

Как бы там ни было, возможность принять горячую ванну была просто замечательной штукой.

Комната была маленькой. Син Е осмотрел каждый угол и убедился, что никто не подглядывал. Затем он разделся и вошел в ванну.

Зеркало все еще висело у него на груди, и оно опустилось на нижний край ванны, как только Син Е вошел в воду. Син Е проигнорировал зеркало и быстро вымыл лицо и волосы.

В будние дни душ Син Е занимает всего пять минут от входа до выхода из ванной. Но теперь волосы слишком длинные, и Клэр давно их не мыла. Он не знал возраста шампуня, предусмотренного игровым фоном. Приняв душ, он полчаса растирал волосы.

Сначала он помылся как следует, а затем, надев одежду, перешел к голове, стараясь не слишком испачкаться грязью с волос после помывки.

Наконец, волосы были вымыты дочи́ста, вода в ведре для ванны посерела, а зеркало из-за всех сил пыталось плавать по воде в позе, нарушающей классические физические принципы. Зеркало было серым, и больше в нем ничего не отражалось.

Син Е холодно посмотрел в зеркало. Он взял маленький тазик рядом с ванной и спросил: - Здесь есть вода, хочешь помыться?

«Да!» - восклицательный знак на зеркале был больше, чем само слово.

Син Е слегка улыбнулся: - Тогда ответь на вопрос, кто ты такой, черт возьми?

Зеркало: - «.....»

По пути Син Е определил две вещи.

Во-первых, постоянно обновляемый фон истории искусственно меняется в любое время. Это также подтверждает то, что Син Е сбросил зеркало в реку. В оригинальном введении к игре система специально напомнила игроку, что он не может изменять заранее заданные концовки. Это может легко привести к иллюзии, что они не могут вмешиваться в игру, но концовка не равна процессу. Игрок может изменять повествование в соответствии со своим выбором.

Во-вторых, голос за кадром не может управлять этим зеркалом. Это очень важно. Согласно обстановке повествования, это должно быть волшебное зеркало с магической силой. Он живой и имеет свои собственные предпочтения. Именно потому, что ему нравится Клэр, он последует за ней до конца. Но это зеркало проявляло крайне явную неприязнь и нежелание, а иногда даже не хотело выполнять свои обязанности, и голос диктора, казалось, не замечал его сопротивления.

Даже если Син Е не играет в игры, с точки зрения бизнеса легко предположить, что ни один разработчик игр не подготовит артефакт для игроков в деревне Синьшоу, который нарушит баланс.

Это зеркало либо ошибка, либо что-то еще.

После того, как Син Е спросил, зеркало не сдвинулось с места и медленно опустилось на дно тазика. Казалось, что оно скорее утонет и умрет, чем скажет Син Е ответ.

Ну, так даже интереснее.

Син Е достал зеркало и тут же полностью погрузил в воду, вымыл и посмотрел в блестящую поверхность, в котором все равно не было видно его лица, и сказал: - Ты можешь сказать, кто игроки?

Зеркало не ответило. В соответствии с его работой за это время, не говоря о том, что отрицание должно быть утверждением.

Если он сотрудничает, то это действительно артефакт.

- Даже если не можешь, мне это не очень-то нужно, - Син Е похлопал по зеркалу. - В любом случае, об этом не так уж трудно догадаться.

Сказав это, он сунул зеркало себе за пазуху.

Зеркало: «Нет!!!»

Син Е, взглянул на это слово, вообще проигнорировал сопротивление, оделся в черно-белый наряд горничной и вышел за дверь с распущенными волосами.

Старшая горничная, ожидавшая за дверью, слегка нахмурилась. - Что не так с твоими волосами?

- Они еще не высохли, - Син Е встряхнул волосами и они разлохматились еще больше.

- Пойдем со мной, - старшая горничная отвела Син Е в другую комнату, расчесала его мокрые волосы и надела платок, как и у других горничных.

