

УБИЙСТВЕННАЯ МАСКА — ИГРЫ —

*Иногда
игра заканчивается
не по правилам...*

— ЕСЕНИЯ ФЕРАТТИ —

18+

Есения Фератти

Убийственная маска игры

«Автор»

2026

Фератти Е.

Убийственная маска игры / Е. Фератти — «Автор», 2026

12 игроков. Закрытая игра в мафию. Каждый из них получает персональное приглашение. Им предстоит сыграть роль, которую определила для них эта партия, и скрыть своё лицо за маской. Осталось только сделать первый ход. Но все ли будут играть?

© Фератти Е., 2026

© Автор, 2026

Содержание

ПРОЛОГ	5
Цепочки транзакций или лжи?	6
Те, кто в тени	8
Первая встреча масок	8
Ознакомились с ролями?	12

Есения Фератти

Убийственная маска игры

ПРОЛОГ

Люди редко смотрят вниз.

Не из страха – просто не считают нужным. Их взгляд всегда устремлён к тем, кто кажется влиятельнее, сильнее, увереннее, ярче.

А внизу – тишина. Там, где чужие голоса тонут в шуме чужих амбиций. Там, где исчезают те, кто не готов бороться за место наверху.

Сегодня ночью всё повторится вновь.

Он стоит у окна, на самом верхнем этаже здания. С улицы доносятся звуки: сигналы машин, гул голосов, отголоски чужих историй. Кажется, город всегда готов к игре – лишь бы не видеть того, что скрыто в тених.

Он получил список: двенадцать человек. Разные лица, разные роли. Все они поднимутся на верхний этаж – с масками и без. Кто-то будет играть, кто-то – прятать свои намерения.

Карточки уже разложены. Мафия. Комиссар. Доктор. Любовница. Мирные жители. И одна всегда в руках ведущего.

Он не участвует – только наблюдает. Руководит и управляет игрой. И всё же ждёт. Ждёт, что кто-то рискнёт – не просто выжить, но увидеть то, что всегда скрыто внизу. Ждёт, что маска соскользнёт, и под ней окажется нечто большее.

Пока же город готовится к ночи. Тени, что всегда были рядом, становятся ближе. В этой игре каждый верит, что сможет остаться. Но внизу, под масками, почти всегда одинаковая тишина.

Цепочки транзакций или лжи?

Чем ещё порадовать Биткуер, если не статистикой об экономических преступлениях и цифровых открытиях? Проезжая по одной из центральных улиц, неизменным оставался монумент «Кирка и биткойн» с голограммой, парящей над первым элементом. В прежние века город составляли туннели, мосты и военные укрепления. В хронике отмечается, что Камендарь перестал быть таковым с приходом цифровой эпохи, реализации соответствующих реформ по строительству инфраструктуры обработки данных и переобучению строителей, основных жителей, на «архитекторов капитала».

Среди множества инцидентов в райотдел поступило сообщение от мужчины, который одолжил на вечер телефон и не получил его обратно. Простая кража была настолько редким явлением, что её хотели декриминализировать, и, тем самым, вывести из Уголовного кодекса. Информация по делу дополнялась тем, что тот, кто взял устройство, должен был отправиться на мероприятие по игре в мафию на верхнем этаже небоскрёба «КаменТауэр». Прибывшие на место сотрудники правоохранительных органов узнали от администрации о телефоне, который оставил один из посетителей, и попросили проводить их до студии, где он был обнаружен. Сегодня игры не должны были проводиться, отдельные лица, находящиеся на этаже, лишь закрывали отчёты и заполняли необходимые документы. Проходя по небольшому коридору, они видели, как мелькают цифры – метки студий, пока не показалась дверь под номером «12». Она была слегка приоткрыта.

В центре комнаты стоял круглый стол, окружённый чёрными кожаными креслами, каждое из которых стояло под наклоном. Они были готовы опрокинуться назад, заставив сидящего покинуть стол и оказаться в глубине чёрного бассейна, наполненного мягкими шариками. Здесь реальность сливалась с иллюзией, а каждый чёрный шар был символом забвения и гибели. Осмотрев зону у стола, необходимо было переместиться к бассейну. Игрок, который ещё недавно сидел за столом, теперь неподвижно погружался в необъяснимую тишину с лежащим рядом пистолетом.

