

Сигнал об окончании игры прозвенел в сознании Тань Нина. Его охватило глубокое головокружение. Всё вокруг растаяло, как мираж, сменившись пустынной автобусной остановкой.

Вокруг царил полная тишина. Ни ветра, ни дождя, ни шелеста деревьев. И того "Я люблю тебя" тоже не было.

Тань Нин медленно моргнул и опустил взгляд на экран телефона. Там появилось сообщение с результатами игры:

[Название миссии: Призрачный ребенок]

[Уровень опасности: E (белая миссия)]

[Уровень сложности: E (для новичков)]

[Выполнено основное задание: Выжить! (дни выживания *10)]

[Выполнено дополнительное задание: Запечатать демона-младенца! (дни выживания *20)]

[Выполнено скрытое задание: Запечатать Мо Юньчу! (дни выживания *100)]

[Общая оценка: S (Оценка S дает пожизненное право использования карты "Принцесса на горошине", выпавшей в этой миссии!)]

[Дорогой игрок, ты выжил на 130 дней. Твои текущие предметы: Карта "Принцесса на горошине", Изгоняющий духов коралловый нефрит, Влажные ритуальные деньги *4 (предметы, которые были с тобой в миссии, можно взять в реальность)]

Дни выживания? Это значит, сколько ему осталось жить?

Тань Нин растерянно смотрел на длинный список результатов, только так убеждаясь, что все произошедшее за эти шесть дней не было сном. Он нажал "Подтвердить" и открыл инвентарь в игре.

[Карта "Принцесса на горошине"]

[Редкость: S]

[Описание: Редкая карта очарования. При экипировке постоянно повышает привлекательность ослабленного игрока для "принцев" на 10%]

[Изгоняющий духов коралловый нефрит]

[Редкость: A]

[Описание: Отпугивает обычных злых духов. Когда дух входит в зону действия нефрита, его сила постепенно ослабевает (действует только на духов, связанных с этой миссией)]

[Влажные ритуальные деньги]

[Редкость: E]

[Описание: При передаче духу есть шанс снизить его агрессивность (как указано выше)]

Тань Нин вспомнил, что в игре говорилось о возможности взять особые предметы в реальность. Он сунул руку в карман и действительно нащупал коралловый нефрит и влажные бумажные деньги.

Тань Нин убрал руку и продолжил изучать игровое приложение. На этот раз он внимательно прочитал правила карточной игры.

[Основные правила карточной игры]

1.Получив право на участие, игрок входит в игровые миссии с циклом в 10 дней.

2.Для безопасности игрока в реальности и во избежание опасности при входе/выходе из игры, игровое время не занимает реального времени. При каждом входе/выходе игрок получает 1 секунду абсолютной защиты.

3.Смерть в миссии означает реальную смерть.

[О картах]

1.Игрок получает одну карту при входе в каждую миссию.

2.Карты следуют за игроком между миссиями без ограничений.

3.Использование карт: В текущей миссии карты можно использовать без ограничений. Для разблокировки постоянного использования нужно пройти миссию:

Ранг S: полное использование

Ранг А: два использования

Ранг В: одно использование

Ранг С и ниже: запечатаны

4.При смерти игрока карты исчезают.

5.После смерти игрока у товарищей есть 30 секунд, чтобы подобрать его карты.

6.Карты нельзя вынести в реальный мир и использовать там.

7.Карты нельзя передавать, кроме случаев смерти игрока.

[Защитные механизмы]

- 1.Игроки не могут убивать друг друга, кроме случаев, предусмотренных правилами игры.
- 2.Между игроками запрещены недобровольные сексуальные отношения.
- 3.В миссиях случайно появляются GM для контроля. При обнаружении умышленного убийства или принуждения к сексу игрок будет навсегда заблокирован [Смерть].

Бегло просмотрев основные правила, Тань Нин наконец получил некоторое представление об игре. Он нашел форум игроков. В объявлении говорилось: "Приветствуем обмен опытом между игроками, публикацию руководств и другую активность. На форуме будут проводиться мероприятия с ценными призами. Следите за обновлениями".

Тань Нин зашел на форум и увидел различные темы на главной странице:

#[Болтовня] После встречи с теми, кто убивает ради карт, я лучше останусь одиночкой#

#[Обмен] Куплю защитные предметы из восточных мистических систем!#

#[Сплетни] Кто знает, почему внезапно закрыли миссию с Мо Юньчу?#

#[Болтовня] Сыграл 7 раз, самая редкая выпавшая карта - ранга D. Это нормально?#

Сердце Тань Нина сжалось, когда он увидел имя Мо Юньчу. Он инстинктивно нажал на эту

тему.