Позабывшись о его волосах, она отвела Син Е в комнату графа. Как только она подошла к двери, горничную вышвырнули вон.

Она была едва одета, покрыта шрамами, и ее зубы были почти обнажены. Син Е присел на корточки и проверил ее пульс. Этот человек был мертв.

- Позови сюда новую горничную, - раздался из комнаты мужской голос.

Ресницы старшей служанки не дрогнули, и она спокойно сказала Син Е: - Клэр, тебя зовет граф Лука.

Син Е встал, пристально посмотрел на нее и вошел в комнату графа Луки.

Голос за кадром: «Клэр была в ужасе от смерти горничной. Она вцепилась в юбку и боялась, что станет следующей жертвой».

Сейчас ночь, в комнате полно свечей, а на великолепной кровати лежал полуголый мужчина. Он увидел Син Е и сказал: - Закрой дверь.

Син Е не только закрыл дверь, но и запер ее на ключ.

Множество орудий для пыток было привязано к кровати, и Син Е видел их одного за другим во время ходьбы, и его шаги не были беспорядочными он, наконец, встал перед графом Лукой.

Это очень худой мужчина с хлыстом в руке. Рост Син Е оказывал на него огромное давление, и граф Лука не мог удержаться, чтобы не встать с кровати, и обнаружил, что он все еще вдвое ниже Син Е.

- Я ненавижу, когда на меня смотрят сверху вниз, - мрачно сказал граф Лука, поднял хлыст и направил его на Син Е.

Глаза Син Е были ясными, а руки быстрыми. Когда он поднял руку, он схватил его за руку одной рукой и прикрыл рот графа Луки одной рукой, чтобы тот не издал ни звука.

Глаза графа Луки расширились, зрачки сузились, и он отчаянно боролся, но рост и сила Син Е были полностью его собственными. Система не изменила его первоначальных физических кондиций, за исключением его пола.

Как сила снисходительного графа Луки может быть сравнима с силой Син Е, который часто просит научить своих телохранителей его навыкам самообороны.

Син Е быстро схватил хлыст в руке графа Луки, связал его инструментами в комнате и закрыл ему рот. В комнате раздался громкий шум, когда эти двое дрались, и Син Е крикнул: - Ой! Как больно, господин, отпустите меня! - и хорошенько избил мужчину.

Затем связав графа, он поднял мужчину одной рукой, подтащил обмякшего графа Луку к двери, приоткрыл дверную щелку и слегка вытащил ткань, забитую в рот графа.

Конечно же, граф Лука немедленно крикнул: - Идите сюда, это...

Син Е просто позволил ему выкрикнуть эту фразу и сразу же вырубил его.

Он потащил графа спрятаться за дверь, и когда пожилая служанка, стоявшая возле дверей, тихонько вошла, он закрыл дверь и запер на замок.

Старшая горничная резко обернулась, услышав, как закрылась дверь, и увидела, как Син Е бросил бессознательное тело графа на землю, как тряпку.

- Прежде чем просить людей подумать об этом, можно ли идентифицировать оператора? - Син Е прервал почти вырвавшийся крик из уст старшей служанки.

- Ты, о чем ты говоришь? - спросила бледная старшая служанка, глядя на полумертвого графа Луку.

Син Е запаниковал из-за зеркала и вынул зеркало из груди, сказав: - Очень легко догадаться, кто манипулятор. Голос ведущего может контролировать только поведение NPC, но он не может контролировать мои мысли. Манипулятор надеется, что сюжет будет следовать дальше с вашими собственными настройками, я обязательно исправлю его сам. Чтобы гарантировать, что я могу быть выбран в качестве горничной графа Луки, один из трех человек, которые выбрали горничную, должен быть манипулятором.