Старая суть Камендаря, ныне – Биткуера, осталась только в одном. Оружие, находившееся по старым традициям у каждого жителя города, продолжало быть на законных основаниях у гражданских лиц, и в цифровую эпоху стало атрибутом гражданской зрелости. Да, играют они в мафию, словно это светский ритуал, но за оттенками азарта в кобуре у каждого скрывается пистолет, и вчера он выстрелил всерьёз. Полицейские заподозрили умысел в действиях игрока, посчитав, что он обманул администрацию, и вместо имитации в игре настоящее оружие было оставлено при себе. По словам заявителя, ему свойственно было излишнее привлечение внимания к себе, что в результате не оставило сомнений по делу. Особенно, с небольшой суммой в конверте, выданной администрацией.

В действительности же, желание получить признание появилось не сразу. Знакомство игроков, ознакомление с ролями, первые три ночи убийств и, наконец, очередное объявление о том, к кому пришла любовница. В разных местах правила могли отличаться. Здесь, на верхнем этаже «КаменТауэр», любовница не глушила игрока, лишая его действия, а защищала его от голосования на дневном собрании, давая иммунитет, и заставляла замолкать на день. В ходе стремительного обсуждения лампочка на данном игроке погасла. К креслу приблизился ведущий. Наклонившись, он прошептал о возможности стать избранным и использовать «эффект ярче» на себе. Держа в руке маску и посмотрев ниже, он увидел в руках ведущего иное оружие. Отказываться не хотелось, скорее наоборот. В глазах появилась искра ожидания ночи. На словах «просыпается мафия...» он решил показать на себя. После подтверждения выбора раздался выстрел. Мирные жители радовались победе и начали двигаться в сторону фотозоны у стойки администрации, благодаря ведущего за проведённую игру. Они не догадались. И даже

полицейские не догадались. Перед ними не самоубийство, а тщательно спланированное убийство, спрятанное под маской игры.

Те, кто в тени

Первая встреча масок

Свет луны разбавлял темноту комнаты. В глазах ярко отражался монитор. Красивые панорамные окна показывали всю красоту города. На столе стояли две чашки с горячим чаем, лежали какие-то документы, записи, ручка, а рядом сидел человек, прокручивая колесико мыши. Перемещаясь по разным вкладкам, он внимательно изучал всю представленную информацию, после чего перенёс самое необходимое на бумагу. Чернила кончились, а на часах загорелось «2:12». Выключив компьютер, он пошёл в сторону спальни, держа в руках перечитанный им множество раз детектив Агаты Кристи «Десять негритят».

Утро. Яркие лучи солнца подсвечивали проделанную работу и пробирались к хозяину квартиры. Через сорок минут монитор вновь был включен. Нужно было проверить, всё ли указанное в списке актуально. Или есть какие-то пробелы? Все контактные данные были подтверждены. Каждому поступило сообщение о возможности принять участие в закрытой игре. Список формировался из особо отличившихся игроков и победителей соответственно. Поэтому вечер обещал быть особенно загадочным, вызывающим и интересным. В приглашении были указаны условия. В первую очередь, необходимый дресс-код. Предлагалось объединить или сделать выбор между цветом страсти и крови или цветом неизвестности и тени. Тёмные костюмы, красные платья и необходимые аксессуары: перчатки, платок, галстук, тёмные очки. Маски будут представлены на месте – и именно они станут пропуском в эту ночь. Ночь, когда маски срываются – начинается прямо здесь. Эта фраза вместе с адресом была завершающей в полученном тексте.

Подбирая образы в магазинах, завершая рабочую неделю или просто ожидая назначенного часа, наступило время собираться у входа здания. У лифта стоял охранник. Он провожал каждого приглашённого до верхнего этажа, проверяя документы, удостоверяющие личность, и передавая маску в цвет образа. Они лежали на тумбочке по двум сторонам, равномерно и аккуратно занимая всё пространство. Между ними оставалась ваза с букетом чёрных и красных роз. Бархатные лепестки, богатые стебли. Восхитительный аромат окутывал пространство, где собирались прибывающие гости. Было темно, и лишь приглушённый свет изысканных ламп вместе с сиянием ночи очерчивали путь и выделяли элементы декора на стенах и тумбе.

