

В отличие от остальных троих игроков, Су Бай, шагнув в жилой комплекс «Счастье», хоть и получил легенду роли, но памяти не лишился. Он прекрасно осознавал, откуда явился и с какой целью здесь находится.

Возможно, сам жилой комплекс «Счастье» чуял, что Су Бай отличается от прочих избранных, а потому отвел ему роль не местного жильца, а случайного визитера.

В легенде, состряпанной жилым комплексом для Су Бая, тот числился самым обычным, серым пареньком – таким прозрачным силуэтом, на чье появление не реагировали даже автоматические двери. Су Бай порой подумывал, что такая роль досталась ему не случайно: сам комплекс «Счастье», похоже, желал, чтобы тот не отвечивал.

Всё, что омывалось светом Алой Луны, подвергалось мутациям. И хотя здания поддавались порче медленнее живых существ, вокруг хватало строений и целых кварталов, наделенных аномальной силой и даже собственным разумом.

Су Бай не исключал, что комплекс «Счастье» обладает волей. Более того, он подозревал, что повальная амнезия игроков напрямую связана с самой сущностью этого места.

Так или иначе, раз уж Су Баю досталась роль «визитера», в комплексе обязано было найтись лицо, подлежащее визиту. Согласно легенде, парень пришел навестить одинокую старуху из квартиры 402 корпуса №3. Эта старуха приходилась Су Баю «тётушкой» – не имевшая ни мужа, ни детей, она коротала дни в обществе десятка спасенных уличных кошек.

Не потеряв памяти, Су Бай еще при входе в корпус №3 подметил неладное с настенным электронным табло. Оно показывало вовсе не время, а странную комбинацию цифр: 100:100.

Стоило парню увидеть эти цифры, как в его голове со скрежетом проворачивались жернова богатого опыта участия в Играх Кошмаров. Он принялся судорожно припоминать «Памятку нового жильца», зачитанную Администратором перед стартом игры, сопоставлять ее с обстановкой в комплексе и нелепым циферблатом, пока в уме не выкристаллизовался смутный ответ.

В «Памятке нового жильца», помимо четвертого пункта о спутанности сознания, присутствовал куда более важный, пятый пункт.

Там Администратор упомянул, что в игре действует «система баллов»: человеческие игроки на вес золота, потому каждый из них оценивается в 10 баллов, а прочие жильцы – в 1 балл.

Раз есть начисление очков, должна быть и система штрафов. А поскольку речь идет об Играх Кошмаров, гибель каждого игрока неизбежно ведет к вычитанию 10 баллов.

Отчего погибают игроки? Разумеется, от рук прочих жильцов. В Играх Кошмаров не водится никого, кроме людей и аномальных сущностей. Выходит, оговорка про «прочих жильцов» прямо намекала: кроме горстки избранных игроков, абсолютно все обитатели комплекса «Счастье» – призраки!

Кроме того, в инструкции Администратора говорилось, что перевес очков в пользу прочих жильцов вызовет у тех сильное недовольство. Опираясь на прошлый опыт, Су Бай мог заложить голову: едва суммарный счет людей поползет вниз, бесовня в комплексе устроит кровавый бунт.

Чем ниже падает счет людей, тем кошмарнее становится жилой комплекс!

Коли существует подсчет и списание очков, игрокам требовалось хоть какое-то табло для отслеживания баланса сил между людьми и нечистью. Покрутившись по территории, Су Бай быстро понял: призраков в комплексе «Счастье» пруд пруди.

В последний раз столь плотную концентрацию нечисти он видел разве что на старом кладбище.

Не оставалось сомнений: уродливые электронные часы в холле первого этажа были не чем иным, как главным табло текущего счета. Когда Су Бай впервые переступил порог корпуса №3, табло показывало 100:100 – стартовое количество очков обеих фракций.

В сознании того, что у каждой стороны по сотне баллов, жилой комплекс «Счастье» представлял еще более жуткой мышеловкой для игроков-людей... Особенно для Су Бая, который только-только вылез из обучающей локации, не имел гроша за душой, был слаб здоровьем и числился обычным недоучившимся старшеклассником!

Каждый человек стоил 10 очков. Общие 100 очков означали, что вместе с Су Баем в игру вступили 10 игроков.

Каждый призрак стоил 1 очко. Общие 100 очков означали...

Что в жилом комплексе «Счастье» обитает ровно 100 призраков!

Расклад 100:100 казался честным состязанием лишь на первый взгляд. На деле же игроки оказались в ловушке: 10 против 100 в командном зачете и 1 против 10 в индивидуальном! И стоит счету людей просесть хоть на один балл, как нечисть моментально сорвется с цепи.

Су Бай не знал, какую именно форму принимает бунт аномалий, но сомневаться не приходилось: все злые духи и кошмары мгновенно вспомнят свою истинную природу, сбросят навязанные комплексом роли и устроят на людей кровавую охоту.

Взвесив все «за» и «против», Су Бай вывел единственный простейший способ, позволявший большинству игроков дотянуть до финала...

Безукоризненно отыгрывать свои роли!

Озвученная Администратором «Памятка нового жильца» гласила: «Все жильцы в той или иной степени подвержены спутанности сознания». Это подтверждало, что провалами в памяти страдают не только люди, но и местная нечисть.

В идеале, если игроки будут осторожно вести себя в рамках отведенных ролей, сожители-призраки не получат встряски и не вспомнят, кто они такие.

