

KISHI YUSUKE

MÃ CUNG ĐỒ

Trịnh Lê Thu Trang dịch



NHÀ XUẤT BẢN
HỘI NHÀ VĂN

KISHI YUSUKE

Trịnh Lê Thu Trang *dịch*



MỀ CUNG ĐỒ

IPM & NXB HỘI NHÀ VĂN

ebook@vctvegroup | 18-07-2020

1

Nhánh củi bùng lên trong ngọn lửa...

Âm thanh đơn điệu, không theo bất cứ trật tự nào ấy cứ vang vọng trong đầu.

Rồi nguồn gốc phát ra âm thanh từ từ di chuyển ra thế giới bên ngoài. Thang âm cao thêm một chút, kể cả tiếng vang và tiếng ồn nho nhỏ cũng trở nên rõ ràng, nghe chẳng khác gì âm thanh của đường rải lạo xạo trên mặt báo trải rộng.

Không khí chạm vào da nóng ẩm, nhóp nhép. Thỉnh thoảng có cơn gió lạnh phả qua đầu, mang theo hơi nước rét buốt.

Mũi người thấy mùi đất ẩm.

Ra là trời đang mưa... Cuối cùng, một ý nghĩ cũng hình thành trong cái đầu đang hỗn loạn.

Fujiki cố cử động thân thể khi nhận ra có gì đó là lạ. Sóng lưng và vai có cảm giác cộm cộm, không giống với cảm giác nằm trên tấm đệm quen thuộc chẳng bao giờ gấp ở căn hộ chung cư tồi tàn. Có vẻ đêm qua anh đã trực tiếp ngủ trên nền đất ẩm, hơn nữa còn trên một mặt sỏi gồ ghề.

Đây là đâu? Trong đầu chẳng có câu trả lời nào cho câu hỏi hiển nhiên ấy.

Quả thật có mấy lần say túy lúy về được nhà, rồi sáng hôm sau

cổ thể nào cũng không nhớ nổi những chuyện xảy ra trong đêm trước, nhưng đây là lần đầu tiên anh không biết mình đang ở đâu.

Có lẽ anh nên uống ít rượu lại. Anh tự biết mình không thể uống một cách vô độ như ngày xưa, cũng chẳng hề có ý định ganh đua với bóng dáng tuổi trẻ. Nhưng, cứ cho là say rượu đi chẳng nữa, tình huống này...

Fujiki từ từ mở mắt, cố gắng ngồi dậy.

Cơn chóng mặt ập đến bất ngờ, mắt hoa lên khiến tầm nhìn càng lúc càng hẹp lại, cảnh vật xung quanh mờ dần đi. Anh lập tức nhắm mắt, đợi tuần hoàn máu phục hồi như cũ.

Rốt cuộc thì chuyện gì đã xảy ra với anh?

Cảm giác gần như hoảng loạn trào lên.

Thân thể bất ổn, miệng khô khốc như vừa ốm dậy. Anh thử thè lưỡi ra liếm thì thấy môi nứt nẻ, nước bọt có vị đắng nghét tựa vị senburi*. Lạ thật. Trạng thái này không bình thường. Có chuyện gì đó đã xảy ra. Chắc chắn có một chuyện mà anh không ngờ tới đã xảy ra.

Anh nơm nớp lo sợ, mở mắt ra lần nữa.

Một thế giới nhuộm màu đỏ thẫm kì quặc xuất hiện trong tầm nhìn. Mọi thứ trông thật hư ảo qua màn mưa dày đặc.

Chuyện quái gì thế này?

Fujiki thần thờ nhìn chằm chằm vào cảnh tượng trước mắt.

Đó là một nơi trông như hẻm núi, hai bên bị bó hẹp bởi hai vách đá hình thù quái dị. Chỗ anh đang nằm là một hốc đá lõm vào một bên vách, nhờ vậy mà anh không bị ướt mưa.

Anh chưa từng thấy, cũng không thể tưởng tượng được rằng trên Trái Đất lại tồn tại một nơi có phong cảnh lạ lùng thế này. Đá kết thành từng cụm tròn nằm san sát với kích cỡ khác nhau, trông giống những sinh vật mọc thành chùm như nấm hay bí ngô hơn là những tảng đá vô tri vô giác. Màu và hoa văn của chúng lại càng kì lạ hơn. Tất cả núi đá trong tầm mắt anh đều có sắc đỏ thắm, lấp lánh dưới mưa. Trên bề mặt, các đường sọc ngang đen giống hệt nhau chẳng khác gì vòng tuổi của cây đại thụ, nhìn kĩ hơn một chút còn có thể thấy cả những họa tiết phức tạp hình thành từ vô số đường gân mảnh màu trắng.

Anh không nghĩ mình đã hóa điên, bởi cảnh vật trước mắt quá sống động để có thể coi là ảo giác.

