

«.....»

Был рассвет, и дневной свет беспрепятственно лил в мир.

Саман сел и обнаружил, что его спина покрыта холодным потом.

Ему приснилось, что они находятся в тускло освещенном коридоре. Тусклый свет масляной лампы осветил золотую рамку, и перед ним встали два демона в белых одеждах. Один из них был могущественным и равнодушным к миру, а другой, хотя и был высокомерным, больше походил на юношу, только что вышедшего из уединения.

Два лица задрожали и внезапно превратились в головы гигантских черных мух.

У гигантской мухи был игольчатый рот, который вонзилась прямо в его череп. Однако во сне его как будто контролировали, и он совершенно не реагировал.

«То, что приходит тебе в голову днем, войдет в твои сны ночью?»

Он поднял одеяло и встал. Сначала он осмотрел все маленькие ловушки в комнате одну за другой. Эти маленькие ловушки он сделал из пыли и волос, чтобы увидеть, не проник ли кто-то или что-то.

Саман внимательно осмотрел подоконник, углы двери, край кровати и так далее. Ни одна из маленьких ловушек не сработала. Однако он все еще не был уверен, то ли что-то не вошло, то ли что-то избежало всех его ловушек.

Переработав ловушки, он пошел принять холодный душ.

В комнате есть небольшая ванна, в которой он любит стоять голым и пускать холодную воду с головы. Только после этого он полностью проснется.

Протрезвев, Саман приготовился пойти поесть.

В отличие от тишины предыдущей ночи, люди ходили туда-сюда возле его дома. Саман открыл дверь и обнаружил, что снаружи собралось много игроков. Все они говорили о людях, которые погибли накануне.

«Здравствуйте», — приветствовал он всех с улыбкой и стал искать, с кем бы обменяться информацией.

В игре информация также была товаром.

Поскольку было около 2 часов ночи, все карты игроков обновились во второй раз. На этот раз за количество убитых игроков.

Когда количество игроков невелико, карты будут обновляться каждый раз, когда происходит смерть. Однако в большой группе из ста игроков уведомление обычно приходит в 2 часа ночи.

□28 игроков погибли в первую ночь, разблокировано 28/99 печати «призрак».□

Неприятно было читать и еще больше шокировало видеть.

Хотя они знали, что многие игроки умрут в первый день, никто не ожидал, что погибнет так много игроков; число погибших составило более четверти.

Сила «призрака» увеличивается по мере того, как умирает больше игроков. Двадцать восемь игроков отдали свои жизни, и теперь маленький призрак стал большим призраком. Если бы они сегодня вечером шли лоб в лоб, исход был бы непредсказуем.

«Я знал, что люди будут умирать, но не ожидал, что ситуация будет настолько серьезной. Здесь все игроки, у которых есть хотя бы одна карта R-ранга».

Прошла всего одна ночь, а несколько знакомых игроков исчезли.

«Дело не только в игроках, — сказал один человек, — разве ты не заметил, что NPC стало меньше?»

Все были поражены и все оглянулись. Конечно же, несколько знакомых NPC исчезли.

«Почему ты до сих пор обращаешь внимание на NPC?»

Игрок вздохнул: «Мой квест персонажа был связан с этим NPC. Тск, наверное, сейчас это невозможно завершить».

Услышав это, остальные тоже вздохнули.

Некоторые из них уже отказались от поисков "призрака", потому что было слишком сложно искать через сотню игроков. Они всего лишь хотели завершить квест своего персонажа и получить несколько реквизитов. Но теперь даже это казалось маловероятным.

«Кому-нибудь удалось выйти и

вернуться?» - спросил один из игроков.

Саман открыл дверь и молча прошел мимо них.

Он определенно был не единственным, кто ушел и благополучно вернулся прошлой ночью. Но как он мог так легко выдать подсказки, которые он получил из своих приключений?

«Я не знаю, случилось ли то, что случилось с теми игроками, с пропавшими NPC», — игроки все еще обсуждали пропавших NPC.

Если NPC также отсутствуют, то это может означать только то, что это было в соответствии с сюжетом, и есть вещи, охотящиеся на этот особняк по ночам. Это может быть призрак, а может и не быть.

Но было это или нет, это дало им некоторое вдохновение.

«Если это так, то, возможно, мы сможем получить помощь от NPC».

Игроки предварительно спросили группу проходящих служанок. Одна из них немного подумала и улыбнулась: «Может быть, они вчера рано ушли». Эти служанки были из тех, что появляются в дневное время, и в эту группу также вмешалось несколько игроков.

«Мы ничего не знаем по этому поводу», — сказал игрок, выступавший в роли служанка, а затем в спешке ушел выполнять свои обязанности.

«Кажется, ночь опасна не только для нас, игроков, но и для NPC тоже», — после того, как служанки ушли, все собрались, чтобы обсудить и обменяться некоторыми подсказками.

Их цель состояла в том, чтобы остаться в живых до конца игры, чтобы не было необходимости соревноваться — это, конечно, применимо только в том случае, если их квесты персонажей не противоречат друг другу.

