

Глава 1: Смерть босса Бая (1)

На древнем квадратном столе были разложены шесть карт.

Вокруг стола расселись шестеро человек.

Из динамиков донесся низкий, зловещий голос:

— Добро пожаловать в детективную ролевую игру. Перед вами шесть карт: [Карта убийцы], [Карта детектива], [Карта жертвы] и [Карты обычных персонажей]. Вытяните карту и узнайте свою роль.

Гу Лян нахмурился и взял одну из карт.

Карта состояла из двух частей. В первой говорилось: «Сегодня погибнет человек по имени босс Бай. Вас зовут адвокат Чжан, вам 32 года. У вас есть бывшая возлюбленная — Желтая подружка. Босс Бай изнасиловал ее и принудил к сожительству. Чтобы спасти возлюбленную, вы выдаете себя за адвоката, сближаетесь с боссом Баем и ищете возможность его убить».

Деспотичный босс принуждает к любви? Какая мыльная опера...

Гу Лян поднял бровь и читал дальше.

Первая часть карты содержала описание персонажа и сюжета, вторая — временную шкалу с указанием действий героя в определенные моменты.

Временная линия Гу Ляна была простой:

«В 11:30 утра вы проходили мимо кухни, убедились, что там никого нет, и подмешали в куриный суп новый пероральный инсулин. Ваша цель — чтобы босс Бай, не страдающий диабетом, умер от гипогликемического шока. Вы долго наблюдали — босс Бай каждый день неизменно пьет куриный суп. Поэтому вы уверены в успехе плана».

Пероральный инсулин?

Это вообще возможно?

Озадаченный, Гу Лян прочел ключевые подсказки в нижней части карты:

«1. Возможно, именно вы — настоящий убийца. Тщательно скрывайте свою личность.

Ну да, очень приятной...

Гу Лян сжал карту, зрачки слегка сузились.

Пять минут спустя, решив, что все изучили свои роли, зловещий голос продолжил:

— Объявляю правила игры.

— Первое: босс Бай — жертва в этом деле. Вскоре он умрет согласно сценарию.

Едва система объявила первое правило, мужчина средних лет с лысой головой, сидевший наискосок от Гу Ляна, упал без сознания.

Лицо его побледнело — похоже, объявление системы напугало его до обморока.

Голос продолжил:

— Внеплановое событие: игрок в роли босса Бая потерял сознание от испуга. NPC окажет первую помощь. Не паникуйте. Ему еще рано умирать.

Система словно говорила: «Извините, подождите немного — еще не время».

Но разве игрок, вытянувший [Карту жертвы], обречен? Настолько не повезло?

Должен быть способ изменить ситуацию.

Но как именно — станет ясно после изучения всех правил.

Гу Лян прищурился. Двое людей в черном материализовались словно из воздуха и принялись оказывать первую помощь боссу Баю.

Лысый мужчина быстро очнулся, и люди в черном вынесли его из комнаты.

Видимо, эти двое в черном — те самые NPC, о которых упоминала система.

Закутанные в черные плащи с капюшонами, лица скрыты черным туманом. Они появлялись беззвучно, и температура вокруг словно понижалась — напоминало черных стражей из мрачных легенд.

Голос продолжил:

— Второе правило: во время розыгрыша строго следуйте сценарию. Нарушители будут наказаны.

— Третье: карты критически важны. Берегите их. Запрещается любыми способами — дарением, обменом, кражей, грабежом — просматривать карты других игроков. Нарушители будут уведены людьми в черном с игровой площадки.

— Четвертое: в финале состоится голосование за убийцу. У каждого один голос — используйте мудро.

— Пятое: получивший большинство голосов, независимо от вины, понесет смертную казнь. Преступник! Отвечай жизнью за смерть! Ты негодяй! Как можно убивать?! Отправляйся следом за жертвой!

— Шестое: детектив должен усердно расследовать и вывести всех на истинного убийцу.

— Если невиновный погибнет по ложному обвинению, детектив также понесет смертную казнь. Очень досадно! Но кто виноват, что ты позволил настоящему убийце ускользнуть? Убийца на свободе — кто ответит за жертву? Кто за невинно убитого? Детектив, расплачивайся за свою некомпетентность!

— Правила объявлены. Десять минут на вопросы. Спрашивайте!

Голос умолк, зал погрузился в зловещую тишину.

Спустя время девушка лет восемнадцати подняла дрожащую руку. Лицо мертвенно-бледное,

вся трясется.

Типичная прилежная ученица — послушная, воспитанная. Даже напуганная до смерти, вежливо поднимает руку для вопроса.

— У меня... есть вопрос.

— Дети, задающие вопросы, — хорошие дети. Говори!

— Если я убийца, я должна действительно убить, как в сценарии? Это настоящее убийство? Не притворство?

— Разумеется! Строго следуйте сценарию!

Девушка затряслась:

— Я... не хочу! Выпустите меня! Я не соглашалась на эту игру! Не знаю, как попала сюда! Не хочу быть убийцей!