А пока память призраков спит, они вряд ли станут кромсать собственных «дочерей», «внуков» или «племянников».

Похоже, именно поэтому «Памятка нового жильца» так настоятельно требовала придерживаться легенды.

Су Бай не был святым спасителем и с радостью заботился бы исключительно о собственной шкуре. Вот только если прочие игроки сгинут один за другим и цифра людского счета обвалится со 100 до 10, вся сотня лютых душ комплекса бросится за ним одним.

В его нынешнем состоянии Су Бай вряд ли пережил бы полномасштабный бунт комплекса «Счастье».

А значит, спасение максимального числа игроков было ему прямым образом выгодно!

Разумеется, «актерская игра» оставалась лишь идеализированным сценарием. Раз уж часть игроков начала прозревать, наверняка нашлись и злые духи, к которым вернулась память.

И дабы эти единичные обнажившие клыки твари не подняли лишнего шума и не перебаламутили весь комплекс, Су Бай решил прибегнуть к силе Мозаики Злых Духов – и тихонько прикончить буйных.

Впереди маячило сорокавосьмичасовое противостояние, а самая надежная его покровительница, Призрачная Невеста Аси, все еще пребывала в глубоком сне. Поэтому Су Бай вытащил элемент Мозаики под названием «Чёрный Зонт» – один из немногих принадлежавших молодым мужчинам.

У Чёрного Зонта имелись две смертельные раны: странная странгуляционная полоса на шее и полностью выключенный левый глаз.

Черпая силу Чёрного Зонта, Су Бай принимал на себя эти метки – точно так же, как рану на груди от Призрачной Невесты. Кроме того, дух Чёрного Зонта отличался капризным характером: он соглашался делиться мощностью лишь тогда, когда Су Бай одевался по его вкусу.

Но стояло угодить вкусам духа, как расход сил на поддержание навыка падал до минимума, позволяя даже обессиленному Су Баю долго использовать его способности.

В прошлой жизни в Мире Кошмаров Су Бай радовался любой чистой одежде, и у него не водилось гардероба для убажания капризного духа. Но в этой жизни склад Лавки Туманов мог воссоздать любой предмет из человеческого мира, включая костюмы.

Прихоти Чёрного Зонта несколько смущали привыкшего к простоте Су Бая, зато лента, прикрывавшая багровый след на шее, и повязка поверх пустой глазницы смотрелись вполне органично.

К тому же возможности Чёрного Зонта идеально подходили для текущего сценария. Он не только мог слегка корректировать внешность Су Бая – цвет кожи, причёску, – но и даровал выбитому глазу способность видеть сквозь маскировку аномалий. Вдобавок сила духа укрепляла мышцы и повышала выносливость, наделяя мастера виртуозным владением мечами и любым древковым оружием.

Эта часть Мозаики не являлась сильнейшей в арсенале Су Бая, но для текущей задачи подходила идеально.

Используя силу Чёрного Зонта, чтобы вырезать пару прозревших тварей и попутно вытащить из петли Фэн Лин, Су Бай сменил цвет кожи, причёску, переоделся и затаился внутри отряда Фан Сюцзе и Нин Янь. Благо недостатка в дверях и дверных ручках комплекс не испытывал, и парень мог в любой момент юркнуть в Лавку Туманов для смены облика.

Кем бы ни были Нин Янь и Фан Сюцзе, пока они шли в авангарде и собирали вокруг себя выживших, Су Бай не возражал исподтишка повышать шансы группы на успех. А если эти двоих накроет аномалия, затаившийся в их тени Су Бай без колебаний пустит их в расход.

Воспоминания о недавних событиях пронесли в голове Су Бая за долю секунды. Наяву же парень продолжал смирно сидеть на диване с робкой улыбкой на лице.

— Су Бай, а какова твоя Особенность? — Не дождавшись ответа, снова спросил Фан Сюцзе.

Су Бай тут же смущенно опустил взгляд и заговорил запинаящимся голосом:

— Простите... Моя Особенность называется «Повышение сил Мозаики». Я много думал над ней после получения, но так и не понял, как её развивать.

Су Бай не стал выдумывать небылицы, благо его родная Особенность звучать нелепо не перестала. Не помоги ему в свое время Призрачная Невеста Аси, парень сгинул бы в Мире Кошмаров задолго до того, как разобрался бы в своем даре.

— ...Мозаика? — На лице Фан Сюцзе отразилось явное замешательство. — Что ж, мне тоже нужно подумать над этим. Надеюсь, смогу подобрать пару мыслей.

С этими словами Фан Сюцзе вырвал из блокнота листок, набросал на нем ряд цифр и протянул Су Баю с Фэн Лин:

— Это мой номер телефона в реале, запомните. Если выберемся - черкните мне, я скину вам готовые наработки и подробный план развития ваших Особенностей, — Фан Сюцзе вздохнул. — Предметы с аномальной силой можно проносить в реальность, а вот обычное барахло туда-сюда не таскается. До сих пор не могу понять эту логику.

— Эх, — Нин Янь, поджав ноги, уселась в кресле и картинно закатила глаза. — Теоретик и парочка нубов! М-да, ну и паршивая же нам досталась катка!

— А теперь давайте перейдем к конкретному плану прохождения, — проигнорировав выпад девушки, Фан Сюцзе сохранил на лице привычную добродушную улыбку.

<http://bllate.org/book/18156/1742730>