, дверь в комнату открылась.

"Ты проснулась".

Люда повернула голову. В комнату вошла женщина, одетая как горничная. У нее были рыжие волосы, завязанные в пучок, и большие, поразительные голубые глаза.

И почему-то Люда знала, как ее зовут. Рита.

И точно, над головой горничной на короткое время появились буквы "[Рита]" и тут же исчезли.

"Они все ждут. Вы не могли бы пройти со мной?"

Люда попыталась ответить, но не успела разомкнуть губы, как перед ней появилось полупрозрачное системное окно.

[Выберите свой ответ].

[Внимание! Если вы не выберете ответ в течение 5 секунд, он будет выбран случайным образом].

[1. Да]

[2. Да]

[3. Да]

Она попыталась сказать что-то еще, но, как будто время застыло, ее губы отказывались шевелиться.

"Зачем тогда выбирать, если все одинаковые?" Люда нехотя выбрала верхний ответ. Все равно все они были одинаковыми.

"Да."

Когда краткий ответ прозвучал автоматически, Рита широко улыбнулась.

"Ты хорошо подумала".

Вслед за Ритой, когда они вышли из комнаты, перед ее глазами появилось еще одно окно.

На тускло светящемся системном окне были написаны незнакомые предложения.

[Начальный туториал.]

[Задача ► Направляйтесь в приемную].

Причина тревожного чувства, которое испытывала Люда, скорее всего, заключалась именно в этом явлении - ее нынешняя ситуация поразительно напоминала начало игры "Любовь в ужасе".

Хотя она и не могла быть уверена в этом, но встреча с Ритой сделала это почти на 99%. Из того, что Люда знала, "Рита", рыжеволосая горничная, проводившая ее в приемную, была уникальным элементом "Любви в ужасе".

"Но может ли такое случиться на самом деле?"

Оказаться вдруг внутри игры после смерти - вот что значит "одержимость".

До сих пор Люда считала, что подобное случается только в романах и манге.

Конечно, это счастье, что она не встретила свой конец, но эта игра была далеко не мирным местом. На самом деле, она больше тяготела к жестокости. К тому же, если она пойдет за горничной, то игра официально начнется, а это не очень-то хорошо.

Люда убедилась, что Рита смотрит вперед, и развернула свое тело. Она попыталась вернуться

туда, откуда пришла, но ее тело отскочило от воздуха, как будто ударилось о невидимую стену.

[Обучение продолжается].

[Цель ► Пройти в приемную]

Увидев предупреждающее окно, Люда пожевала внутреннюю сторону рта.

"Почему именно здесь?"

Если она хотела одержать победу, то у нее было много других легких и счастливых игр. Хотя последняя концовка, которую она видела, была из "Любви в ужасе", она отчетливо помнила, что в промежутках играла в симуляторы строительства городов и простые головоломки.

"Ты в порядке?"

Рита обнаружила сидящую на полу Люду и медленно подошла к ней. Затем протянула руку.

Люда с минуту смотрела на эту руку и, наконец, схватила ее.

"Бесполезно пытаться убежать. Ты не можешь выйти наружу".

Рита широко улыбнулась, глядя Люде в глаза.

* * *

[Вы прибыли в приемную].

[Переходим к следующему шагу обучения].

[Задача ► Выслушать объяснения дворецкого]

Открыв дверь приемной, Люда увидела собравшихся вокруг людей и стоящего рядом серебряноволосого мужчину.

Подойдя к длинному столу в центре, Люда коротко оглянулась. Рита уже не следовала за ней, а просто стояла у входа, охраняя приемную.

Пока Люда проверяла системное окно, к ней тихо подошел серебристоволосый мужчина, стоявший неподвижно, как статуя.

Над его головой на короткое время появились буквы "[Кайдэн]" и тут же исчезли. Его моноклевое лицо выглядело элегантным, но каким-то изможденным, словно отягощенным

усталостью. Она чувствовала на себе пристальный взгляд его серых глаз.

"Вы можете сесть здесь".

Люда села на предложенный Кайденом стул. Ей было не по себе, так как она знала, что будет дальше.

Оглядевшись по сторонам с несколько обеспокоенным выражением лица, Кайден начал говорить.

"Теперь, когда все, кто был необходим для первого дня, собрались, я объявляю "Ночь Призрака".

В этот момент погас последний 1% надежды. Это место было действительно тем, которое Люда знала по той игре.

"Я - Кайден, дворецкий поместья Хайлик. В Ночь Призраков я вместе со служанкой Ритой буду сопровождать вас".

В том месте, где он упомянул служанку Риту, Кайден жестом указал на нее, стоявшую у входа в приемную. Рита слегка опустила голову в ответ.

"Вы все прибыли сюда из-за проклятия поместья Хайлик. Сейчас я объясню вам, что такое "Ночь призрака", где вам предстоит найти и убить одну или несколько жертв, спрятанных среди вас".

Вполуха слушая объяснения Кайдена, Люда наблюдала за людьми, сидящими за столом.

Черноволосый мужчина откинулся на стуле и со скучающим видом смотрел в потолок, светловолосый мужчина, казалось, был очень внимателен, а напротив него сидела фиолетововолосая женщина, которая напряженно смотрела в их сторону. Всего, включая ее саму, было четыре человека.

"Но всегда ли их было так мало?"

Люда почувствовала кратковременное беспокойство, но вернула внимание к словам дворецкого.

"Поскольку долго рассказывать об этом может быть утомительно, я вкратце объясню важные моменты".

Кайдэн начал говорить механически, не меняя выражения лица.

"Во-первых, те, кто не является жертвой, называются призраками. Во-вторых, призраки могут убивать жертв, только находясь с ними наедине. В-третьих, жертвы не могут убивать призраков. В-четвертых, если жертва доживет до ночи после восхода красной луны, то получит свободу".

Люда сухо сглотнула.

Не нужно было уточнять, кто жертва, а кто призрак. Содержание этой игры предполагало, что игроки неизбежно станут жертвами.

<http://tl.rulate.ru/book/96656/3319551>