

Син Е, очевидно, никак не мог выбросить зеркало. Это чертово волшебное зеркало явно знало многое, но либо не хотело, либо не могло этого сказать. Кроме того, Син Е прямо сейчас действительно нуждался в зеркале.

- Волшебное зеркало, волшебное зеркало, скажи мне, как я могу остановить Королеву от дальнейших плохих поступков? - спросил Син Е.

В этом и заключалась суть уловки. Была ли это система, рассказчик или зеркало, никто из них не сказал бы Син Е. Ответ был надежно спрятан в самом сценарии, и исполнителю нужно было выяснить все самому.

К настоящему времени Син Е уже в основном понял, как работает эта система.

Она давала одним игрокам знание всех правил, классные предметы, в общем все преимущества и ограничения уровня бога. И напротив, игроки судьбы ставились в невыгодное положение, а правила были скрыты - в обмен на полную свободу действий.

Син Е и раньше думал о манипуляторах. Их было три и они могли победить, достигнув одной из шести концовок. Они не могли контролировать Клэр, но могли управлять своими собственными персонажами и тем влиять на развитие сюжета. На самом деле, все, что им нужно было сделать, это сделать концовку, когда капитан Имперской Гвардии заимел бы любовно-ненавистнические отношения с фаворитом королевы и убить его. В этом случае им даже не надо было побеждать Клэр напрямую - ей оставалось бы только проиграть.

Если бы это был Син Е, он обязательно так бы и сделал. Неужели они об этом не подумали? Но нет, эти три человека решили посоревноваться в хитроумии с Чжугэ Ляном*. Был бы это один человек, тогда может он бы и не додумался - это обычное дело. Но если все трое собрались вместе и обсуждали вопрос и им это даже не пришло в голову, то может они вообще не обладали здравым смыслом? С таким же успехом этим идиотам можно было покончить с собой и надеяться на реинкарнацию в следующей жизни.

(* знаменитый китайский полководец эпохи Троецарствия, прославившийся своей хитростью и удачей)

Скорее всего, они думали об этом, но просто не могли этого сделать.

Син Е предположил, что они, вероятно, могли выбирать свои концовки только в режиме предустановленного выбора; а вариантов от системы всего несколько, и здесь самоубийства или убийства друг друга им не предусматривалось.

В отличие от Син Е, который, хотя и не имел никакой информации, также не имел и никаких ограничений. Он был полностью свободен в своих поступках.

Правда это не значило, что Син Е мог делать все, что захотел, поскольку у него было три

противника.

К примеру, когда вначале он не хотел брать зеркало, а его противники насильно изменили ход сценария, чтобы навязать ему это клоунское зеркало. Син Е никогда не сможет действовать по собственному желанию, если все три манипулятора не будут убиты. Они всегда постараются помешать ему любой ценой.

Следовательно, главное условие для победы в первом мире новичков - сначала нужно избавиться от трех манипуляторов, проанализировать их концовки, которые они расставили для Клэр по сюжету, а затем создать свою собственную, четвертую концовку. Финиш.

Только выполнив все эти условия, можно было победить.

Однако это не значило, что система не давала Син Е никаких преимуществ вообще. Хотя такие вещи, как сделать его самой красивой женщиной в мире и дать ему зеркало в качестве квестового реквизита, могли показаться бременем для обычных игроков, на самом деле для игрока, бросившему вызов судьбе, было преимуществом. Правда, об этом не говорилось напрямую. Игроки, бросившие вызов судьбе, должны были выяснить это сами.

В ответ на провокационный для системы вопрос, зеркало ехидно ответило: «Девочка моя, наконец-то ты подумала об этом вопросе. Нынешняя власть королевы куплена жизнями многих молодых девушек. После того как она была изуродована, она заключила сделку с дьяволом и погрузилась во тьму. Если вы хотите победить эту демоническую силу, то вам нужна только самая чистая кровь в этом мире, и это твоя кровь, Клэр.

Если у королевы еще осталась капля совести, то тебе нужно пролить немного своей крови на зеркало, а затем позволить зеркалу отразить ее истинную внешность, и тогда доброе сердце королевы победит демона. Конечно, ее жизнь поддерживается силой дьявола, поэтому после победы она тоже умрет.