С этими словами она бросилась к выходу.

Дверь легко открылась, но снаружи завывал зловеющий ветер.

Едва девушка выбежала, ураган подхватил ее и закрутил в воздухе.

Беспомощная, она вращалась как сухой лист, затем камнем рухнула на землю.

Упав, неестественно склонила голову и замерла.

Из-под затылка бесшумно потекла еще теплая кровь.

Теперь Гу Лян понял — покинуть особняк во время игры означает смерть.

Ранее, говоря о нарушении правила просмотра чужих карт, система заявила, что нарушители будут уведены с игровой площадки. В этом сценарии площадка — особняк.

Значит, заглянуть в чужую карту равносильно самоубийству.

Логично — если все увидят карты друг друга, сразу станет ясно, кто убийца. Какой смысл в игре?

— Эх, смерть еще до начала игры! Досадно! — вздохнула система. — Не хватает игрока, придется срочно заменить на NPC. Расточительство системных ресурсов! Снимаем с вас награду!

После этих слов появился NPC.

Она спустилась сверху, чем-то напоминая погибшую девушку.

Подойдя к группе, она поздоровалась:

— Привет всем! Я служанка босса Бая! Зовут меня служанка Лю!

Система переспросила:

— Десять минут еще не истекли. Другие вопросы?

Гу Лян поднял руку.

— Какой вопрос?

— Установки сценария считаются истиной, реальные факторы не учитываются?

В реальности нет перорального инсулина, но здесь он существует и может убивать?

— Конечно, все выводы основывайте на установках сценария.

Помолчав, Гу Лян спросил снова:

— Можно убить детектива?

Система: «...»

Остальные: ???

Голос стал еще более зловещим:

— Не упомянутое в сценарии можете развивать свободно. Но действия должны соответствовать характеру персонажа.

— Данный сценарий низкой сложности, начального уровня, не требует полного погружения в роль. Проблемы с репликами и актерским мастерством пока не критичны для оценки отклонения от роли. Однако серьезное влияние на сюжет будет оцениваться отдельно. При признании отклонения от роли — ужасное наказание.

Гу Лян понял смысл.

Остается действовать по обстоятельствам.

— Время вопросов истекло. Переходите к розыгрышу. После завершения начнется общее обсуждение и голосование. Ждите объявлений.

— Читаю общий сценарий. Сейчас девять утра, все отдыхают в комнатах на втором этаже. Строго соблюдайте сценарий — немедленно расходитесь по комнатам. Нарушители будут наказаны!

После этого в зале воцарилась тишина.

Некоторое время никто не двигался. Кто-то пребывал в шоке от смерти девушки на глазах, кто-то не понимал происходящего и тупо таращился на карту.

«Дин-дин-дин!»

Видя бездействие, система подала сигнал тревоги:

— Немедленно действуйте согласно сценарию, иначе все получат наказание!

Гу Лян отреагировал первым.

После смерти девушки остались четыре живых игрока, не считая его.

Окинув их оценивающим взглядом, он первым покинул зал.

Гу Лян стал той костяшкой домино, что запускает цепную реакцию.

Как только он двинулся, остальные тоже начали расходиться.

За залом для жеребьевки тянулся коридор. Слева — дверь с табличкой «Комната общих обсуждений», дальше туалет, в конце — кухня.

Коридор выходил в просторную гостиную.

За гостиной располагалась садовая терраса.

Оглядевшись, Гу Лян заметил с другой стороны гостиной столовую и бар. Между баром и гостиной — винтовая лестница на второй этаж.

Поднявшись, он насчитал семь комнат.

Шесть персонажей игры соответствовали шести комнатам — имя каждого значилось на табличке. Седьмая помечена как «Кладовая».

Гу Лян уже знал четырех: [босс Бай], [адвокат Чжан], [Желтая подружка] и [служанка Лю].

Теперь по табличкам узнал остальных: [сын Бая] и [старший брат Бай].

Система именовала персонажей просто и ясно — нетрудно догадаться, что сын Бая — отпрыск покойного, а старший брат Бай — его брат.

Все персонажи вращались вокруг босса Бая.

Разобравшись, Гу Лян направился к двери с табличкой «Адвокат Чжан», вошел и тут же закрыл за собой.

Обстановка соответствовала общему стилю — европейский ретро XIX века. От кровати, дивана, ковра до изящных тарелочек для десерта и чайной посуды — каждая деталь изысканна.

Если это игра, а предметы — реквизит, то игра поистине роскошная.

Но сейчас Гу Лян не любовался интерьером, а тщательно обыскивал комнату.

По сценарию адвокат Чжан должен в 11:30 отправиться на кухню с инсулином подсыпать яд.

Никто из NPC не вручил ему реквизит.

Видимо, нужно найти самому.

Действительно, в ящике прикроватной тумбы обнаружилась белая упаковка с надписью «Инсулин».

В этот момент раздался стук.

— Кто? — спросил Гу Лян.

За дверью послышался приятный мужской баритон:

— Твоя девушка.

— У меня нет девушки.

