

Квон Гёль

ЕДИНСТВЕННЫЙ  
КОНЕЦ  
ЗЛОДЕЙЖИ  
СМЕРТЬ

Новелла

МИО

МИФ Комиксы

Гёыль Квон

**Новелла «Единственный конец  
злодейки – смерть». Том 1**

«Манн, Иванов и Фербер (МИФ)»

2019

УДК 821.531-312.9  
ББК 84(5Кор)-445

**Квон Г.**

Новелла «Единственный конец злодейки – смерть». Том 1 /  
Г. Квон — «Манн, Иванов и Фербер (МИФ)», 2019 — (МИФ  
Комиксы)

ISBN 978-5-00-214085-5

«Но я не могу умереть! Я же с таким трудом ушла из того чертова дома! Неужели для того, чтобы погибнуть в какой-то игре?! Нет, я ни за что не умру». Ее жизнь напоминает кошмарный сон: дни наполнены издевательствами сводных братьев, травлей в школе и равнодушием властного отца. Поступив в университет, она наконец обретает свободу и вырывается из-под опеки ужасной семьи. Казалось бы, все невзгоды позади и теперь ее ждет новая жизнь с чистого листа... Но однажды утром она просыпается... Пенелопой Экхарт, главной злодейкой в популярной онлайн-игре. Невероятно, но жизнь бедняжки так похожа на ее собственную! Братья, отец, прислуга и даже кронпринц – все вокруг ненавидят ее и желают ей смерти. Виртуальный мир игры живет по своим безумным правилам. Каждое неверное слово или поступок ведут к гибели. Чтобы выжить, злодейке нужно завоевать сердце одного из мужчин. Однако это не так-то просто, ведь все они ее презирают. Удастся ли Пенелопе растопить лед в сердцах окружающих и обмануть смерть? Фишки книги – Яркая суперобложка с одним из главных персонажей. – Личность главной героини цепляет с первых страниц: она сильная, умная, прямолинейная и принципиальная. – Семейные отношения героев, интригующие повороты сюжета и любовная линия создают особую атмосферу при чтении. – Живые, хорошо прописанные персонажи, каждый из которых обладает яркой индивидуальностью. – Главная героиня живет обычной жизнью, сталкивается с проблемами, которые знакомы каждому: непонимание со стороны родителей, любовные переживания, одиночество. Для кого книга Для подростков и взрослых. Для любителей романтических фэнтези с закрученным сюжетом. Для тех, кто ищет в чтении сильные эмоции. Для поклонников одноименной манхвы. Для любителей



историй о попаданцах, в которых главный герой переносится в другую эпоху или альтернативную реальность. На русском языке публикуется впервые

УДК 821.531-312.9

ББК 84(5Кор)-445

ISBN 978-5-00-214085-5

© Квон Г., 2019

© Манн, Иванов и Фербер  
(МИФ), 2019

## Содержание

Пролог	7
Глава 1	10
Конец ознакомительного фрагмента.	22

# **Квон Гёиль. Единственный конец злодейки – смерть. Новелла. Том I**

*Серия «Единственный конец злодейки – смерть»*

*Все права защищены. Никакая часть данной книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме без письменного разрешения владельцев авторских прав.*

Original title: Villains Are Destined to Die

Copyright © Gwon Gyeoeul 2019 / D&C MEDIA All rights reserved. First published in Korea in 2019 by D&C MEDIA Co., Ltd. This edition is published by arrangement with D&C MEDIA Co., Ltd.

© Издание на русском языке, перевод. ООО «Манн, Иванов и Фербер», 2023

\* \* \*

## Пролог



Все было идеально.

И полуподвальная квартирка размером с туалет, где я жила. И необходимость зарабатывать себе на жизнь уже со следующей недели. Мне нравилось все. Наконец-то я выбралась из того адского дома и обрела свободу. Одно это делало меня абсолютно счастливой.

Но...

– Я же четко сказал: сиди тихо как мышь и не высывайся! – отрезал мужчина. Он смотрел в мою сторону с отвращением, будто на мерзкое насекомое.

– На приеме в честь возвращения кронпринца ты бросалась на всех, словно бешеная собака.

Этот взгляд, полный коварства, злобы и желания растоптать жертву на месте, был мне знаком. В том доме я постоянно ловила на себе подобные взгляды. Но разве это нормально?..

– О чем задумалась?

От взора ярко-синих глаз у меня перехватило дыхание, губы задрожали.

И вот... Передо мной появилось прямоугольное окно, а в нем – строчки.

*1. А мне откуда знать?*

*2. Да я вообще ни о чем не думаю.*

*3. Ну... как бы... (Елейным голосом.)*

Это еще что такое?!

Я хотела задать вопрос, но голос не слушался, будто мне заткнули рот. Не в состоянии произнести ни слова, я замерла, и голубоглазый мужчина зловеще спросил:

– Так и будешь молчать?!

Я кожей почувствовала его испепеляющую злость. Если сейчас не отвечу, мне конец!

Почти инстинктивно я выбрала реплику под номером три из прямоугольного окна: «Ну... как бы...» И тут же с моих губ сорвались эти слова.

Что за?.. Да как такое возможно?! Хоть реплика и принадлежала мне, я никак не могла понять, что происходит, и по-идиотски разинула рот, а потом зажмурилась. Открыв глаза, я обнаружила, что лежу в незнакомом месте. Зловещая атмосфера развеялась, и я заметила незнакомые лица. В голове было мутно, как сразу после пробуждения.

– И что дальше? – требовательно спросил мужчина. Ему явно не понравился мой невнятный ответ, и он сурово требовал пояснений.

Тут из пустоты вновь всплыло прямоугольное окно. В нем плавно отобразились варианты.

*1. Прошу прощения!*

*2. Во всем виновата прислуга!*

*3. Эти олухи меня игнорировали. Меня – дочь герцога Экхарт!*

На раздумья не было времени, и я, взглянув на мужчину, сделала поспешный выбор. Конечно, я могу ошибаться, но, по-моему, в такой ситуации надо ответить хоть что-то. Так подсказывает мне опыт.