Если же у нее не осталось даже крупинки совести, тогда, моя девочка, только твоя кровь и душа могут очистить ее. Ты чище королевы и ты намного привлекательней для дьявола. Приманенный твоей кровью он покинет Королеву и завладеет твоим телом. Чтобы победить демона, ты должна сохранить контроль над своей душой».

- ... - Син Е.

Другими словами, либо у Королевы есть совесть и она покончит с собой, либо Клэр должна пожертвовать собой, чтобы завлечь демона в свое тело, а затем убить себя, чтобы положить конец этому дьяволу. После того, как демон уйдет, Королева без поддержки своей силы опять же состарится и умрет.

Получалось, было 3 концовки, в которых Клэр проиграла бы королеве, так ничего и не добившись. Во-первых, Клэр умирает, во-вторых, Королева умирает, в-третьих, они обе умирают

вместе.

Получается, выбор два из трех? Син Е потер подбородок.

Очевидно, что игроки судьбы могли выбрать все три из возможных концовок, но один из них вместо этого отправился в поместье графа Луки. Это означало, что выбор два из трех - это ситуация, которую система создала специально для него. Единственный правильный выбор вел к победе для игрока, бросившему вызов судьбе. Победит он или нет, зависело от того выберет ли он правильный путь.

Зеркало, к которому вернулось его здравомыслие, хоть и не было в настроении разговаривать с Син Е, нервно написало: «Что ты будешь делать?»

Немного сблизившись с Син Е за это время, зеркало уже давно считало, что находится в одной лодке с Син Е, и искренне желало ему победы.

Более того, победа в таких отчаянных обстоятельствах была бы очень вдохновляющей.

Если Син Е смог бы победить, ему тоже перепало бы немало...

- Заткнись, - Син Е отложил зеркало, а потом достал листок бумаги и ручку, и принялся рисовать.

Он нарисовал схему, которую зеркало не понимало, и некоторое время смотрел на нее, нахмурившись, прежде чем, наконец, постучал кончиком ручки в центре диаграммы и холодно улыбнулся:

- Ловушка, это все ловушки.

Зеркало: «....?»

- Действия капитана Имперской Гвардии убедили меня, что "королева казнит Клэр" - это первая концовка. Это значило, что окончательный финал изменился с 3 концовок до 2 концовок. Но остальные 2 концовки на самом деле можно считать одной: "Клэр уничтожила дьявола". Если я избавлюсь от демона так, или я избавлюсь от демона этак - я проиграю, независимо от того что я выбрал.

Судьба кидает утопающему спасательный круг, за который он тут же хватается, но, когда он ухватится, то поймет что это просто соломинка, которая не может выдержать вес человека. Это злоба, которую он ощущал на протяжении всей игры.

Злобность системы заключалась не в убийстве людей. На самом деле, судя по правилам игры, система никогда не желала убивать игроков. Вместо этого она просто играла с их сердцами.

Дайте им надежду, а затем превратите эту надежду в отчаяние.

Зеркало: «Тогда что мы будем делать?»

- Просто создаем четвертую концовку, - Син Е сжег бумагу, на которой он рисовал, и успокоил зеркало: - Не волнуйся, нам нужно просто прикончить третьего манипулятора, и тут же создадим свой финал.

Зеркало: «Он в Императорском дворце, а ты рыцарь герцога Гарсии. У вас двоих вообще нет ничего общего, чтобы пересечься друг с другом».

- Неа, он проявит инициативу и сам придет ко мне, - уверенно сказал Син Е.

Зеркало зашевелилось как червяк, и переместилось на колени Син Е, изо всех сил пытаясь заглянуть в его лицо.

Син Е взял зеркало и объяснил: - Сегодня я убил Капитана Имперской Гвардии во дворце. Кроме того чтобы избавиться от второго манипулятора и найти третьего, у меня была еще одна цель. Я хотел его запугать.

- Он вдруг обнаружил, что я сильнее, чем они думали и пока я буду прятаться в поместье герцога до конца своей жизни, эта история никогда не закончится. На самом деле, финал где "Клэр никогда больше не встретится с королевой и умрет от старости" это тоже концовка, которой они никак не ожидают.□

- Так что когда третий манипулятор додумается до этого, он определенно начнет беспокоиться. Он не может позволить этому случиться, но он также не может выманить меня из поместья герцога Гарсии. Таким образом, ему остается только взять инициативу в свои руки и выйти из императорского дворца, чтобы постараться найти лазейку ко мне.