Сотрудничество также было хорошим вариантом.

Были и те, кто предпочитал работать в одиночку. Большинство из этих людей обладают мощным реквизитом, несколькими доступными навыками, имеют опыт в высококлассных играх и уверены в себе.

Саман был где-то посередине, он не против обмена информацией с другими игроками, но только если она имеет равную ценность. Он не думал, что есть какие-то подсказки, которыми стоило бы обмениваться с этими игроками, которые оставались в своих комнатах и не выходили.

В отличие от шума и суеты в доме игроков, место, где живет Жэнь Ифэй, было очень тихим.

За ночь он просыпался раза три-четыре.

Внезапная сонливость сделала его неспособным доверять здешней безопасности. Он очень плохо спал и просыпался от малейшего шума.

Заснув на некоторое время, он, наконец, полностью проснулся, когда было уже около восьми, что было точным временем, когда древние люди ели свою «утреннюю трапезу».

Вчерашняя усталость и утомление были излечены сном, и теперь он был полон сил.

После умывания из кухни принесли завтрак.

Из-за того, что он вчера поднял шум, кухня, естественно, не осмелилась прислать еду, которая ему не нравится. Ему подали легкие продукты, такие как каша из рыбного филе, омлет с креветками, мелкая жареная рыба и так далее.

«Хэ Цзюнь не любит есть какие-либо мясные блюда, поэтому все кастрюли и сковородки, которые использовались для приготовления пищи, все новые и никогда раньше не касались мяса. Пожалуйста, ешьте спокойно, Хэ Цзюнь, — служанки, пришедшие с едой, встали на колени на полу. С его угла все, что можно было увидеть, была их макушка.

То, что заметил Жэнь Ифэй, было не едой. Он спросил: «Почему я не видел тебя прошлой ночью?»

Хотя у них у всех одинаковый макияж, атмосфера, которую они излучают, была совершенно разной. Служанки днем были как живые люди, а служанки ночью как марионетки.

Служанка склонила голову и уважительно ответила: «Мы дежури́м днем, а другая группа сестер дежури́т после наступления темноты».

— То же самое относится ко всем охранникам?

«Да».

Жэнь Ифэй кивнул и помахал им, чтобы они ушли: «Вы можете уйти».

Служанки встали и ушли. Как только в комнате не осталось посторонних и исчезло ощущение, что за ним наблюдают прошлой ночью, он достал свою карточку.

В дополнение к числу погибших, было обновление информации: [При случайной встрече с дьяволом, выступающим в качестве границы, призрак ходит по ночам.]

Эту информацию было довольно легко понять. Так называемая «случайная встреча с дьяволом» происходит с наступлением темноты. Как гласит легенда, наступление ночи — это время, когда мир людей и мир демонов сливаются, и можно увидеть определенные видения.

Означает ли это подсказку, что после наступления темноты это место попадет в другой мир, то есть в мир призраков?

Или это означает, что «призрак» появляется только ночью?

Если последнее, то идентифицировать «призрака» очень просто.

Жэнь Ифэй покачал головой, он чувствовал, что этот экземпляр не даст такой простой подсказки. Если бы игрокам прямо сказали, что призрак активен только ночью, не было бы легко найти «его»? Как этот инстанс мог все еще считаться средней игрой?

Покачав головой, он оставил этот вопрос на время. Жэнь Ифэй не собирался идентифицировать «призрака», он просто хотел иметь возможность сосуществовать с другим до конца. По сравнению с предыдущим, более важно выполнить квест персонажа и получить три капли крови.

Чтобы выполнить эту задачу, ему нужно было найти слабость Цин Хуна, то есть секрет, который другая сторона хотела скрыть.

— Какой секрет он хранит?

Он что-то вспомнил и достал из рукава какой-то предмет.

Он держал тот самый светящийся цветок, который случайно забрал вчера.

Он больше не светился днем, а значит, раскрыл свой истинный вид. Цветок состоит из шести лепестков, которые сложены вместе, напоминая небольшой фонарик. Он бирюзовый, почти прозрачный, и в том месте, где должны быть тычинки, ничего не было.

Если ему не изменяет память, то центр должен быть источником свечения цветка.

Сладкий аромат исчез.

Жэнь Ифэй ущипнул маленький цветок и осторожно понюхал его, вчерашний запах исчез.

Аромат исчез, потому что он больше не светится?

С некоторыми сомнениями, он осторожно отложил лепестки.

Перед ним была доставленная с кухни еда, кипевшая ароматом тщательно приготовленной еды. Он внимательно понюхал ее и не обнаружил никаких специфических запахов, но все равно чувствовал себя неловко.

— Сначала уберу, — в конце концов, он так и не пошевелился и убрал всю еду в кладовку в рукавах.

Тело демона отличается от тела человека. Ничего с ними не случится, если они останутся без еды на несколько дней, они даже не почувствуют голода.

Однако, как человек, он чувствовал себя неловко из-за пропуска еды.