– Прошу проща...

– Если бы дело можно было уладить пустыми извинениями, я бы и взглядом тебя не удостоил, – он тут же оборвал выбранный мною впопыхах первый вариант, словно тот гроша ломаного не стоил. От острой будто нож манеры говорить мое сердце упало, и я инстинктивно съежилась. Тогда мужчина холодно произнес:

– Пенелопа Экхарт.

– Пенелопа Экхарт?

– Я лишаю тебя права носить фамилию Экхарт.

Какая знакомая фраза!

Я приподняла голову и ясно увидела человека, которого в смятении не рассмотрела. Чуть поодаль от кровати стоял мужчина, не обитатель «того дома», а абсолютно незнакомый иностранец. Синие, как море, глаза и черные, словно вырезанные из обсидиана, волосы. Над ним появилась продолговатая шкала, напоминающая индикатор уровня зарядки телефона, и замигали белые буквы. Симпатия?

Если глаза меня не подводили, над головой мужчины мерцало слово «симпатия».

– О приемах и думать забудь – тебе запрещается выходить из комнаты. В заточении ты успеешь поразмышлять о своих ошибках и о том, как должно себя вести...

Я молчала.

– Куда ты смотришь?

Мужчина поймал мой взгляд, и его безразличное лицо неприятно скривилось. Я несколько раз перечитала слово над головой посетителя.

«Симпатия 0 %».

Не может быть! Я машинально потрясла головой. Просто слов нет! Seriously. Действительно сошла с ума.

Мужчина наблюдал некоторое время за моим странным поведением, а затем с презрением порывисто отвернулся и быстро зашагал к двери, словно ему было противно провести в моем обществе лишнюю минуту.

Значок «Симпатия 0 %» стал удаляться.

Что я сделала не так? Потеряв дар речи и не понимая, что происходит, я смотрела на его спину. Вдруг я почувствовала чье-то насмешливое присутствие в углу и резко повернула голову. У двери, скрываясь в тени, стоял мужчина с розовыми волосами, руки его были сложены на груди. В глазах, таких же ярко-синих, как у черноволосого гостя, читалась откровенная насмешка.

«Симпатия –10 %».

Над головой засверкала белая надпись. Ну и минус!

– Так тебе и надо, дрянь! – он произнес скверное оскорбление, никак не вязавшееся с его привлекательной наружностью, и направился вслед за первым мужчиной.



Громко хлопнула дверь: дыщ! Ошеломленная, я сидела в пустой комнате и силилась понять, что же происходит. Наконец в голову пришла странная мысль: и пространство, в котором я нахожусь, и лица мужчин почему-то кажутся мне знакомыми.

Неужели?.. Оставшись в одиночестве, я снова обрела дар речи, а прежде мне словно сжимали горло. Однако осознать происходящее не получалось, я просто не могла в это поверить. Какой-то абсурд! Такого не бывает. Не могла же материализоваться сцена из игры, в которую я играла перед сном, а я – превратиться в одного из персонажей?!

Это сон. Другого объяснения не было. Я подергала себя за волосы и пощипала за щеки, но не очнулась. А-а! Нет, нет! Нет же!

Пенелопа Экхарт. Я стала злодейкой в самой модной девчачьей игре, героиней сложного уровня.

## Глава 1



Внебрачный ребенок в семье богачей.

Романтично. А если речь идет о девочке, еще романтичнее. В романе или сериале главная героиня непременно оказывается Золушкой. Однако действительность – это вам не сказка. Когда умерла мама, внезапно обнаружились два сводных брата-мерзавца, которые меня чуть не погубили. Пренебрежительное отношение, дурацкие шуточки с едой, оскорбления и прочие гадости были обычным делом. Так изощренная травля превратила мою жизнь в кошмар.

С младшим из братьев мы были практически ровесники, и мне пришлось целый год ходить вместе с ним на занятия. Но и после его выпуска мое положение в школе продолжало неуклонно ухудшаться.

Первая жена отца скончалась от болезни задолго до моего рождения. Однако эти недомыслия с детства вели себя так, будто я враг, погубивший их мать. Временами со мной обращались как с собакой. Можно подумать, я прокляла эту женщину, будучи отцовским сперматозоидом! В том доме я находилась в лучшем случае на правах бедной родственницы. Жить с мамой в тесной комнатухе, не имея ничего, было лучше.

Я худела день ото дня, а на моем теле появлялись раны и шрамы. Но человек, который привел меня в свой дом, так называемый отец, нисколько не переживал. Лучше бы отдал меня в приют! Зачем он притащил меня сюда?

Но я никому не жаловалась. Как ребенок, воспитанный в бедности одинокой матерью, я быстро отчаялась и сдалась. От людей, которые относятся к тебе хуже, чем к животному, не стоит ждать любви или заинтересованности... Так, не имея ни копейки в кармане и не представляя, куда податься, я упорно училась до окончания школы, благодаря чему сумела поступить в престижный университет. Не ради одобрения братьев-мерзавцев или отца. А ради того, чтобы исчезнуть из их адского дома.

В день, когда стали известны результаты экзаменов, я первый раз в жизни прибежала к отцу с улыбкой.

– Отец! Посмотрите! Я смогла! Я поступила!

– И? Коротко изложи, зачем пришла. – Глядя на мое счастливое лицо, он даже не произнес слов поздравления.

Ну что ж... Я действительно пришла не за этим.

– Позвольте мне жить самостоятельно! Я хочу переехать поближе к университету и погрузиться в студенческую жизнь. Вы же можете это устроить?

Отец, смотревший на меня равнодушно, вдруг нахмурил брови: похоже, он не ожидал такой просьбы. Но разве это не отличная новость для всех? Девчонка, которая была как бельмо на глазу, сама уходит из дома!

– Хорошо. Собирайся.

Переезд, еще недавно казавшийся невозможным, прошел гладко. Но, как назло, его подготовку отец поручил преемнику – моему старшему брату-мерзавцу, поэтому я поселилась в заплесневелой полуподвальной квартирке... Ну и ладно. Покинув тот дом, я всему была рада. Я начисто стерла из памяти мрачные школьные годы, и у меня появилось много друзей. Благодаря им я и узнала об игре.

