

Глава 30. Это игра для одного игрока

Тан Мо вынул нож и вошёл в третью нору, стараясь не думать, что его появление может привлечь чёрного суслика.

Он зачерпнул всю грязь, смешанную с белым порошком, вынес её наружу и принялся выковыривать белые частички.

Никогда ещё он не был настолько сосредоточен. Через час он наконец-то выбрал их всё и отправился к пятой норе.

Пока он ковырялся в грязи, суслик прекратил рычать и убежал. Теперь Тан Мо мог спокойно рассмотреть землю.

Каждая нора была около трех метров в диаметре. День назад Тан Мо положил батат слева на самом выходе. В этом месте белые частички раскрошившейся тарелки были уже почти незаметны. А остатки второй тарелки были видны чуть дальше.

Сегодняшнюю приманку суслик тоже съел. Пока в норе находился Тан Мо, чёрный суслик пытался добраться до него и не обращал на батат внимания. Но стоило человеку сбежать, и приманка была съедена.

Очень осторожно Тан Мо прокрался к месту, где раньше стояла тарелка, и выкопал ещё одну кучку земли, перемешанной с керамикой.

Сначала он сравнил между собой две кучки, взятых из пятой норы. Затем посмотрел на самую первую кучку, добытую из третьей.

Сравнив белые частички из всех трёх кучек, он задумчиво произнес:

— Все три абсолютно идентичны...

Во всех случаях белый порошок однозначно был остатками тарелок.

Причём тарелка точно очутилась в третьей норе сегодня около 18:00. Ведь Тан Мо специально проверил все 9 нор, перед тем как устанавливать приманку. И в тот момент след от разбитой тарелки был только в пятой норе, где он пытался выманить суслика в первый раз.

— Так, на схватку с чёрным сусликом у меня ушло минут пять, ещё три минуты я отдыхал перед входом. И где-то полминуты я шёл от пятой до третьей норы, — проговорил Тан Мо. — Плюс к этому с момента, как я сегодня проверил третью нору в первый раз, до 18:00 прошло ещё минут 5-6. Всего не больше 15 минут.

За эти 15 минут кто-то поставил тарелку в нору, и её успели измельчить в порошок.

— И на тарелке наверняка был батат, который был съеден сусликом.

Тан Мо приложил руку к татуировке спички и настороженно посмотрел по сторонам.

У подножья горы раскинулся огромный огород. Тусклый лунный свет освещал девять сусличьих нор. Дул мягкий ночной ветер, и по земле тихонько перекатывались мелкие камешки.

Никого.

Ни единой души.

Но совсем недавно, в районе шести вечера, кто-то за 15 минут успел положить в третью нору тарелку с приманкой. Батат был съеден, а тарелка превратилась в пыль.

Это вполне объясняло почему при 80% вероятности появления золотистого суслика, прятавшийся в пятой норе Тан Мо повстречал чёрного суслика.

Ведь правило седьмое гласило, что если приманка лежит в двух и более норах, или человек и приманка не находятся в одной и той же норе, вероятность появления золотистого суслика равна 0.

Приманка лежала в двух норах, и оба игрока не были в одной и той же норе. Естественно, золотистый суслик не пришёл!

Тан Мо вынул спичку и шарахнул по здоровому валуну перед входом в нору. От удара на камне расплзлась паутина трещин, а звук эхом прокатился по долине. Казалось, Тан Мо был в бешенстве от того, что чёрная башня так легко его провела, и просто хотел выпустить пар. Но в действительности он внимательно следил за окрестностями и в любой момент был готов дать отпор неизвестному врагу, будь то человек или монстр чёрной башни.

Но прошло уже пять минут, а никто так и не появился.

Тан Мо убрал спичку и задумался. Вдруг он кое-что вспомнил и помчался в домик Бабушки Волка.

Сначала на кухонном столе стояло ровно семь белых тарелок. Их вынула из буфета сама бабушка перед уходом. Когда она ставила их на стол, Тан Мо решил, что эти тарелки нужны ему для того, чтобы класть приманку.

То есть сейчас, через два дня, у него должно остаться на две тарелки меньше. Он подбежал к столу и пересчитал их.

— 1, 2, 3, 4... 5

Всё точно!

Тан Мо ещё раз взглянул на стопку тарелок, достал свою спичку и вышел из домика. В гору он не пошёл, а отправился обратно дорогой, которой его привёл сюда орангутан.

Но стоило ему дойти до поворота, как он наткнулся на невидимую преграду. Путь дальше был закрыт.

##Динь-дон! Вы достигли границы игры.##

Тан Мо развернулся и пошёл в другую сторону.

Дорога в долину была перекрыта, но что если он спрыгнет вниз со склона выше по дороге. С его нынешней физической формой он вряд ли мог сильно пострадать от этого, максимум сломал бы ногу. Зато он смог бы получить больше информации из других частей подземного мира.

Однако, когда он уже собирался спрыгнуть с обрыва, он вновь упёрся в невидимую стену.