Жэнь Ифэй вынул из рукава маленькую жареную рыбку и прожевал ее. Он вздохнул и достал еще одну маленькую сушеную рыбку.

А, правда вкусно?

К счастью, первоначальный владелец принес свой сухой поек. Он хранил разнообразную мелкую сушеную рыбу, рыбное филе, а также несколько раковин, улиток и другие вещи.

Он использовал маленькую иглу, чтобы выбрать жаберную крышку и проткнуть ее в мясо улитки. Он покрутил ее и вытащил мясо, прежде чем положить его в рот, глаза Жэнь Ифэя слегка прояснились.

Первоначальный владелец был экспертом в поедании улиток, все отобранные улитки были сочными, пухлыми и вкусными. Поскольку улитки, как правило, имеют мутный и рыбный запах, их приправляли острыми приправами, но не перцем чили, а коралловой вишней, что придает им слегка горьковатый вкус.

— Уф, — он резко вдохнул, улиточная мука и немного острого супа внутри раковины попали ему в рот. Мясо улиток было приготовлено идеально, а суп был вкусным. Он был свежим, ароматным и пряным; это было чрезвычайно приятно.

Жэнь Ифэй сузил глаза.

Он прямо сел, скрестив ноги, на полу и закатал длинные рукава до локтей. Первоначально он собирал мясо улитки по кусочкам иглой, но теперь он просто снял жаберную крышку и высосал раковину, съев всю улитку за один укус. Иметь возможность есть мясо с полным ртом масла чили было очень приятно.

Пока Жэнь Ифэй наслаждался своим утром, Саман, как и большинство игроков, преодолевающих уровни, встал, чтобы усердно исследовать инстанс.

В то время как выступающий игрок испытывает острые ощущения от того, что его чуть не задушил NPC, игроки, преодолевающие уровни, также страдали от того, что не могли ничего контролировать и не могли ничего понять. В настоящее время не было другого способа искать улики, кроме как обыскивать каждый закоулок.

Это может показаться нелогичным, но подсказки не падают с неба.

Он вышел из группы игроков и прошел весь путь до того места, где вчера проходил банкет. Оказавшись там, он повторил маршрут, по которому пошел после того, как покинул банкет.

Саман ясно помнил, что был только коридор, который шел прямо вперед, но перед ним было два маршрута. Одна была лестницей, которая вела в другой коридор на втором этаже, а другая была садовой дорожкой, вымощенной булыжником.

Однако он все еще помнил общее направление маленького сада, Саман проследил направление в своей памяти и нашел его. Это не был ни круглый светящийся сад, ни еще одно отдельное здание.

С этой стороны неожиданно оказался пруд с лотосами, а рядом с прудом росла ароматная ива. На пруду стояла лодка с тентом, точно такая же, как в водном городке Цзян Нань.

Сезон в этом случае был весной, поэтому цветы лотоса еще не выросли, но в пруду висели много круглых листьев лотоса. Саман сорвал лист лотоса, и текстура листа, и шелк корня лотоса, вытасканный из разрыва, доказывали, что это был настоящий лист лотоса.

Просто он не мог до конца поверить своим глазам.

Прошлой ночью этот NPC применил перед его глазами технику под названием «иллюзия», и он подозревал, что все, что у него перед глазами, было иллюзией.

— Это не было иллюзией?

Насладившись завтраком, Жэнь Ифэй еще раз вымыл лицо и прополоскал рот, прежде чем переодеться в новый комплект одежды, чтобы выйти на улицу. Прошлой ночью он думал, что то, что он видел днем, было иллюзией, а то, что он видел ночью, было правдой, но не сегодня.

Жэнь Ифэй был экспертом в использовании фантомной игры, чтобы обманывать других, однако он не был достаточно хорош, чтобы сделать так, чтобы никто не мог отличить, что было правдой, а что подделкой.

Интересно, что, вопреки тому, что можно было ожидать, ночь была настоящей, и день тоже был настоящим.

Он прошел всю дорогу туда, где вчера старичок сломал себе руку. Он находился под дождевым крыльцом с садом с одной стороны и белой стеной с другой. На белой стене было деревянное резное ажурное окно с небольшим двориком снаружи.

Дырки, сделанные вчера, исчезли, следов ремонта не осталось.

На углах белых стен остались следы мха и плесени, это было очень естественно и не выглядело подделкой.

Выглянув на маленький дворик с другой стороны, он увидел, что на клумбе летают пчелы и бабочки, что совсем не то, что вчера, когда не было живого.

Он не мог не задаться вопросом, кроме игроков, знают ли NPC о разнице между днем и ночью?

Жэнь Ифэй собирался вернуться к месту сбора неигровых персонажей, когда перед ним вышла красивая женщина с тонкой талией и фигуристым телом.

Она была одета в одежду из парчи, но голова у нее была очень невзрачная, только бирюзовый цветок, наискосок вставленный в волосы. Этот человек был не кем иным, как первой женой, которую он встретил вчера, которая также могла быть младшей сестрой первоначального владельца.

— Старший брат, ты здесь.

<http://bllate.org/book/15647/1399004>