«Любовь принцессы»? Хм... Звучит совсем по-детски. Эта мобильная игра была ужасно популярна среди моих подруг. Слащавое название и пестрая графика не очень-то привлекали, но в универе только и говорили что об этой новинке, поэтому, желая приблизительно узнать сюжет, я скачала ее. Тот день был как раз свободен от подработки.

В игре имелось два уровня: обычный и сложный.

Обычный. Разумеется, я кликнула на обычный, предполагая, что пройду совсем немного и отправлюсь спать. Игра запустилась, начался видеопролог и рассказ о персонажах.

«Возвращается младшая дочь герцога, пропавшая в детстве, и ее принимают в семью».

Под бодрящую фоновую музыку появляется невинная героиня. Так начинается история. Если честно, кроме зрелищной графики высокого качества, в игре не было ничего примечательного. По сюжету требовалось покорять мужчин, повышая уровень симпатии, зарабатывать репутацию и бороться со злодейкой. Игра заканчивалась в тот момент, когда симпатия одного из мужских персонажей достигала достаточного уровня и он признавался героине в любви.

О! Любопытно... Несмотря на детское название, в игре оказалась добротная история, насыщенная структура и прекрасно выстроенная система.

Иллюстратор постарался на славу, и реалистичные картинки значительно повышали концентрацию игрока. Вдобавок ко всему сюжет напоминал мою жизнь, и я не могла не втянуться.

Среди персонажей-мужчин были два старших брата главной героини. События разворачивались в семье герцога, и братья совсем не обрадовались появившейся откуда ни возьмись сестре, отчего героиня часто подвергалась притеснениям. Странно... Все как у меня! Конечно, мои страдания разительно отличались от страданий героини...

Мне было достаточно порадоваться победе над мерзавцами. Я незаметно погрузилась в игру и вскоре потеряла счет времени. И хотя впервые столкнулась со стимулятором романтических отношений, сложностей не возникло. Было, конечно, интересно, но обычный уровень оказался слишком прост даже для такого новичка, как я.

По умолчанию симпатия всех мужских персонажей составляет 30 %. Это скорее даже не обычный уровень, а легкий. За три часа я прошла все возможные сценарии со всеми мужскими персонажами. И тогда появилась иконка с секретным продолжением.

Сто тысяч вон?<sup>1</sup> Да вы с ума сошли! Почему так дорого? Чтобы посмотреть секретное продолжение, требовалось заплатить бешеные деньги или пройти игру в сложном режиме.

Черт... уже светает. Я вспомнила про утренние пары и засомневалась, однако ненадолго. Была не была! Покончим с этим! Я словно помешалась на этом продолжении. Раньше ни за что бы так не поступила. В мои пальцы будто вселился бес, и я нажала на «сложный уровень». Сразу же запустился другой видеопролог, и зазвучала торжественная музыка.

---

<sup>1</sup> Примерно 100 долларов. Здесь и далее примечания редактора.

О! Теперь она? Неожиданно девушка, которая на обычном уровне была самозванкой, превратилась в главную героиню. В этой истории настоящая дочь герцога еще не появилась, и сюжет выглядел совершенно иначе. Так вот почему эта игра так популярна.

Не успела новая главная героиня выйти на сцену, как от моей сонливости не осталось и следа! Подобные повороты далеко не свойственны романтическим симуляторам. Теперь, обернувшись злодейкой, которая изводила ангелоподобную героиню обычного уровня, я должна была завоевывать сердца неприступных персонажей, что обостряло и без того небывалое волнение.

Уверенная в своих силах после игры на обычном уровне, я с азартом запустила сложный. Я предполагала, что теперь потребуется тщательнее выбирать реплики, не более того. Но как я заблуждалась...

А! За что? Почему меня опять убили?!

Новый уровень оказался нереально сложным: будучи злодейкой, совсем нелегко завоевать симпатию. И это еще полбеды. Даже если мне удавалось кое-как накопить симпатию, один неправильный ответ – и все рушилось, словно песочный замок. Игра заканчивалась. И не абы как, а удручающей смертью героини. Ну что за беспредел?!

Графика была чрезвычайно реалистичной, и сцена, в которой кронпринц выхватывает меч и отрубает злодейке голову, заставила меня нахмурить брови. Безумная игра... Каждый раз, умирая даже после взвешенных ответов, я не могла сделать вдох ни носом, ни ртом. О чем только думали разработчики, когда устанавливали подобную сложность игры? Но чем чаще гибла героиня, тем крепче становилось мое упорство. Ну пожалуйста, выживи хоть разок!

Изначально я пыталась открыть секретное продолжение, но теперь мечтала увидеть финал, где несчастная злодейка не умирает, а находит счастье хоть с кем-нибудь. В чем вина горемыки? Автор назначил ее злодейкой, вот и все!

В отличие от главной героини обычного уровня, которая с легкостью завоевывала любовь окружающих, злодейка, как бы ни старалась, сталкивалась лишь с гонениями. Совсем как я. Я непременно увижу счастливый конец.

Но девушка снова погибла от рук мерзких братьев, и я заскрежетала зубами. Не знаю, сколько раз это повторялось... Я стиснула в подрагивающих руках горячий телефон. Меня захлестнула волна сочувствия к героине, и палец сам собой нажал кнопку перезапуска. Я начала сначала. Тщательно выбирая реплики, я понемногу завоевывала симпатию, копила очки и репутацию, чтобы открыть новые сюжетные линии, но...

А! Почему? Почему? Злодейка снова умерла.

Я разозлилась и даже подумала: «А не купить ли симпатию?» Если разработчики стремились развести людей на деньги, они достигли желаемого. Ведь даже я, твердо решившая экономить на всем и не обращаться к отцу за помощью, чуть было не раскошелилась. В итоге покупать симпатию все же не стала, но, одержимая желанием дойти до финала с любым из персонажей, просидела всю ночь.