Гостей ждали к полуночи. Безусловно, многие приезжали заранее. Кому-то хотелось скорее познакомиться с другими участниками игры, кому-то – сделать прекрасные фото в новой локации. Все устройства и личные вещи попросили оставить на входе. Профессиональный фотограф обещал удачные кадры по окончании мероприятия. Он же любезно подмечал каждую деталь, выделял каждый аксессуар, как только видел новое лицо на входе.

Первым игроком, оказавшимся рядом с небоскрёбом, был худощавый мужчина, приехавший за час до начала мероприятия. Не решавшись зайти, он продолжал ходить вокруг здания, всё время сжимая край своего пиджака, словно пытаясь найти в нём укрытие. У него был просторный чёрный костюм, а на шее – едва заметный тонкий шарф.

Бросив в который раз взгляд на вход, рядом появилась девушка в элегантном красном платье, ткань которого мягко струилась и оставляла лёгкий волнистый цвет на асфальте. Её запястья украшали браслеты с витиеватыми узорами, а на пальцах – кольца в форме змеи, глаза которой светились яркими рубинами. Подойдя ближе к ней, девушка робко улыбнулась и показала рукой на вход. Они зашли вместе, обменявшись непринуждёнными фразами. Минутой позже девушка удалилась, чтобы посмотреть висящие картины. Приглядываясь, она не сразу увидела рядом камеру, направленную на неё. С лёгкой улыбкой и обращённым взглядом, за её

движениями наблюдал создатель галереи этой ночи. Заметив это, девушка повернулась в его сторону и сделала вырез, казавшимся скромным на первый взгляд, более заметным и привлекательным. Платье заиграло новыми красками, а тонкая цепочка на шее, ранее закрывавшаяся на половину тканью, показалась с новым элементом – подвеской в форме аккуратной маски.

Высокие шпильки, сверкающие в полумраке, оставляли яркое звучание и предупреждали о визите следующей гостьи. Отточенная надменность вмиг сменилась улыбкой. Её платье цвета чёрного вина, с приталенным силуэтом и лёгкими стразами, подчёркивало её безупречную осанку. Длинные тонкие перчатки оставляли пальцы открытыми, на них отражался роскошный цвет кошачьего глаза, бордовые оттенки с выраженными бликами. Выбрав чёрную маску, она поспешила к лифту.

Со стороны автобусной остановки приближались два студента. Оказалось, что они обучаются в одном вузе, но на разных факультетах и программах: «средства массовой информации и информационно-библиотечное дело» и «бизнес-среда и корпоративные финансы». Первое направление представляла девушка с мягкими чертами лица и строгим чёрным платьем. Её голос звучал твёрдо, как будто она знала всё на свете, но в каждом слове сквозила поспешность. Её походка была быстрая, почти неуловимая, но слегка неровная. Молодой человек легло попевал за ней, небрежно завязывая свой красный галстук. Его чёрный костюм делал его довольно обаятельным, а приятная улыбка добавляла шарм, позволяла избегать серьёзных разговоров, настраивала на шутки и смех.

В это же время из подъехавшего такси вышел мужчина тридцати лет в безупречно сидящем чёрном костюме с винно-красным галстуком и массивной тростью с черепом на верхушке. У него была уверенная улыбка и прямой взгляд. Поинтересовавшись у охранника, кто из гостей уже прибыл, он направил еще один вопрос.

– Интересно, как можно всерьёз воспринимать игру, где половина игроков – женщины? Это ведь заранее лишает её всякой строгости и порядка.

Охранник оставил вопрос без ответа. Звенящую тишину оборвала женщина в алом платье, шлейф которого волочился за ней. Она медленно ступила в зал. Каждый её шаг был мягок, но в каждом движении таился скрытый вызов – она шла, зная, что все взгляды в данный момент прикованы к ней. Услышав фразу мужчины, она обвела его взглядом и с легкой усмешкой произнесла:

– Как забавно. А Вас не смущает, что половина игроков – мужчины? Впрочем, возможно именно по этой причине я сегодня здесь.

Она продолжила идти. На правой ноге тонко сверкал серебряный анklet¹, а на шее, словно живой огонь, пульсировал бархатный чокер с крошечным рубином.