- Я не знаю, какую концовку он себе придумал, но это никак не может быть: «Фаворит королевы соблазнил горничную герцога Гарсии и в конце концов был убит рыцарями», верно?

Зеркало: «...»

- Погодите-ка, кого ты имел в виду под словом горничная?

Син Е вытащил из кучи одежды униформу горничной: - Я недавно добыл это в поместье герцога, и мне вроде подходит по размеру.

Зеркало: «Почему ты так уверен, что он придет к тебе? В случае если он не спешит, с чего ты решил, что он собирается тратить время на тебя?»

- Оба его товарища по команде уже умерли, а один даже был убит прямо у него на глазах. Убит жестоко, с кучей крови. Любой в такой ситуации почувствовал бы панику, верно? Цель любого устрашения состоит в том, чтобы лишить человека способности хладнокровно мыслить. Если он решит переждать, то я действительно восхищусь его стойкостью и интеллектом.

Зеркало: «А что насчет тебя? Разве ты не хочешь вернуться в свой реальный мир? Ты готов провести здесь всю жизнь?»

Как ни странно, но это интересовало зеркало больше всего. Прошло почти двадцать дней с тех пор, как Син Е вошел в игровой мир, и его совсем не беспокоило что твориться в реальности? Это был мир новичков, и согласно правилам системы, только победители мира новичков могли вернуться в реальный мир. Проиграв, они должны были продолжать играть в игру до тех пор, пока не выиграют. Только тогда они могли вернуться в реальность, прежде чем перейти к следующему этапу игры.

Почему Син Е никуда вообще не спешил?

Выражение лица Син Е на мгновение потемнело. Он долго смотрел в зеркало, прежде чем наконец заговорил:

- Я вошел в этот мир, сканируя QR-код друга. Этот мой друг... он, вероятно, увлекся миром QR-кода уже долгое время и, скорее всего, уже очень давно участвовал в игре. Однако за все это время он ни разу не пропадал даже на несколько дней. Вот почему я думаю, что скорость течения времени в этих двух мирах различна. Так что время, похоже, для меня не повод для беспокойства.

Зеркало промолчало.

Син Е был полностью прав. Время реального мира во время игры вообще никак не менялось.

Однако система не говорила об этом игрокам. Был ли это лагерь против судьбы или лагерь за судьбу, игроки узнавали это только тогда, когда они выигрывали игру. Чем дольше продолжалась игра, тем большее отчаяние испытывали игроки. Однако это не представляло никакой угрозы Син Е. Он был абсолютно спокоен.

Зеркало вспомнило свой собственный игровой опыт и почувствовало, что он даже слишком расслаблен.

Зеркало: «Серьезно, кто ты и как ты можешь думать так далеко вперед?»

Обычные люди, которых оно знало, были не способны достичь уровня Син Е от слова вообще.

По мнению зеркала, троица из лагеря судьбы проделала очень хорошую работу. Будь это любой другой, он бы уже давно поймался в ловушку и проиграл - к несчастью, они встретили этого

Син Е.

- Я... - Син Е задумался. - Я, наверное, насторожился, когда увидел два варианта, предложенных системой. Знаешь, что означает "быть благодетельствованным судьбой" в моих глазах? Это означает, что твоей жизнью больше управляешь не ты сам, а какая-то необъяснимая сила. А я ненавижу это чувство бессилия. Конечно, никто не рождается сильным. В моей жизни было много кувырков и проблем, поэтому моя бдительность немного выше, чем у других.

Син Е опустил глаза, его настроение было не очень хорошим. Зеркало поняло, что оно задало вопрос, который не должно было задавать, и ему стало немного грустно, его поверхность потускнела.

Увидев его таким, Син Е ткнул пальцем в зеркало. На его поверхности всплыли несколько слов: «В плохом настроении, раздражаешь».

Очевидно, это было просто зеркало, но его настроение читалось даже легче, чем у людей, которые могли говорить и у которых была мимика.

Син Е задумался на мгновение и проглотил свои слова: «Я думаю, что ты тоже ловушка, приготовленная для меня системой» - скажи он это, зеркало, наверно, разозлилось бы до смерти.

<http://tl.rulate.ru/book/35640/1010821>