Я умирала и начинала заново.

Снова умирала. Снова начинала.

Умирала.

Умирала.

Опять умирала.

Это повторялось раз за разом, пока не забрезжил рассвет. Увы, я так и не смогла пройти игру в сложном режиме.

Поехали... Еще разок. Я вновь нажала кнопку перезапуска, но... провалилась в сон с телефоном в руках. А когда открыла глаза...

– Пенелопа Экхарт, – сказал мужчина, над головой которого сверкала пустая шкала и надпись «Симпатия 0 %». – Я лишаю тебя права носить фамилию Экхарт.

Я стала злодейкой в игре, которую так и не смогла пройти!

– Госпожа! Госпожа, вставайте, – сверху послышался шепот.

Я ощутила чье-то, пусть и ненавязчивое, присутствие. Дремлющее сознание легко пробудилось. Всю ночь, не желая принимать новую реальность, я отчаянно пыталась проснуться и, похоже, в какой-то момент погрузилась в неглубокий сон.

– Госпожа, – снова раздался вкрадчивый голос.

Меня кто-то зовет? Синеглазые мужчины ушли, и, кроме меня, в комнате никого не было. Чей же это голос?..

Пребывая в полудреме, я не отзывалась, но шорох, послышавшийся сзади, заставил меня окончательно проснуться. Пытаясь подняться, я напрягла мышцы. И тут мое показавшееся из-под одеяла предплечье пронзила острая боль.

– Ай! – вскрикнула я, распахнув глаза.

Я отбросила одеяло, резко встала и, желая осмотреть руку, принялась нервно закатывать рукав воздушной рубашки. Это еще что?..

У меня отвисла челюсть: тонкое предплечье было сплошь покрыто синяками, какие остаются от укола иглой. Будь это не человеческая кожа, а ткань, она непременно рассыпалась бы на нитки от подобных опытов.

Заметив свежий след с запекшейся капелькой крови, я по-настоящему испугалась, и тут раздался невозмутимый голос:

– Проснулись?

Я повернулась и увидела веснушчатую девушку с каштановыми волосами. Это была горничная. Возможно, ради экономии все горничные в игре, включая эту, имели схематичные лица и носили одинаковую униформу. В руках у девушки ничего не было: наверное, она успела спрятать иглу, которой меня колола. Однако в осторожно изучающих глазах светились коварное ликование и насмешка.

Разве можно так со спящим человеком?! Я не на шутку разозлилась и открыла было рот, чтобы выплеснуть ярость... Но не издала ни звука, словно онемела. Черт! И почему в такие моменты не появляются варианты реплик?!

Не в силах вымолвить ни слова, я вылупилась на горничную, а та сообщила как ни в чем не бывало:

– Госпожа, я подготовила воду, умойтесь.

Девушка принялась убирать постель, и по ее лицу скользнула злобная улыбка. Это выражение лица было мне хорошо знакомо...

Я посидела какое-то время, крепко сжав губы, а затем, подталкиваемая горничной, направилась в ванную.

Говорит, воду она подготовила! Посреди пустой ванной комнаты была наполненная раковина. Я опустила в нее кончики пальцев, и мои волосы встали дыбом: вода оказалась не просто холодной, а ледяной. Хотя я и не собиралась принимать ванну, но это уже слишком!

Конечно, в игре персонажи недолюбливали злодейку, но таких подробных сцен не было. Настала пора осознать жестокую реальность: я действительно попала в игру! Засучив рукав, еще раз осмотрела кровоподтеки и ранки, оставленные иглой. На глаза вдруг навернулись слезы. Да что же происходит?! В игре такого не было...

Внезапно меня осенило, и в голове возник образ: злодейка в платье с открытыми плечами. В отличие от других сцен, где героиня изображалась без единого изъяна, на этой картинке ее предплечье было усыпано маленькими пятнышками, похожими на семена кунжута. С ума сойти! Я-то думала, что это родинки!

Выходит, в истории, которую я не смогла пройти, скрывался важный намек? Но кто же способен разглядеть в нем признаки жестокого обращения? Я была в шоке, детально проработанный мир игры действительно впечатлял.

– Госпожа, завтрак готов. Вы скоро? – из-за двери раздался требовательный голос.

Нет, так не пойдет! Я разозлилась, но мне ничего не оставалось, кроме как умыться ледяной водой. Вшивые сводные братья мучили меня несколько лет, ничего, и не такое видала! Теперь же волею судьбы я стала злодейкой. Борясь с желанием выйти и тут же исколоть эту девку иголкой, решила немного подождать и осмотреться. Жаль, что сейчас я лишена дара речи.

Я промокнула полотенцем горящее лицо и вышла из ванной. На столе у огромного окна действительно был сервирован завтрак. Наверное, меня кормят в спальне из-за испытательного срока, который назначил старший сын герцога.

– Прошу, госпожа.

Следуя жесту горничной, я села за стол и тут же нахмурилась.

И это завтрак?! То, что я увидела, было не человеческой едой. На краю тарелки, в которую налили сероватую жижу, лежал сильно заплесневевший кусок хлеба.

– Вы, должно быть, проголодались? Приятного аппетита! – горничная хихикнула.

Я крепко стиснула зубы и пристально посмотрела на нее. В этот момент перед глазами появилось белое окно.

*1. Что это? С ума сошла?! Срочно позови повара! (Опрокинуть стол.)*

*2. Такое даже собаке не дают, сама это ешь! (Скормить служанке.)*

*3. (Съесть.)*

В этой сцене я умирала уже дважды.

Когда я выбрала первую реплику, слуги побежали к герцогу жаловаться на злодейку, о чем узнал старший сын герцога, который назначил испытательный срок. Придя в ярость, он лишил меня еды и воды, в результате чего я умерла от истощения и обезвоживания.

В другой раз я выбрала второй вариант. Тогда в мою комнату ворвался младший сын – он проходил мимо. Мужчина оттащил злодейку от горничной, но из-за грубого рывка злодейка упала, и ей в горло воткнулась вилка. Вот уж незавидная смерть... Значит, правильный ответ лишь один.