[Автор темы]

Черт возьми! В описании миссии сказано, что запечатывание Мо Юньчу вызвало огромные колебания мировых линий, и миссию временно закрыли для корректировки!!!

Для справки: Мо Юньчу — элитный экзорцист из миссии E-ранга. Его сила сравнима с NPC из миссий A-ранга. Более того, говорят, после смерти он превратится в непобедимого злого духа, способного в одиночку поднять уровень сложности миссии до A!

Раньше мы с командой помогали зрителю кладбища одолеть Мо Юньчу, но он чуть не уничтожил нас всех. Тогда же другая команда вошла в миссию и решила проверить виллу Мо Юньчу, надеясь активировать скрытое задание. Они исчезли в тот же день. Позже я узнал, что во время того масштабного задания все, кто приблизился к логову Мо Юньчу, погибли.

Неважно, какого ты уровня — стоит подойти к району виллы, и ты мгновенно умрешь. Никто не продержался дольше секунды. Логово Мо Юньчу — его ахиллесова пята. Кто приблизится — тот умрет. Кто знает, что он там прячет.

Помимо мастерства экзорциста, представьте — Мо Юньчу еще и боевой маг ближнего боя! Мы атаковали вшестером, а он раскидал нас, как котят. Выхватил ремень и отхлестал нашего капитана! И при этом его костюм даже не помялся. Настоящий элегантный головорез. А потом он как ни в чем не бывало отправился на церемонию награждения.

Кстати, в тот день он получил награду как лучший актер. Вполне заслуженно — Мо Юньчу потрясающе играет. Когда он избивал нас, в его глазах читалось такое презрение, будто мы —

мусор под его ногами. И при этом его фанаты в том мире восхваляют его за "глубокий взгляд" и называют "нежным джентльменом". Честно говоря, все фильмы с Мо Юньчу — шедевры. Я даже хотел потратить немного дней выживания, чтобы вернуться в его миссию и пересмотреть классику.

[1-й комментарий]

Мо Юньчу запечатан? Ха-ха, невозможно. Похоже, у кого-то крыша поехала после встречи с ним.

[2-й комментарий]

Хотел посмеяться над автором как над мазохистом-фанатом Мо Юньчу, но оказалось, что его и правда запечатали! Миссия действительно закрыта!!!

[3-й комментарий]

??? Это правда? Кстати, я слышал, что вилла Мо Юньчу — это место, где он прячет свою любовь. За годы карьеры он ни разу не снимался в сценах с поцелуями и не участвовал в любовных скандалах. Говорят, он хранил себя для своей любви.

[4-й комментарий]

Что за сплетни? Невозможно представить, чтобы Мо Юньчу кого-то полюбил.

Читая комментарии, Тань Нин словно вновь услышал бархатный, магнетический голос Мо Юньчу: "Я люблю тебя".

"Я люблю тебя" — эту фразу Тань Нин так часто повторял в миссии. Каждый раз он отводил глаза, произнося эти пустые слова любви. Повторял их так часто, что почти сам начал верить.

А теперь, вспоминая все эти дни и ночи, Тань Нин осознал, что Мо Юньчу сказал ему это лишь дважды. Первый раз — когда Тань Нин только попал в миссию и на него напал демон-младенец. Мо Юньчу обнял его и произнес: "Я люблю тебя".

Второй раз — когда он шагнул в печать ради Тань Нина и снова сказал: "Я люблю тебя".

Раньше Тань Нин думал, что Мо Юньчу — злой дух, и его запечатывание было оправданным. Но теперь, прочитав форум, он узнал, что Мо Юньчу вовсе не призрак, а выдающийся экзорцист, по словам системы — настоящий могущественный практик.

Тогда почему Мо Юньчу ушел, когда Тань Нин надел коралловый нефрит? Действительно ли у него были дела? Но почему тогда он тайно охранял виллу? Почему Лао Лю сказал, что подобрал мертвеца?

Тань Нин был в полном замешательстве. Теперь он знал лишь, что после смерти Мо Юньчу должен превратиться в нечто ужасное. Поэтому смотритель кладбища все время находился рядом с домом Мо Юньчу, ожидая момента, чтобы упокоить его тело.

А Мо Юньчу ради него добровольно вошел в печать.

От этой мысли в голове Тань Нина воцарился хаос. Он вспомнил тот гроб, в котором лежал — такой холодный, темный и мучительный.