Пауза, затем:

— Я Желтая подружка. Досталась женская роль — сам не в восторге.

Это разрешило одно недоумение Гу Ляна.

В сценарии два женских персонажа — служанка Лю и Желтая подружка.

Но в зале он насчитал лишь одну женщину-игрока.

Теперь понятно — можно играть персонажей противоположного пола.

Только зачем Желтая подружка пришла? По сценарию или по собственной инициативе?

Если инициатива — какова цель?

С множеством вопросов Гу Лян закрыл ящик и пошел открывать.

За дверью стоял высокий мужчина поразительной красоты.

Безупречный костюм, серебристые очки — с виду интеллигент.

При ближайшем рассмотрении впечатление менялось.

Пиджак расстегнут, две верхние пуговицы рубашки тоже, обнажая ключицы. Во всем облике читались непокорность и вольность.

Не слишком-то порядочный вид.

Гу Лян стоял в дверях, не приглашая войти.

Тот обошел его и непринужденно вошел, осмотрелся и повернулся с вопросом:

— Когда и как действуешь?

Довольно нахальное поведение, почти обвинительный тон. Гу Лян почувствовал раздражение.

Но из любопытства не стал выпроваживать. Закрыв дверь, прошел и сел на диван.

Молча устроившись, Гу Лян выглядел крайне неприветливо.

«Желтая подружка», напротив, лучился доброжелательностью — контраст разительный.

Подойдя, он наклонился и протянул руку для рукопожатия:

— Ян Е. А вас как зовут?

Вежливый джентльмен на вид.

Гу Лян слегка вскинул бровь:

— Гу Лян. «Лян» — как в «добропорядочный».

— Добропорядочный? Кстати, думаешь, если бы мы все были добропорядочными, попали бы сюда? — поинтересовался Ян Е.

Задавая вопрос, он смотрел пронзительно, но очки смягчали остроту взгляда, а в уголках губ играла мягкая улыбка.

Тем не менее Гу Лян чувствовал исходящую от него агрессию.

Слишком резкие черты лица.

— К чему ты клонишь?

Взгляд Гу Ляна стал серьезнее, но он не подавал виду, расслабленно утопая в мягком диване.

Ян Е прищурился:

— Да к ничему. Просто немного верю в буддизм, в карму. Помню — вел совещание, потерял сознание и очнулся в зале внизу.

— Натворил дел и считаешь, что попал сюда в наказание? — спросил Гу Лян.

Ян Е покачал головой, не отвечая.

С каменным лицом Гу Лян произнес:

— Досадно получается — я с детства законопослушен, истинно добропорядочный человек.

— В семь утра вышел на работу, помог бабушке перейти дорогу. После этого потемнело в глазах и отключился. Если б не попал сюда, подумал бы, что она меня кинула.

«...»

Помолчав, Ян Е посмотрел на Гу Ляна:

— Хорошо. Сейчас это обсуждать бесполезно. Вернемся к сценарию. Из моей истории знаю лишь — у тебя мотив убить босса Бая. Ради моего спасения.

Гу Лян решил пояснить:

— Эта игра зовется «Убийственный сценарий». Если не играл, объясню принцип.

— Возможно, многие получили карты убийц, у всех мотивы убить жертву, все совершали действия. Скажем, А подсыпал яд, Б нанес удар. Но кто стал истинной причиной смерти — определяется уликами, доказательствами, временными линиями персонажей.

Повернувшись к Ян Е:

— Откровенно скажу: у меня мотив убить босса Бая, планирую отравить. Но каким ядом, когда именно, сколько действует, связана ли смерть с моим ядом... выясняй сам.

— Понял. Благодарю, — кивнул Ян Е.

Гу Лян отвернулся и откинулся на спинку, запрокинув голову. Взгляд устремлен вверх — то ли

на потолок, то ли в пустоту, следя за пылинками.

Спустя время тихо произнес:

— Та девушка внизу, что задавала вопросы... вероятно, ее задание — напрямую заколоть босса Бая. Отказалась, поэтому...

Живой человек умер у него на глазах. Еще больше умрет.

При этой мысли пальцы на подлокотнике напряглись, проступили бледные вены.

Заметив это, Ян Е стоял молча, улыбка сошла с лица — внимательно изучал собеседника.

Гу Лян в светло-коричневом плаще сидел в диване, элегантно положив руки на подлокотники.

На запястье красовалась красная нить.

Зрачки очень светлые, чайного оттенка. Слегка поднятые к потолку, в свете лампы переливались красивым цветом.

Такой оттенок можно увидеть глубокой осенью в кленовой роще, подняв к солнцу идеальный лист.

Пронизанный светом, лист становится полупрозрачным, золотисто-чайным — красота нереальная.

Только Гу Лян слишком бледен — в интерьере XIX века выглядит как вампир.

— К этой игре относишься довольно активно. Поэтому...

Спустя время Гу Лян перевел взгляд на Ян Е, с изучением:

— Ты детектив?

<http://bllate.org/book/14674/1304294>