##Динь-дон! Вы достигли границы игры.##

Тан Мо: «...»

Выходило, что после официального начала игры, его перемещения стали ограничены горой, на которой стоял домик Бабушки Волка?!

Гору окутывала тёмная ночь.

Смирившись с невозможностью выбраться за границы игры, Тан Мо стал вспоминать восемь правил, объявленные чёрной башней.

— Она не говорила, что есть только один игрок...

Ни из правил, ни из слов Бабушки Волка не следовало, что ловить суслика больше никто не будет. Бабушка действительно хотела, чтобы её внучка поймала грызуна. Но где гарантия, что кто-то ещё не хотел его поймать?

Сложно было предположить, кем мог быть этот кто-то — другим игроком, подземным жителем или монстром. В любом случае, найти его Тан Мо не удавалось.

Стоя на вершине горы, где жила Бабушка Волк, Тан Мо мог видеть всё сверху до самого низа, где расположились 9 нор. Но другого охотника на сусликов видно не было.

В принципе всё можно было объяснить. Хотя Тан Мо играл в однопользовательскую игру и у него не было ни соперников, ни союзников, это не означало, что кто-то ещё не мог одновременно играть в игру с таким же заданием.

— Выходит, он тоже поставил в нору тарелку с приманкой. Способ охоты на сусликов у него идентичен моему. Но я не вижу его, а он меня. Поэтому он не знает, что я положил приманку в другую нору. В итоге, еда оказалась одновременно в двух норах, и вероятность появления золотистого суслика стала равна 0, — рассуждения принесли Тан Мо некоторое успокоение.

Он медленно возвращался в домик Бабушки Волка.

— И он тоже кладёт приманку на тарелку...

Тан Мо замер перед дверью. Что-то было не так...

Его невидимый «компаньон» (Тан Мо решил пока считать его компаньоном, так как их задачи были одинаковыми) ловит суслика тем же самым способом. Но приманка, которую он использует, не обязательно была бататом.

Ведь Тан Мо нашёл только остатки тарелки, а приманка была полностью съедена, и точно узнать, что это было, не представлялось возможным.

Вдруг Тан Мо осенило:

— Интересно, а он ловит золотистого или чёрного суслика?

Но он тут же отверг эту идею.

— Вряд ли, ведь чёрные суслики любят есть подземных жителей, а не батат. И чтобы выманить чёрного суслика приманка и вовсе не нужна, достаточно самому встать в норе.

Да и по тому, что говорила Бабушка Волк, выходило, что к чёрному суслику она относилась довольно благосклонно.

Значит, местные монстры не любят только золотистого суслика.

Тан Мо глубоко вздохнул, зажмурился и открыл дверь. Ему предстояло ответить на три важных вопроса.

Во-первых, кто второй охотник на суслика, игрок, подземный житель или монстр?

Во-вторых, какую цель он преследует? Действительно ли он тоже ловит золотистого суслика?

И в-третьих, как заставить этого охотника положить приманку в ту же нору, что и Тан Мо. И если это не монстр, а человек, то он тоже должен встать в одну с ним нору.

Чёрная башня не уточняла, сколько приманки использовать, и что игрок может быть только один. Главное, чтобы вся еда и люди были в одной норе, или золотистый суслик не придёт.

Пока у Тан Мо не было решения.

Как донести информацию до компаньона, которого он не может видеть, и не знает, как с ним общаться.

— Это не должно быть настолько сложно. Это же игра, а значит, должен быть способ выиграть. Обязательно, — Тан Мо шумно захлопнул дверь и начал ходить взад-вперёд по комнате.

— Я не вижу второго охотника, а он не видит меня. Но я на 80% уверен, что у нас общая задача. Мне нужно найти способ с ним связаться. Я заметил, что я не один, а он? Как мне подать ему знак?

Тан Мо остановился. Складывалось впечатление, что он позабыл что-то очень важное.

Начиная с самой простой игры в библиотеке, в которую его заманил святоша, и заканчивая сложной и опасной игрой с Марио, в которой погибла куча народа, Тан Мо ни разу не чувствовал себя настолько беспомощно.

Однако это всего лишь игра. А значит, есть способ её пройти.

Тан Мо постепенно успокоился. Он сел на диван и стал разглядывать розовый горшок на журнальном столике.

Керамическая посуда стояла точно на том же месте, где он её оставил. Он внимательно осмотрел её снизу доверху. Ещё несколько минут он рассматривал бледно розовый горшок, освещенный бледным лунным светом. И тут в его голове промелькнула мысль.

— Нарисую круг и прокляну!

Тан Мо аж подпрыгнул на диване. Он вспомнил, что у него есть способность наводить проклятье.

Можно проклясть кого-то, нарисовав круг. Использовать способность можно не чаще раза в день. Вероятность успешного применения — 30%. Характер негативного воздействия контролировать невозможно.

Чтобы воспользоваться этой способностью, необязательно знать, как выглядит проклинаемый субъект, или как его зовут. Сейчас Тан Мо было достаточно понимать, что это человек, который поставил миску с приманкой в шесть вечера в третью нору, чтобы проклясть его.

