

Дворецкий Кайден наблюдал за людьми с разными выражениями лица, а затем заговорил.

"В настоящее время есть три правила, которым вы должны следовать. Вы должны ужинать вместе в столовой каждый вечер, не входить в чужие комнаты без разрешения, и, в-третьих, вы не будете убивать жертв до третьего дня".

Когда Кайден упомянул о "жертвоприношениях", его взгляд на странное мгновение задержался на Люде. Люда сделала вид, что ничем не выдала своего удивления.

Хотя все было predetermined, приглашенные все еще не знали, что они - жертвы.

Посмотрев на него и сделав вид, что изучает его монокль, Кайден в конце концов отвел взгляд.

"Помимо этого, есть еще несколько вещей, которые вы должны знать, но я дам подробные объяснения в ваших комнатах. Кроме того, самое главное - кто вы: жертва или призрак, - можно будет узнать, когда вы вернетесь в свои комнаты. На этом пока все".

Кайден закончил свои инструкции и, не оглядываясь, покинул приемную.

За исключением одного изменения, касающегося продолжительности периода запрета на убийство, все, что услышала Люда, совпадало с тем, что она уже знала.

"Но почему три дня, а не пять?"

Когда она спрашивала, в игре изначально был пятидневный период, когда жертвы не могли быть убиты. Но сейчас Кайден упомянул три дня, что отличалось и вызывало у нее беспокойство.

В остальном же общие правила были просты. Поскольку был только первый день, до третьего дня непосредственной угрозы для жизни не было.

"За эти три дня я должна постараться создать несколько достаточно надежных союзов", - подумала про себя Люда.

По ее опыту игры, от того, как они проведут относительно безопасные ранние этапы, во многом зависели типы концовок, которые они могли получить в дальнейшем.

[Вы получили объяснения Батлера].

[Переходим к следующему шагу обучения].

[Цель ► Взаимодействовать с персонажами в приемной].

Учебник перешел к следующему шагу. Люда отвернулась от системного окна и стала наблюдать за обстановкой в приемной.

Там было странно тихо. Все казались незаинтересованными в "Ночи призрака", словно она их не касалась.

"Обычно в этот момент персонаж выходит вперед".

И вскоре, как и ожидалось, кто-то наконец нарушил тишину.

"Как насчет того, чтобы представиться?"

Люда посмотрела в сторону источника мягкого голоса. Мужчина с яркими светлыми волосами и красивыми светло-зелеными глазами был поразительно красив.

Его одежда тоже была довольно необычной. Он носил черный плащ поверх белой рясы священника, а на шее у него висел длинный красный пояс с золотыми узорами.

Люда увидела, как над его головой проплыло имя "[Юлиан]".

Это имя было ей уже знакомо. В "Любви в ужасе" Юлиан был одним из самых общительных персонажей в самом начале, и, за исключением некоторых причуд, с ним было относительно легко взаимодействовать.

"Я заговорил, так что начну я. Я - Юлиан. А вы?"

Юлиан перевел взгляд на Люду, ожидая ее ответа.

"Я..."

Люда уже собиралась ответить, как ее прервали.

[Пожалуйста, укажите имя игрока].

[PLAYER: Luda]

Люда посмотрела на полупрозрачное окно, появившееся на столе. Имя уже было введено, а изменить его в текущем окне системы не представлялось возможным.

Она молча ждала, и экран сам собой изменился.

[Имя игрока установлено как "Люда"].

"Я - Люда".

После того как сообщение подтвердило, что имя установлено, Люда наконец заговорила. Кроме имени, ей больше нечего было сказать. Кроме того, у Юлиана не было никакой другой информации, кроме его имени.

"Тебе есть что сказать?"

"Нет".

"Очень хорошо. Теперь пусть остальные двое представятся".

В холодной атмосфере Юлиан продолжал невозмутимо стоять на своем.

Затем кто-то, кто спокойно наблюдал за происходящим с противоположной стороны, заговорил.

"Я Кайрен. Но неужели все действительно верят в эту нелепую историю?"

Над ее головой появилось имя "[Куген]". Это была бледнокожая женщина с резкими чертами лица.

Ее спутанные фиолетовые волосы и фиолетовые глаза придавали ей соблазнительную

привлекательность. В сочетании с черным платьем она излучала непрístupную ауру.

"Что ж, думаю, я подожду и посмотрю".

Юлиан ответил слабой улыбкой, не обращая внимания на поведение Кирена. Солнечный свет, проникающий через большое окно приемной, освещал его лицо.