Возможно, в игре этот эпизод предполагал противостояние между злодейкой и слугами, которые давно работают в доме герцога... Однако мне было невыносимо наблюдать страдания беспомощной героини, поэтому после двух смертельных исходов я перешла к другому эпизоду. Но сейчас в поле зрения не оказалось кнопки «Назад», которая ведет в меню выбора эпизодов.

Жуть... Я пристально посмотрела на стоявшую рядом горничную и, преодолевая внутреннее сопротивление, выбрала третий вариант. Тут же мое тело непроизвольно задвигалось, словно кто-то им управлял! Я взяла ложку и зачерпнула ею прокисшей жижи. От ужаса или отвращения моя рука задрожала по пути ко рту, и серые капли шлепнулись на стол. Однако я больше не владела собой и, вопреки желанию, влила в раскрытый рот ложку прокисшего супа.

– Буэ!

Тепловатая жижа коснулась языка, и отвратительный вкус заполнил весь рот. Это не еда: похоже, кто-то сварил пищевые отходы! Но тело действовало само по себе, и я проглотила помой.

– А-а? – Горничная не ожидала такого развития событий и уставилась на меня, жадно дыша.

Буэ, меня сейчас стошнит! Последовал рвотный позыв. Я совершила усилие, чтобы подавить приступ тошноты, и подумала: «Одну ложку съела – и хватит». В конце концов, ложка помоев еще никого не убивала. Я с облегчением выдохнула, ожидая перехода в другой эпизод, но не тут-то было! Рука, сжимавшая ложку, не прекратила движение.



Ты чего? Эй! Не в силах контролировать происходящее, я с жадностью поедала заплесневевший хлеб и сероватый суп. Горничная побледнела. Мое тело двигалось как заведенное и остановилось лишь в тот момент, когда в комнате оказался младший сын герцога – он проходил мимо.

– Что тут происходит?!

– Господин... Рейнольд! – Горничная изменилась в лице.

– Буэ! – Не обращая ни на что внимания, я поспешила зажать руками рот.

Позывы к рвоте усугубились. Казалось, еще немного – и я извергну поток. За что мне такие муки? Я успела настрадаться – и в игре, и в реальной жизни. Сколько раз я голодала в том адском доме из-за мерзких братьев! Неужели придется пройти через это и в виртуальном мире?

– Буэ... – Моя ладонь наполнилась слюной, а на глаза – от обиды и физиологического отвращения – навернулись слезы.

Пошатнувшись, я застонала, как отравленная смертельным ядом, и тогда ко мне подошел розоволосый, до этого он стоял у двери. В лице мужчины читалось удивление.

– Эй, ты в поряд... – Он осмотрел стол и замер, ошеломленный. – Это еще что такое?!

Наполовину съеденные помои. Бледное лицо младшей сестры, зажимающей себе рот... Даже нищие не едят подобное! Кто бы мог подумать, что это завтрак юной герцогини?!

Лицо розоволосого исказилось.

– Эй, ты чем ее кормишь?

– Господин! Я... я... – Не выдержав грозного взгляда, горничная побелела и задрожала.

Она и понятия не имела. Откуда второстепенному персонажу знать, что злобная принцесса-самозванка с жадностью примется за прокисшее варево?

Горничная молчала, не в состоянии дать вразумительный ответ, и это еще больше злило розоволосого.

– Подобное недопустимо! А в доме герцога – и подавно! Чтобы служанка подавала такое на стол!

– Господин! Вы не так... Я просто...

– Убирайся!

– Господин!

– Я сообщу обо всем отцу и брату. Есть кто снаружи? Дворецкий! – крикнул розоволосый.

Не прошло и минуты, как в комнату, запыхавшись, вбежали дворецкий и несколько слуг.

– Что случилось, господин?

– Немедленно уберите отсюда эту паршивку и брось под стражу!

– Господин! Простите меня! Господин! Господин!

Горничную, что изводила меня с самого утра, вывели по одному кивку. Пытаясь подавить желудочные спазмы, я никак не участвовала в этом переполохе. По-прежнему зажимая ладонью рот, я бессильно оперлась на спинку стула. Розоволосый протянул ко мне руку и осторожно потряс за худенькое плечо.

– Эй, ты в порядке?

Я не отвечала.

– Почему ты вообще села за стол? Видела же, что подали! Идиотка! Я-то думал, ты раскричишься, как обычно, и все здесь перевернешь.

Было непонятно, провоцирует он или утешает. Розоволосый, как и персонаж в игре, был до омерзения язвительным. Если бы не съела, погибла бы от воткнувшейся в горло вилки! Я умирала от желания нахамить этому мерзавцу, но не могла говорить без чертовых вариантов реплик.

Фух... Неужели все закончилось?

Я и не мечтала, что этот негодяй поможет мне одержать верх в противостоянии с горничной. Однако совсем не чувствовала благодарности. Неужели надо мною глумилась одна лишь горничная? Нет! Ее издевательства – капля в море. Все жители герцогского дома унижали злодейку в едином порыве! А главное, это происходило с молчаливого согласия подонка, что стоял сейчас передо мной.

С момента пробуждения прошло совсем немного времени, но на меня внезапно навалилась ужасная усталость.

– Да ты совсем бледная... Вызвать врача? – безучастно бросил розоволосый, чтобы нарушить неловкое молчание.

Он склонился и прикоснулся к моему лицу, будто и впрямь хотел проявить заботу.

В этот момент снова возник белый прямоугольник.

*1. Отстань от меня!*

*2. Какая тебе разница? Вон!*

*3. Хватит притворяться добрым!*

Я с ужасом поняла: одна ошибка – и все кончено. Поэтому из безумных реплик, заготовленных разработчиками, выбрала наиболее нейтральную.

– Отстань от меня!

Эти слова отчасти соответствовали моему состоянию, и я хотела произнести их как можно осторожнее. Я все еще подавляла приступы тошноты, и голос прозвучал бессильно.

– Ты... – Розоволосый осознал мой посыл и скривился, но уже в следующее мгновение лицо мерзавца источало леденящий холод.