Следом, за пятнадцать минут до начала, подошли трое мужчин. Первый был в бордовом пиджаке с аккуратной бабочкой. Его образ казался мягким и уютным, словно он собирался сидеть в кресле у теплого камина после холодной улицы. Он предпочитал оставаться вдали от чужих глаз, наблюдая за обстановкой. Второй мужчина, в чёрной рубашке с несколькими расстёгнутыми пуговицами у воротника, глубоко вдохнул и решительно затушил сигарету в пепельнице у входа. От него исходил лёгкий аромат тёмных ягод с едва уловимыми нотками вина. Третий выделялся резкими движениями, широко расправленными плечами и пронзительным взглядом. В чёрном костюме с ярко-красной рубашкой и значком в виде маски на лацкане он словно предупреждал – готов первым нанести удар. Каждое его слово было вызовом, каждое движение – демонстрацией силы и контроля.

Такую же позицию занимала девушка в бордовом платье с глубоким декольте, появившаяся на входе. Её кольца тяжелые, словно медали, мерцают рубинами и гранатами, а браслеты – будто трофеи. Она умело произнесла пару комплиментов в адрес мужчин у лифта, убеждая,

¹ Анklet – тонкий браслет, надеваемый на щиколотку.

что даст больше, чем получит, но кто знает – вдруг её руки всегда тянутся к чужому, и она не остановится? Не перед этим, не перед победой в сегодняшней игре.

За несколько минут до начала игры в зал ворвалась женщина. Её платье было сшито из лоскутков – чёрный лиф, красная шёлковая юбка. Этот наряд, собранный из разнородных фрагментов, отражал не только её внешний облик, но и суть её характера – всегда в поиске того, что уже создано другими, но способного засиять по-новому в её руках, на её теле. Она умело заставила поверить, что эти фрагменты – не случайные обрывки, а единое целое, рождённое ею самой.

Оставалось проводить последнего игрока до этажа, где через мгновение должна была начаться игра. Девушка зашла в лифт. После чего нажалась необходимая кнопка. Начали подниматься выше и выше, пролетая метры загадочного небоскрёба. Не останавливаясь на других этажах, они скоро добрались до конечной точки. До самой вершины. Когда лифт открылся, было очень темно, вокруг зловеще свисали тёмные шторы. Казалось, только бордовый сияющий оттенок в нижней их части давал небольшой ориентир. После закрытия лифта на полу начала проявляться шахматная дорожка. Один красный квадрат справа, слева от него чёрный, и так по диагонали. Она вела вперёд. Каждый шаг как партия, каждый поворот как новая фигура на доске.

Наконец, перед ними показались другие игроки. Они сидели в креслах, расставленных по кругу. Ровно в том порядке, в котором они пришли. Как только девушка заняла своё место, ей присвоили номер «12». Свет погас. Над игроками загорелись светлые лампочки. Углы подсвечивались красным цветом. Бархатные шторы скрывали лунный свет. Хорошо видно было стол и окружающие его кресла. Из стола для каждого игрока выдвинулся буклет с краткими правилами игры и описанием ролей: мафии, комиссара, доктора, любовницы и мирных жителей. Страницы были отпечатаны на мелованной бумаге² с чётким, почти военным шрифтом – строго, чётко, с угрозой того, что каждый должен помнить свою роль.

Свет полностью погас. По стенам начали выделяться кровавые следы рук. А при повторном включении лампочек рядом с ними уже стоял консьержер³ с подносом готовых карточек. Сверху исходил приглушённый шёпот. Голос ведущего, который был совсем не заметным, приобрел серьёзные, громкие и немного напряжённые нотки. Он поприветствовал всех игроков за столом и уточнил, все ли успели ознакомиться с предоставленной информацией по игре. Ответ не заставил долго ждать. Поскольку никому не дано было остаться безучастным в эту ночь, ведущий приступил к следующему пункту плана.

Оставив лампочку у первого игрока, он привлек внимание к мужчине, который стал еще активнее поправлять свой легкий шарф. Как только его попросили представиться и рассказать кратко о себе, его руки прижались к животу, носки стоп повернулись вовнутрь, а взгляд устремился вниз, будто он вновь хотел оказаться на первом этаже у входа. Проявив свои самоадаптеры, он обрел чуть больше уверенности и смог заговорить, хоть голос все ещё дрожал.