Тан Мо наклонился над журнальный столик и начал чертить на нём пальцем круг. Когда Тан Мо дошёл от верхнего края круга до нижнего, его пальцы начали дрожать. На то, чтобы нарисовать неровный кружок, у него ушло около минуты.

В пещере большого крота Ли Бинь с легкостью смог нарисовать целых два идеальных круга, будто начерченных при помощи циркуля.

После того как Тан Мо скопировал эту способность, он успел воспользоваться ею 4 раза. Первый раз для проклятия нелегала в школе Шибэй, второй — для проклятия Марио, и ещё дважды он проклинал нелегалов, на которых охотился на Нанкинской улице. Каждый раз он быстро и без труда рисовал идеальные круги, будто кто-то делал это за него.

Глядя на кривулину, начерченную им на журнальном столике, Тан Мо помрачнел.

Повинуясь внезапному импульсу, он достал из воздуха свою книжку со способностями и открыл её на второй странице.

Способность «Я крут, почти как главный герой» уже используется для хранения гигантской спички и больше ни на что не годится.

Способность «Нарисуй круг и прокляни» только что провалилась.

Способность «Ищу, ищу, найду друзей»...

Перевернув пяток страниц, Тан Мо дошёл до способности «Яоцзин, верни моего деда». Он вышел из домика и, глядя на раскинувшуюся внизу тёмную долину, положил руки на пояс и выкрикнул ключевую фразу.

В тишине ночи голос Тан Мо долго повторяло эхо. Вот только огонь так и не появился.

Тан Мо похолодел*. Он начал проверять все доступные ему способности одну за другой. Но как он ни старался, ничего, кроме способности «Невероятная сообразительность» Чэнь Шаньшань, не работало. Да и то сообразительность было трудно оценить.

* В оригинале 心顿坠入冰窖 (xīn dùnshí zhuì rù bīngjiào) — дословно: сердце упало в ледяной погреб.

— Эта игра запрещает использование способностей?

Тан Мо задумался и нехотя ответил себе:

— Нет, это не так. Я ведь могу пользоваться спичкой, то есть способность «Я крут, почти как главный герой» работает.

Но все остальные способности использовать не удалось. А когда он сражался с чёрным сусликом, он вообще о них забыл и дрался исключительно спичкой, полагаясь только на физическую силу.

— Может игра разрешает использовать способности только определённого типа?

Временно приняв эту гипотезу, Тан Мо убрал свою книжку и решил проверить артефакты.

Он достал из кармана кристаллическую слезинку земляного червя.

Слёзы червя были невозполнимым расходным материалом. Их можно было использовать всего три раза для заживления серьёзных ран.

Отрезать себе руку Тан Мо на этот раз не собирался. Он вынул ножик и чиркнул им по левому предплечью — рана получилась не особо глубокой, но из неё тут же хлынула кровь. Тан Мо слегка поморщился от боли и приложил к порезу слезу.

Через несколько минут рана затянулась, но причиной тому были не слёзы червя, а прекрасная регенерация основного игрока.

Тан Мо убрал слёзы и снова достал кепку Марио.

В первой половине дня он уже выбил с её помощью три предмета, один из которых бросил в розовый горшок, чтобы превратить его в приманку. Использовать этот артефакт без ущерба здоровью можно было не чаще трёх раз в день. Четвёртый раз мог вызвать головокружение и другие негативные последствия.

Однако Тан Мо без колебаний надел кепку и врезался головой в камин.

Бум!

На пол упало, почерневшее от старости, серебряное колечко. Немного отдохнув у стены, Тан Мо поднял его.

Так, кепка Марио всё ещё работала.

Последний артефакт, имевшийся в наличии, был индюшачьим яйцом. Тан Мо достал его из кармана и трижды стукнул:

— Господин Фу?

Кроме свиста ветра за окном и скрипа рамы ничего не было слышно.

Яйцо осталось безмолвным.

Тан Мо напрягся.

— Господин Фу? — снова прокричал он.

Прошла пара минут, но ничего не происходило.

Тогда он начертил на яйце букву «S». Но вопреки ожиданиям, символ не засветился.

— Фу Вэньдо, — выкрикнул он в третий раз.

Но снова ему ответил лишь дувший за окном ветер.

Минут через 10 он наконец убрал яйцо, подошёл к окну домика Бабушки Волка и посмотрел на норы сусликов у подножья горы.

В этот момент розовый будильник пикнул: его часовая стрелка остановилась на отметке 12.

Начался третий день игры.

— Это игра для одного игрока...

Тан Мо разглядывал третью нору, он пришёл наконец к заключению и окончательно успокоился.

— Второй охотник — это тоже я, — спокойно произнёс он.

Автор имеет сказать:

Сахарок: Фу Вэньдо!!!! QAQ!!!!!!! [Готов заплакать]

Майор Фу: ... Твою ж мать, я так хочу к моей жене!

<http://bllate.org/book/15800/1416182>