Похоже, я совершила ошибку.

– Хорошо! Жри что хочешь, делай что хочешь. Хоть помри! – Бросив мне в лицо эти гадкие слова, он выпрямился. – Ни врач, ни Экхарты не потратят драгоценного времени на такую, как ты!

Топ-топ! Он резко развернулся и бесстрастно зашагал к двери.

Над удалявшимся розоволосым мерцала белая надпись «Симпатия –3 %». Выходит, симпатия возросла! Вчера в игре точно было –10 %. Если учесть невероятно сложный уровень, увеличение даже на 7 % можно было считать прогрессом.

Если бы знала, что результат будет таким, сразу бы начала игру с этого эпизода...

Но я не испытала радости: как ни крути, минус есть минус.



Меня обильно вырвало. Пошатываясь, я распрямилась, прополоскала над раковиной рот и подняла голову к зеркалу: на меня смотрела очаровательная бледная девушка. Пенелопа.

Прежде, желая что-либо сказать, я издавала лишь стон, но теперь, когда осталась одна, ко мне вернулся дар речи. Я приоткрыла рот, и девушка в зеркале сделала то же самое.

Огромные бирюзовые глаза сверкали, словно самоцветы. При каждом движении роскошной красавицы локоны глубокого розового цвета, что напоминал цвет лепестков азалии, прелестно колыхались. Это была не я. Пенелопа Экхарт. Экхарт...

В игровом мире Экхарты были единственным герцогским родом империи Йока. На сложном уровне игра начинается с вчерашнего эпизода, когда старший сын герцога назначает злодейке испытательный срок. Выбирая первый попавшийся ответ, который, как мне казалось, подходил героине, я уже несколько раз умирала. Если бы в реальном мире я легла спать,

не совершив массу попыток остаться в живых, теперь, когда я оказалась в игре, могло случиться непоправимое. Я глубоко вздохнула.

Эх... Красивая... До ужаса красивая... Пенелопа нравилась мне и раньше, теперь же ее лицо обрело ослепительную красоту. Прежде, до того как стала самостоятельной, я бы подумала, что высшие силы наконец-тожалились надо мной и подарили новую жизнь. Я бы ужасно обрадовалась красоте Пенелопы и с удовольствием приняла новые правила игры. Но я сумела выжить в том проклятом доме и переехала! Конечно, моя квартира не отличается простором и чистотой, зато это свой угол. А главное, я поступила в престижный университет. Я сбежала от двух подонков, и теперь меня ждет счастливое будущее. А вот Пенелопа, как ни старается, то и дело оказывается мертва. Что тут, спрашивается, хорошего? Ладно если бы я стала героиней обычного уровня, которая, что ни нажми, идет как по дороге, усыпанной цветами.

За что мне это? Почему именно теперь, когда я переехала из того адского дома? В самом деле, за что?

Бам! Я ударила по раковине и вскрикнула. Красивое лицо в зеркале омрачилось печалью. В игре ее голос был полон ярости, а не грусти. Видимо, она самая крутая злодейка среди всех персонажей.

Эх... Я сделала глубокий вдох, собрала длинные, струящиеся волосы и решила посмотреть информацию о Пенелопе.

«Пенелопа Экхарт. Злодейка в романтическом симуляторе и главная героиня на сложном уровне. Происходит из семьи простолюдинов, не имеющих даже фамилии.

Пенелопу растила бедная мать-одиночка. Она была бродячей торговкой и скиталась по свету. Однажды женщина попала на глаза герцогу, который потерял дочь и безуспешно искал ребенка. Через какое-то время мать Пенелопы умерла от болезни, и герцог Экхарт удочерил девочку.

Случилось это по одной-единственной причине: малышка была похожа на пропавшую девочку, которая унаследовала от матери, покойной жены герцога, розовые волосы и фамильную черту Экхартов – синие глаза».

Я вспомнила младшего сына герцога, которого только что видела. Его волосы были прекрасного розового цвета. А волосы девушки в отражении – глубокого оттенка, ближе к красному, нежели к розовому. И сине-зеленые глаза немного отличались от ярко-синих глаз Экхартов.

Раз уж искал, не следовало сдаваться. Зачем он привел в дом чужое дитя?

По мере взросления Пенелопа все меньше походила на родную дочь герцога, и вскоре тот утратил к ней интерес и оставил все как есть. А бедной Пенелопе досталась лишь ненависть старших братьев и слуг.

До жути похоже... История Пенелопы и до, и после удочерения парадоксальным образом напоминала мою собственную. Дежавю... Во время игры его не было. На душе вдруг стало спокойно.

Самозванка. Так звали Пенелопу все слуги. Без сомнения, девушка была ошеломляюще красива, но окружающие видели в ней лишь сомнительную фальшивку, которая напоминала дочь герцога. Окажись она доброй и скромной, еще полбеды, но Пенелопа не отличалась чудесным характером.

В описании игрового персонажа можно было прочесть: «Колючая как еж. Всегда и везде устраивает скандалы».

И почему каждая ее реплика до крайности дерзкая? Я лишь покачала головой. Даже внешне Пенелопа была явной злодейкой, а влиятельная герцогская фамилия только усиливала этот образ. Особенно в сравнении с чистой и невинной героиней, фигурировавшей на обычном уровне. Но сегодня утром я, как ни странно, поняла Пенелопу. Пробыв тут всего несколько часов, я увидела, как относились к ней в доме герцога.

Пускай самозванка. Разве можно втыкать иголки в человека, которого сам герцог привел в дом и официально принял в семью?! Друг друга же эти горничные не будят таким нелепым образом!

Герцог удочерил Пенелопу, когда ей было двенадцать лет. И если издевательства начались в тот самый момент... У ребенка, которого не слышали взрослые, сколько бы он ни кричал, было не много вариантов.

Они сами превратили Пенелопу в злодейку. Конечно, это не оправдывало в полной мере ее скандалы... Однако все персонажи игры проявляли жестокость исключительно к Пенелопе, а рука, что замахивалась на ее жизнь, не знала жалости.