– Всем добрый д-день, вечер. Меня зовут Игорь Ивин. Работаю, чтобы нам и многим было проще. Занимаюсь небольшим бизнесом – сетью отелей «Интровилль», где каждый гость может остаться незаметным и избегать любых контактов. Я часто прихожу на игры. Люблю вот, да, люблю мафию. Но хожу с разными людьми, с кем потом, скорее всего, уже пересекаться никогда не буду.

Продолжая поправлять свой шарф, он чуть приподнял глаза на остальных игроков. В этот момент лампочка над ним погасла. После благодарностей ведущего очередь перешла ко второму игроку. Её улыбка была безупречна. Отвернувшись, с тенью презрения и закатанными

² Мелованная бумага – дорогой, высококачественный материал с гладкой, слегка глянцевой поверхностью, который подчёркивает цвет и чётко передаёт детали печати.

³ Консьержер – советник главы мафии; в рамках игры – помощник организатора (ведущего).

глазами, она поспешила поймать взгляд мужчины с красной рубашкой. Её цепочка с маской и его значок-маска на лацкане готовы были стать прекрасным дополнением друг друга. Чуть более долгие взгляды, улыбки... и прикусывания губ длились недолго, освобождая место рассказу.

– Добрый вечер, дорогие игроки. Меня зовут Блэр Уолдон. Я переехала из Нью-Йорка в наш скромный город четырьмя годами ранее. И, поверьте, я как никто другой знаю, что тайны есть везде. Работая адвокатом в разных штатах, я поняла, что правду можно вывернуть так, чтобы каждый поверил, что это истина. Надеюсь, сегодня мы превзойдём друг друга в этом.

Подмигивая десятому игроку, она провела рукой по своей шее, опустив её на маску у груди. Нервно постукивая шпильками, рядом сидящая девушка сохраняла улыбку. И после благодарностей ведущего наклонилась чуть вперёд, переводя внимание на свою персону. Взгляды всех присутствующих отражались друг на друге, но в момент речи соединялись в одной точке, откуда исходил звук. Не все могли представить, по какому принципу был создан такой состав. Некоторые полагали, что большая часть здесь на возмездной основе. Другая часть, что по приглашению. Лишь пятый и восьмой игрок предположили, что это следствие выигрыша в предыдущих играх с некими элементами немислимой фортуны.

Наконец, ритмично стуча пальцами по столу, слово перешло к третьему игроку. Голос её звучал чересчур резко. Словно разъярённый бык, которому на рога нацепили алый плащ. Быть может, так повлияло красное платье предыдущей девушки?

– Что ж, Каролина Роулинг. Не могу не сказать, что являюсь профессионалом своего дела.

Торжественное начало прервалось комментарием шестого игрока. «Специалист впечатлять», – саркастически заметил он. За столом начались перешёптывания. Раздался голос ведущего, дублировавшего пункт правил.

– Не нужно прерывать игроков во время их представления. Продолжайте.

– А я и не прерывал, – заявил мужчина, приподнимая трость. – Лёгкое замечание.

Так, давая себе характеристику, девушка назвала себя агентом по элитной недвижимости. И ещё несколько фраз о дорогой недвижимости, а после о премиальной недвижимости. В общем, все успели понять, что речь о простых хрущёвках. Мужчина, сидевший через 2 места, не мог удержаться. Его кроткий смех преследовал рассказ девушки. В какой-то момент девушка решила просто улыбнуться, не замечая звуки поодаль.

В комнате зазвучало некоторое напряжение. И вдруг, когда девушка рассказывала о последних продажах – свет погас. Наступила полная тишина, в которой слышно было лишь дыхание игроков и едва различимый смешок. Но миг, и он оборвался. Раздались приглушённые шаги. В комнате стало чуть прохладнее, будто кто-то открыл окно. И снова – ничего. Никто не понимал, что произошло. Когда удивление переросло в беспокойство, рядом сидящие стали тянуться друг к другу. Они пытались наощупь определить, не остались ли они одни в этой темноте. Свет вернулся, но шестого игрока уже не было. Его место занимала трость, сломанная пополам. Уже ничем не примечательная, и потерявшая былой вид без владельца.