Син Е поднял хлыст, упавший на землю, и сказал: - Граф Лука - дворянин с особыми привычками. Он страстно любит причинять боль служанкам, которые не способны сопротивляться. Если он мне нравится, то есть только два конца, один из которых признан человеком, миссия провалилась; другой был замучен графом Лукой до смерти, достигнув поставленной вами цели, верно?

Он приближался шаг за шагом, старшая служанка продолжала пятиться, пока ее спина не уперлась в стену, и она не смогла отступить, прежде чем сказала дрожащим голосом: - Ты, почему ты думаешь, что это я?

- Это очень просто. Прежде чем я войду в ванную, старая экономка, которая стоит за дверью, становится тобой, когда ты выходишь. Как манипулятор, ты должна хотеть увидеть мой конец своими собственными глазами.

Старшая служанка, у которой не было причин придирается, села на землю ягодицей и слабо сказала: - Ты права, я одна из манипуляторов. Ты выиграл эту игру, но у нас все еще есть два человека, и ты все еще думаешь о том, как сбежать из поместья графа.

- О? - Син Е посмотрел на старшую служанку, ожидая ее следующих слов.

- При дворе графа много стражников. Даже если ты сможешь победить одного графа, ты не сможешь победить так много стражников. Если вы причинили вред графу, вы не сможете сбежать, я могу вам помочь, - сказала старшая служанка: - Моя личность установлена, Это был граф, который привел графа к бабушке, и он уважал меня, и у меня тоже есть право голоса в поместье.

Син Е осмотрел с ног до головы на старшую горничную: - Это хорошее предложение. Что бы ты сделала, если бы помогла мне сбежать?

- Может быть, это будет исполнено разгневанным графом, - старшая горничная с улыбкой покачала головой и улыбнулась. - Но я проиграла. Игроки умирают в игре без реальной смерти. Таким образом, я могу заранее вернуться в системное пространство. Нет необходимости оставаться здесь, чтобы выполнять тяжелую работу. В конце концов, я современный человек и, конечно, хочу как можно скорее избавиться от статуса слуги.

- Большое вам спасибо, - Син Е добродушно улыбнулся.

- Спасибо, что рассказали мне еще одно правило этой игры, - сказал Син Е. - Я думал о значении слова «концовка». Каков конец так называемого финала истории? Большинство людей думают, что это конец исполнителя. В конце концов, Клэр - главная героиня истории, но на самом деле это ошибка, потому что это взгляд с точки зрения исполнителя. Если вы стоите на точке зрения манипулятора, то должно быть два главных героя, один - Клэр, другой - сам манипулятор, который создает концовку «старшей служанки», за которую вы играете.

- Если у манипулятора есть две концовки, он вынужден делать двойную страховку. Предполагаемые концовки, это когда Клэр не сориентировалась как игрок, подверглась насилию со стороны графа и умерла. Если бы оба эти варианта провалились, манипулятор мог выбрать другую концовку. Например, с точки зрения старшей горничной, в старшей горничной вдруг проснулась совесть, которая не позволила ей смотреть как Клэр мучили, и помогла той сбежать.

- И если бы я поверил тебе раньше и сбежал из поместья, я проиграл бы.

На этот раз на лице старшей служанки появилось поистине отчаянное выражение: - Откуда ты можешь столько всего знать? Система четко сказала нам, что это правило скрыто от исполнителя!

- Если речь о манипуляторе, он, вероятно, никогда не смог бы додуматься до этого, - Син Е посмотрел вниз на манипулятора, который полностью признал свое поражение. - Но это игра, которая бросает вызов судьбе. Как человек, бросивший вызов судьбе, конечно, в первую очередь вы всегда должны использовать систему в качестве своего противника, чтобы обнаружить уязвимое место в правилах, верно?

И словно услышав эти слова, зеркало в руках Син Е слегка засветилось.

добавка от автора:

Последние слова Син Е можно упростить до: «Я никогда не считал вас, слабых цыплят, своими противниками!»

<http://tl.rulate.ru/book/35640/992659>