Бедняжка. Я погладила Пенелопу по впалой щеке. Красавица в зеркале выглядела очень грустной, но я отринула сочувствие. Кто кого сейчас жалеет?..

Предаваться сантиментам было некогда. Теперь Пенелопа – это я. А значит, я в любой момент рискую погибнуть от рук мужских персонажей, как это случалось не раз с Пенелопой. Едва я успела это осознать, сделалось страшно. Я торопливо вышла из ванной и принялась искать перо и бумагу. Отныне я – Пенелопа, точка. Следовало сделать все возможное, чтобы выжить. На сложном уровне игры симпатия, добытая с большим трудом, молниеносно снижалась, а когда значение становилось отрицательным, наступала смерть. К тому же у младшего сына герцога симпатия изначально была в минусе. Если не подниму ее хотя бы до нуля, мне конец!

Для начала нужно было упорядочить мои знания об игре. К счастью, в просторной комнате злодейки нашлось все необходимое – и шикарный книжный шкаф, и письменный стол. Недолго думая, я устроилась за столом и деловито обмакнула кончик пера в чернила.

Сначала персонажи. В игре всего пять основных мужских персонажей. Два сына герцога, кронпринц, волшебник и рыцарь. На обычном уровне симпатия по умолчанию составляет 30 %. На сложном у большинства мужских персонажей она нулевая, а у некоторых даже отрицательная. Я взяла чистый лист и стала записывать все, что помнила.

Итак, Дерек Экхарт. Старший сын герцога, наследник, типичный аристократ.

Он был занят делами семьи и обращал на Пенелопу мало внимания, однако в душе ненавидел самозванку и презирал за то, что она заняла место его младшей сестры. В игре Дерек редко убивал Пенелопу, но беспощадно наказывал ее за любой проступок. В подобных ситуациях игроку назначали штраф и сокращали выбор дальнейших действий. Например, я не могу покинуть комнату из-за испытательного срока.

Следующий – младший сын герцога, Рейнольд Экхарт.

Хм... Я мало что знала о нем. Он обладал раздражительным и гадким характером и не упускал возможности придрататься к Пенелопе. В этом деле он превзошел всех обитателей дома. Более того, несколько раз он даже выступал зачинщиком возмутительных покушений на девушку! Если приглядеться, не так уж он и отличается от подонков из моего дома...

Я перечитала написанное и прищелкнула языком. На обычном уровне завоевать симпатию этих двоих было проще простого, ведь героиня являлась их сестрой и речь шла не о взаимоотношениях мужчины и женщины, а о кровных узах. Пенелопа же, по сути, была никем, и вероятность, что персонажи станут в конце счастливой семьей, представлялась ничтожной. Однако я решительно помотала головой и перечеркнула крестом оба имени. Эти подонки безнадёжны.

Симпатия Рейнольда находится на отрицательном уровне. Даже не ноль, а минус! Несправедливо! Но таков замысел разработчиков. Надежды нет изначально. Видимо, это намек на то, что с Рейнольдом рассчитывать не на что, ведь его линия побочная. К тому же меня бросало в дрожь от одного слова «брат», и я наотрез отказалась от попыток сблизиться с этими двумя подонками.

Затем кронпринц. Кронпринц Каллисто Регулус.

Если честно, о кронпринце я знала лишь по игре на обычном уровне. Из-за несчастий, пережитых в детстве, этот тиран ни во что не ставил человеческую жизнь, но, встретив непорочную героиню, встал на путь истинный и покарал злодейку Пенелопу. Казалось бы, справедливость восторжествовала, но для Пенелопы он, несомненно, был ангелом смерти. Именно кронпринц, как правило, убивал меня на сложном уровне.

Проходя его сюжетную линию, я так много раз перезапускалась, что даже толком не знаю, в чем она заключалась. Нужно держаться от него подальше.

Я вспомнила реалистичную сцену: Каллисто выхватывает меч и ожесточенно рубит шею Пенелопы. В затылке защекотало. Я съежилась, по телу побежали мурашки...

Чирк, чирк – я несколько раз перечеркнула имя кронпринца и поспешно перешла к следующему персонажу.

Винтер Берданди. Волшебник и маркиз.

Исполняя роль волшебника, он приобретал эксцентричную внешность, скрывал свой титул и руководил торговым домом. Он продавал информацию и загадочные вещи, которые можно найти только на черном рынке, благодаря чему и выяснил, что героиня обычного режима – это потерянная дочь герцога. Затем он получал сведения о коварных планах злодейки, докладывал о них героине или самостоятельно предотвращал опасность. Кроме того, именно Винтер Берданди помогал героине обрести хорошую репутацию.

В обычном режиме Винтер – обаятельный молодой человек. Он развлекает героиню романтическими волшебными трюками и втайне оказывает ей моральную и материальную поддержку. Но на сложном уровне, наверное, по-другому...

Я была так занята борьбой с кронпринцем и сыновьями герцога, что не успела как следует пройти линию Винтера. Но в любом случае, если сравнивать с подонками, чьи имена я перечеркнула, надежды было больше, и я повременила ставить на нем крест.

И последний, Иклис.

Герцогский рыцарь Иклис, бывший раб. Однажды, прогуливаясь ночью по окрестностям, герцог увидел искусно фехтовавшего Иклиса, выкупил его за большие деньги и сделал учеником рыцаря. Впоследствии Иклис стал самым молодым мастером меча, завоевал множество наград и считался образцовым молодым красавцем, который всего добился сам. Сейчас он единственный из пяти персонажей, чья сюжетная линия внушает надежду. На обычном уровне он один до последнего сочувствовал Пенелопе. Какое-то время Иклис даже служил ей и, возможно, поэтому не слишком защищал главную героиню от издевательств злодейки. Правда, на сложном уровне я его не встречала... Эх... Как ни крути, пользы не много.