– В этой игре маньяк забрал того, кто нарушил правило, – спокойно проговорил ведущий. Никто не осмелился сказать и слова. А на потолке появилась надпись.

В зале чёрном мерцает огонь, красным пламенем мерно разлит.

Когда все подняли головы, и успели прочитать, надпись пропала, словно выцвела. Ведущий сделал знак консьержи. Его плащ был двухцветным: половина цвета тёмного красного вина, а другая – чёрная, как полночь. Он появился и, словно тихая тень, вновь подошел к столу, за которым сидели игроки. В руках он нёс поднос, на котором аккуратно лежали карточки с узором из сусального золота, тонкого как плёнка, сверкающего в приглушённом свете. Но вместо двенадцати их стало одиннадцать, лишняя горела в ярком камине, успокаивающем душу. Двенадцатого или?

Ознакомились с ролями?

Наступило время тщательного наблюдения и оценки. Некоторые пристально смотрели на игроков, которые выбирали карточки, пытаясь понять их реакцию. Другие же крайне внимательно остановились на этом выборе, заострив на нём всё своё внимание. Кто-то пытался рассмотреть знаки вокруг, проникнувшись фразой на потолке. Но, то и дело, очередь доходила до следующего. Каждый избрал для себя роль на эту игру.

– Дорогие игроки, все ли ознакомились с ролями? – раздался голос ведущего. Получив положительный ответ, он проговорил ещё несколько наставлений, напомнил правила и пожелал интересной игры, предложив надеть маски.

Так, свет вновь стал гаснуть. Игроки облачились в маски. Их лицо окутала тень, а их тело остановилось в тёмной ночи. Со всех сторон будто раздалось двенадцать выстрелов. Словно каждый из заявленных игроков на деле был убийцей, а не две избранные «мафии», как предполагало сегодняшнее мероприятие.

Жуткая музыка имитировала приближающиеся шаги, скрежет, ветер, но казалась тише, когда говорил ведущий. Первый выбор ночью должна была сделать мафия. Познакомившись друг с другом, они сочли, что убивать представившихся игроков не столь интересно. По их проявлениям днём можно было бы предположить их роль, насколько они опасны для самой мафии. Второго игрока в первую ночь трогать было бы слишком банально, ведь многие просчитали бы этот жест. Девушка, которая бросается взглядами, с атакой и защитой, на одного человека, может вызвать некоторые сомнения. Посчитав одного из игроков, чересчур агрессивным, они решили остановиться на нём. Вызывающая поза, ярко-красная рубашка – всё это подтверждало их выбор.

Комиссар проверил третьего игрока. Любовница сделала тот же выбор. Доктор выехал в эту ночь к себе, не загружая сумку с инструментами в дорогу.

Наступивший день сулил смерть. После того, как игроки положили свои маски на стол, открывая взгляды и всматриваясь в сидящих на креслах, ведущий заговорил.

– Итак, сегодняшняя ознакомительная ночь не ограничилась лишь переглядками, а стала площадкой и поводом для действий. Мафия в количестве двух человек совершила бесшумное убийство, подложив яд одному из жителей, который уже совсем скоро подействует. Напоминаю, что результаты проверок комиссара не оглашаются, а также в случае его смерти вся информация остается засекреченной. На дневном голосовании иммунитет присуждается третьему игроку. Вы не можете сейчас ничего говорить, а также против Вас нельзя набрать даже одного голоса. Сейчас консьюеры подаст стакан с жидкостью для одного из игроков. Как только он его выпьет станет ясно: либо действие яда ускорится, либо он пропадёт, словно его никогда и не было.

Одна из сторон плаща консьюеры стала более светлой. Или, быть может, так падал свет. Проходя вокруг стола с тем же подносом, на котором недавно лежали карточки, на нём стал располагаться прозрачный бокал с кристально чистой водой.

Трусливый Ивин, игрок номер 1, который вжался в своё кресло, казалось, хотел выхватить этот стакан, чтобы избавить себя от мучений. Впрочем, их не должно было быть. Консьюеры был уже в конце стола, передавая игроку номер 10 приготовленный бокал. Взгляды всего стола были уставлены на него. Его же взгляд был направлен на каждого. Он пытался найти виновного. Пытался предположить, кто сотворил с ним это. Затем, ухмыльнувшись, он выпил все содержимое до дна. Не смущаясь не на секунду, он посмотрел на игрока номер 7 с ещё более злым взглядом. И дело было не в алом платье. Это её пустой взгляд.