Грудь сдавило так, что стало трудно дышать. Тань Нин глубоко вдохнул и начал искать способ вернуться в миссию. Наверное, он сошел с ума. Иначе как объяснить эти безумные, невыразимые мысли, роившиеся в голове:

"Если бы можно было вернуться в миссию..."

"Если не думать о хаосе, который наступит после смерти Мо Юньчу..."

"Мог бы он..."

"Мог бы он снять печать?"

Пальцы Тань Нина дрожали, когда он, тяжело дыша, вчитывался в правила миссий:

1. Всего существует 36 500 миссий, разделенных на уровни сложности от E до S в зависимости от общей опасности монстров.
2. Каждая миссия имеет свой сюжет. Когда игрок входит, время начинает идти, давая новый опыт. NPC запоминают игроков, оставивших яркое впечатление.
3. Когда игрок покидает миссию, временная линия останавливается до прихода нового игрока.
4. Миссии могут развиваться. С течением времени они могут усложняться или упрощаться.
5. Игроки попадают в миссии, соответствующие их уровню побед и собранных карт. В течение трех циклов нельзя попасть в одну и ту же миссию.

6.Игроки не могут сами выбирать миссию для входа.

"Невозможно самостоятельно выбрать миссию для входа".

Эти слова обрушились на Тань Нина ледяным душем, остудив бурлящую в венах кровь. Он застыл на месте, взгляд расфокусировался, а мысли растворились в пустоте. Он и сам не понимал, о чем думает.

Мо Юньчу.

Мо Юньчу.

Странно, почему это имя заполнило все его мысли? Словно он заболел болезнью под названием "Мо Юньчу".

Гудок автобуса вырвал Тань Нина из оцепенения. Он резко поднял голову, щура глаза. Из темноты выплыл старомодный автобус — такие уже не ходят по городу. Номер не совпадал с тем призрачным автобусом из миссии.

Двери открылись перед Тань Нином. В тусклом свете салона виднелись переговаривающиеся пассажиры. Тань Нин взглянул на часы — полночь.

Как и сказано в правилах: сколько бы времени ни прошло в миссии, в реальности не ощущаешь его течения.

На борту не было надписей похоронного бюро — видимо, автобус подготовила съемочная группа.

Тань Нин поднялся в салон, осматриваясь. Встретился взглядом с двумя статистами у окна. Заметив их одинаково восхищенные выражения лиц, он отвел глаза и нашел несколько скрытых камер съемочной группы.

Неужели он действительно вернулся в реальность?

Тань Нин подошел к водителю и пристально уставился на него, склонив голову набок.

Водитель в замешательстве обернулся, собираясь спросить, что нужно Тань Нину. Но, повернувшись, он внезапно столкнулся с его лицом.

Изящные восточные черты на маленьком лице, хрупкая красота фарфоровой куклы в тусклом свете — Тань Нин излучал смертоносное, зловещее очарование.

Водитель на мгновение оцепенел.

Неестественно красивый юноша слегка улыбнулся ему и отошел.

Точно, это автобус и люди от съемочной группы.

Тань Нин тяжело вздохнул и сел на заднее сиденье. За окном стояла кромешная тьма. Он рассеянно смотрел в черноту, погрузившись в свои мысли.

В прошлой миссии он тоже сидел на этом месте, а Мо Юньчу сел рядом и обнял его...

Спереди донеслись голоса двух статистов, видимо, зачитывающих заготовленный сценарий:

— Ты слышал городскую легенду о призрачном автобусе на последнем рейсе со станции Цзиньсун?

— Это та история, где автобус привозит уснувших пассажиров на кладбище? Звучит нелепо. К тому же, достаточно просто не засыпать, верно?

Во время их разговора замигали лампы в салоне. Статисты издали испуганные возгласы для нагнетания атмосферы.

Это был первый пугающий момент, подготовленный съемочной группой — своего рода закуска. Обычно участники нервно озирались, а самые пугливые даже вскрикивали. Но Тань Нин на экране...

Он просто поднял голову к мерцающим лампам. Его лицо не выражало никаких эмоций — холодное и отстраненное, словно он существовал отдельно от всего происходящего.

Режиссер: "?"

Режиссер:

— Разве его менеджер не говорил, что он очень пугливый? Просил не слишком его пугать. А по мне, так у него стальные нервы.

— Хотя менеджер был прав в одном — Тань Нин невероятно красив, — невольно заметил ассистент.

Повидавший многое режиссер кивнул и скомандовал:

— Готовимся ко второму испугу!

<http://bllate.org/book/14673/1303914>