Исписав весь лист, я тяжело вздохнула. Игра постоянно прерывалась, поэтому информации о сложном уровне было крайне мало. Впрочем, неизвестно, представляли эти сведения хоть какую-то ценность или нет, ведь игра и моя нынешняя реальность не были одним и тем же. Но кое в чем я не сомневалась: время ограничено, а отрицательная симпатия приводит к смерти. Крайний срок – церемония совершеннолетия Пенелопы. До этого момента я непременно должна пройти сюжетную линию одного из персонажей. Ведь именно тогда вернется настоящая дочь герцога.

Бедная Пенелопа. В свое совершеннолетие она потеряет все! На обычном уровне это было началом игры. Если до того дня ни с кем не сложится, то Пенелопа погибнет от рук мужчин, влюбленных в героиню. Даже если будет сидеть тихо как мышка. Конечно, нет гарантии, что кто-нибудь другой не убьет ее раньше...

Но я не могу умереть! От мыслей о мрачной действительности я стиснула зубы. Я же с таким трудом ушла из того чертова дома! Неужели для того, чтобы умереть в какой-то игре?!

Я ни за что не умру. Меня ждут утренние пары. Я обязательно выживу и вернусь в свой настоящий дом! Глядя в пустоту, повторила это несколько раз. Я выживу во что бы то ни стало!

Тук-тук – раздался стук, и, до того как я успела смять или спрятать исписанный листок, дверь распахнулась.

– Госпожа! – В проеме появился пожилой седовласый дворецкий. Не заходя в комнату, он продолжил: – Его светлость желает видеть вас.

Разглядеть текст с такого расстояния было невозможно, но меня огорчила его бестактность. В доме отца тоже был управляющий, который относился ко мне с неприязнью, но даже тот дядька не распахивал просто так дверь в мою комнату. Поведение здешнего слуги показалось особенно странным, ведь этот мир, в отличие от демократического общества, отличался жесткой иерархией.

Я задумалась, стоит ли выразить недовольство, и тут перед глазами появилось белое окно.

*1. Как ты смеешь открывать дверь без разрешения? Жить надоело, старикашка?! (Запустить в него чем-нибудь.)*

*2. Ему надо – пусть сам и придет!*

*3. Хорошо. (Злобно смотреть в течение пяти секунд и встать.)*

А-а! Опять забыла, как дура, что здесь нельзя бездумно психовать... Я совсем не хотела вести себя согласно этим вариантам, но в итоге с раздражением выбрала номер три. Мало мне дурацких симпатий, еще и с чертовыми репликами приходится разбираться...

– Хорошо.

В конце концов, внимание герцога – это не так уж плохо... Я спрятала исписанный лист глубже в ящик стола, встала и вышла из комнаты вслед за дворецким. С домом герцога я была знакома лишь по отрывочным сценам из игры и теперь осторожно осматривала особняк. Он был гигантским – как в фильмах о Европе Нового времени. Спальня Пенелопы располагалась на втором этаже. Утром все были при деле. Направляясь к центральной лестнице, мы встретили множество людей, снующих по коридору. Я спокойно шагала вслед за дворецким, игнорируя слуг, которые враждебно на меня косились. В прошлой жизни я привыкла ловить на себе подобные взгляды и теперь не обращала на них внимания.

Наконец мы спустились на первый этаж, и дворецкий остановился перед роскошной дверью недалеко от лестницы. Видимо, это был кабинет герцога.

Тук-тук-тук.

– Ваша светлость! Я привел госпожу Пенелопу.

– Пусть войдет.

Скрип – дворецкий раскрыл дверь, и я, трепеща, вошла в кабинет.

Я убеждала себя, что волноваться не о чем. Это лишь сцена в игре... Но пальцы подрагивали. Я вспомнила, как в игре герцог относился к Пенелопе, и невольно подумала о родном отце...

Я вошла, но сидящий за столом герцог даже не поднял головы. Постояв у стола, переминаясь с ноги на ногу, я сжала дрожащие пальцы, сцепила руки за спиной и поздоровалась вежливым поклоном. Игра не предполагала такой детализации. Но, не в состоянии заявить о своем присутствии голосом, я решила, что надо поступить именно так.

– Пришла? – Герцог приподнял голову.

У него были такие же, как у Дерека, черные волосы и синие глаза. А безжизненно холодные черты лица напоминали образы вельмож с живописных полотен.

Перед моим взглядом вновь всплыл белый прямоугольник.

*1. Вы хотели меня видеть?*

*2. Давайте быстрее к делу.*

*3. (Молча смотреть исподлобья.)*



Из этих безумных вариантов я решительно выбрала первый.

– Вы хотели меня видеть?

– Сегодня утром кое-что произошло, не так ли?

Едва герцог успел договорить, реплики в прямоугольном окне обновились.

*1. Ваша светлость, эти пустяки...*

*2. А вы разве не этого хотели?*

*3. Все из-за идиотки-служанки!*

Самообладание и рассудительность покинули меня. Ох... Сумасшедшие варианты!

Конечно, я уже несколько раз проходила эту сцену в игре. Желая ради шутки сделать из злодейки Пенелопы роковую женщину, тогда я предпочла номер два. Но теперь, являясь непосредственной участницей событий, не рискнула выбрать острую фразу, хоть мысль такая и промелькнула.

Пусть я высокомерная и язвительная злодейка, но... Кто же, в самом деле, будет добр к дерзкой приемной дочери? Вот черт...

Бам.

Пока я молча колебалась, герцог отложил перо и поднял голову. Изучавший меня взгляд синих глаз был колючим.

Умоляю, пусть мой ответ не будет флагом смерти!<sup>2</sup> Внутренне дрожа, я выбрала первый вариант и, не желая произносить этих слов, отчаянно сжала зубы.

– Ваша светлость, эти пустяки недостойны... в-вашего в-внимания... – Мои губы двигались сами по себе, и в итоге конец фразы смешно скомкался.

– Пенелопа, – заговорил герцог холодно.

Увы, мои отчаянные попытки изменить ход игры оказались тщетны.

---

<sup>2</sup> Флаг смерти – фраза или действие в игре, после которых персонаж становится обречен на смерть.

## **Конец ознакомительного фрагмента.**

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.