Через пару мгновений включившийся после ночи свет перешёл к игрокам, лампы зажглись над каждым из них. Красный свет облаком рассеивался на их местах, а белая полоса подходила к лицам, освещая каждый сантиметр.

– Время для обсуждения, – отметил ведущий. Начнём с индивидуального формата. Итак, игрок номер 10, на которого было совершено нападение. Хм, затем, игрок номер 7, а после по порядку. Прошу Вас, дамы и господа.

Подвинувшись ближе к столу и немного наклонившись, мужчина вновь оглядел каждого и начал свою речь.

– Уважаемые игроки, я рад приветствовать всех после первой ночи. Думаю, вы все понимаете, что тот, кто за этим стоит, сильно разочарован. Хотя анкет на ножке семёрки ещё не дёрнулся, я уверен, что она что-то скрывает. Даже сейчас, полагаю, мисс? Даже сейчас Вас выдаёт взгляд. Что показываете? Спокойствие? Смешно. Скрываете так своё напряжение?

– Вы словно оборотень в полнолуние. Бросаетесь на всех, кого заметили. Или кто Вас задел? – не дрогнув, проговорила девушка. Полагаю, Вы бы предпочли, чтобы мой чокер оставил след на моей шее. Но ваши желания расходятся с реальностью, поэтому, пожалуйста, перейдём дальше.

У игроков появлялись свои наблюдения. Озвучивались далеко не все. Никто не хотел навести на себя лишние подозрения в первую же ночь. Комиссар молчал. Игрок номер 2 старалась раздать пару комментариев в пользу каждой новой услышанной информации. Игрок номер 3 должна была молчать весь день. Игрок номер 4 говорила что-то невпопад. Иногда казалось, что она играет впервые. Удивлялась, почему нет доктора, пыталась найти комиссара, а к главной задаче – найти мафию, вероятно, она не хотела подходить.

Возникли три кандидатуры. Игрок номер 1. За трусливой моськой и тонким шарфиком может скрываться самый настоящий преступник, который лишь показывает образ, а не является таковым на самом деле. Игрок номер 2. Готова броситься на каждого игрока, чьё имя слышала в процессе обсуждения. Много мнений, но в то же время ни одного своего. И, наконец, игрок номер 7, выставленный игроком номер 10.

Полярности указанных игроков стали восприниматься исключительно в негативном аспекте. Трусость, как характеристика жертвы, переросла в поведение бывшего нарушителя социальных и правовых норм. Его молчание добавляла ужаса, некой неземной таинственности. Это и путало участников сегодняшней игры. Казалось, маска убила его.

В моменте комнату заполнил звук тикающих часов. Словно на них установили таймер, который вот-вот должен был дать знак. Но вместо акустического эффекта на потолке показалась надпись.

Омерзение, гнилой души трон. По делам каждому кара сулит.

Ярко-красная надпись проявлялась на стенах. Алым стал свет. Кровавый закат распространился по комнате, а на столе у каждого игрока появилась выборочная панель. Голосование решили провести анонимно. Несмотря на имеющуюся жалость, игроки сделали практически одинаковый выбор. Лишь строгое чёрное платье игрока номер 4, затерявшись в нелёгком расследовании, признала виновным игрока номер 7.

Кровавая тьма стала ярче, направляя свет лампы на игрока номер 1. У него ещё было последнее слово. Последний шанс. Бой. Он прижал ладонь к груди, будто удерживая сердце, и всё же заговорил. Последняя речь труса, ставшая почти исповедью.

– Я... Вы правда думаете, что я могу быть угрозой? Мирный житель, только и всего. Что от меня зависит? Я всегда выполнял просьбы, прислушивался, пытался понять. Поймите, это как вратарь: пропустил гол, а его всегда винят. Вот только команда пропускает, а не один вратарь. И сейчас проигрываете вы, мирные жители. Я... я не мог сказать ни слова. Но можете винить меня.

Он чуть усмехнулся, но в его голосе звенело прошлое. Тикающие минутами ранее часы возвращали его в те времена, которые он отчаянно хотел скрыть.