Люда, напротив, повернула голову в ответ на замечания Кирена.

"Это скучно и утомительно, не так ли? Какой смысл в этих выходках?"

Черноволосый мужчина, который все это время откинулся в кресле и наблюдал за происходящим как сторонний наблюдатель, заговорил. Над его головой появилась надпись "[Эстебан]".

Эстебан, одетый в несколько экстравагантный черный костюм, презрительно скривил губы.

Люда не смогла скрыть, что слегка нахмурила брови от его надменного отношения.

"Он начинает все с самого начала".

Эстебан был персонажем, который не особенно нравился Люде на протяжении всей игры.

Его непокорные полуночно-черные волосы и контрастные малиновые глаза обшарили приемную, прежде чем остановиться на Люде.

"Ты, должно быть, жертва".

Эстебан с невозмутимым видом поднялся и уверенно вышел из комнаты.

"Он что, с ума сошел?"

Люда уже собиралась что-то сказать, когда на экране появилось системное окно.

[Вы взаимодействовали со всеми персонажами в приемной].

[Обучение завершено.]

["Адский режим" был выбран автоматически].

[Разблокирована функция привязанности].

[Разблокирована функция инвентаря].

[Из-за "Адского режима" уровень угрозы персонажей повысится].

[Теперь вы можете продолжать.]

[Удачи.]

Люда посмотрела на огромное количество появившихся системных окон и быстро опустила глаза. Она не хотела показаться подозрительной, уставившись в пустоту.

"Но почему именно адский режим?"

И он был выбран автоматически, не меньше.

Она уже проходила игру, и в ней были нормальный и сложный режимы, но "Адский режим"?

Подтекст этого термина был ей не по душе. Более того, он сопровождался неблагоприятными эффектами.

"Может, это связано с разницей между тремя и пятью днями?"

Это было возможно. Как правило, при повышении уровня сложности все условия ухудшались.

"Может, выйдем наружу?"

Прорвав гнетущую атмосферу, Юлиан заговорил, предлагая покинуть приемную.

* * *

"Позвольте мне проводить вас до ваших комнат".

Когда они вышли из приемной, Рита заговорила, и Юлиан с Людой последовали за ней. Люда некоторое время осматривала окрестности. Приемная находилась в глубине большого зала, по обеим сторонам которого тянулись длинные коридоры. Посмотрев на лестницу, ведущую на второй этаж, она почувствовала чей-то взгляд и повернула голову.

Рита пристально смотрела на нее.

"Пожалуйста, следуйте за мной".

Рита направилась по левому коридору, и остальные последовали за ней. Вдоль коридора на стенах беспорядочно висели канделябры.

Пройдя немного и свернув за угол, они оказались в коридоре, уставленном дверями.

"Твоя комната здесь, Люда".

Комната, к которой их привела Рита, находилась в самом конце коридора. Прежде чем войти в свою комнату, Люда осмотрела комнаты Юлиана и Кирена.

Их комнаты располагались рядом с ее, а комнаты Кирена и Юлиана следовали за ними по порядку.

К счастью, расположение их комнат и зала для приемов осталось прежним.

Однако особняк был настолько огромен, что в реальности все казалось незнакомым. Более того, между тем, что они видели на экране, и реальным положением дел в особняке была существенная разница. Персонажи испытывали то же чувство непривычности. То, что раньше казалось им красочными иллюстрациями, теперь стало осязаемым, что создавало ощущение сюрреализма.

Войдя в комнату, Люда сразу заметила изменения. На маленьком столике были разложены предметы, которых раньше там не было.

Первое, что бросилось ей в глаза, - два листа бумаги, туго перевязанные красными нитками. Один из них был белым, а другой - черным.

Рядом с бумагами лежали маленький ключ и карманные часы.

Люда взяла в руки белую бумагу и села на кровать.

Она потянула за красный шнурок, чтобы открыть бумагу, и в этот момент перед ней появилось системное окно.

[Игрок 'Люда', добро пожаловать в проклятое поместье Хайлик].

[Вы стали участником Ночи призраков в качестве жертвы и должны дожить до конца, не будучи убитым призраком].

[Есть только один способ выйти из этой игры].

[Переживите Ночь призраков и выполните условие истинной концовки!]

Сообщение было написано бодрым тоном, но содержание его было мрачным.

Взгляд Люды остановился на последней строчке.

"Истинная концовка? Разве такое бывает?"

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/96656/3876165>