Thính giác, thị giác, xúc giác đều đã chấp nhận hiện thực và liên tục truyền tải thông tin cho não bộ, chẳng qua nơi đó vẫn chưa thể cho ra một lời giải thích hợp lý nào.

Fujiki bỗng thấy khát cháy cổ.

Tuy tình huống khó tin hiện giờ khiến anh điên cả đầu, nhưng trước nhu cầu sinh lý của cơ thể, anh vẫn phải tạm thời dẹp nghi vấn sang một bên.

Gần chỗ anh, trừ màn mưa mịt mù ngoài kia ra, chẳng còn nơi nào có nước nữa cả. Ngay cả lúc phải vất vưởng ở khu Shinjuku, anh cũng chưa từng uống nước mưa, vì trong ấy thường hòa lẫn những chất bẩn gây ô nhiễm khí quyển nên tốt nhất là không uống. Có điều, lúc này không phải lúc để kén cá chọn canh.

Anh vừa đứng dậy bằng đôi chân run lẩy bẩy thì lập tức mất thăng bằng, ngã chống tay xuống đất. Cảm giác có thứ gì đó chạm

vào đầu ngón tay, anh nhìn xuống và thấy một bình đựng nước hình tròn, màu xanh lá cây. Ngoài ra, bên cạnh còn có một hộp đựng cơm màu đỏ để trong túi nhựa trong suốt và một cái túi nhỏ màu bạc. Thật lạ là đến tận bây giờ, anh mới nhận ra chúng nằm ở đây.

Bình nước nặng trĩu. Anh mở nắp bình, thứ bên trong có vẻ là nước. Lý trí mách bảo Fujiki nên xác nhận tính an toàn của nó trước, song, anh chẳng còn đủ sức làm điều đó. Anh đưa lưỡi liếm thử miệng bình rồi bắt đầu tu ừng ực.

Nước nặng mùi kim loại nhưng anh thấy ngon không sao tả được. Anh uống một mạch gần nửa bình, giữa chừng còn bị sặc hai, ba lần.

Cơ khát vừa dịu đi, cảm giác đói bụng đã ập tới. Đầu óc choáng váng cho anh biết mình đang khẩn thiết cần bổ sung glucose. Sau khi có nước vào, dạ dày teo cứng bắt đầu hoạt động trở lại khiến anh có cảm giác sâu sắc rằng, hình như đã mấy ngày... không, phải một tuần rồi anh chưa được ăn gì.

Fujiki lôi hộp đựng cơm từ túi nhựa ra, nhẹ nhàng mở nắp. Bên trong xếp đầy thực phẩm dinh dưỡng dạng thanh. Anh cầm lấy một thanh, do dự vài giây rồi cắn thử một góc. Chúng có vị như bột bánh quy, hình như đã nằm trong hộp khá lâu vì đã ỉu hết cả. Tuy vậy, anh vẫn cứ bóc từng thanh một lên ăn ngon lành. Đến lúc nhận ra thì anh đã ăn hết hàng đầu tiên rồi.

Fujiki lập tức đếm số thanh còn lại, ba hàng, mỗi hàng tám thanh, tổng cộng là 24. Anh vội vã rút tay về, trực giác cho rằng lúc vẫn chưa hiểu được chuyện gì đang xảy ra thì phần lương thực này rất quan trọng.

Khi đầu óc tỉnh táo trở lại, Fujiki quan sát xung quanh thêm lần nữa, tự hỏi trước khi tới đây thì mình đã ở đâu. Anh vừa phóng tầm mắt ra xa vừa cố gắng khơi gợi lại kí ức. Trước lúc mất ý thức, nơi cuối cùng anh ở là...

Anh có cảm tưởng như một phần nào đó trong kí ức của anh đang bị một màn sương mờ che phủ, cứ như thể đã bị cho uống thuốc gì đó, hoặc anh đã thực sự bị đánh thuốc.

Anh nhớ rõ tên mình. Fujiki Yoshihiko. 40 tuổi. Cho đến năm ngoái, anh vẫn là nhân viên của một công ty chứng khoán lớn.

Thời kì bong bóng là khoảng thời gian huy hoàng nhất của anh. Gần như đêm nào anh cũng đến Ginza, uống Moët & Chandon hay Veuve Clicquot* bằng tiền của công ty và tự mãn trong tiếng nịnh nọt của các cô tiếp viên. “Giám đốc điều hành trẻ,” anh thấy sung sướng mỗi khi được gọi bằng cái hư danh ngu ngốc ấy. Thế nhưng, tất cả chỉ là ảo ảnh. Fujiki đã nhận ra điều đó sau khi công ty phá sản và bản thân trở thành một kẻ thất nghiệp.

Từ tiểu học, cấp hai cho đến cấp ba, dù chưa từng dốc hết tâm sức cho việc học, anh cũng chưa từng bê trễ mà vẫn cần mẫn đi học thêm. Cuối cùng, bằng thành tích tầm trung, anh bước vào một trường đại học cũng tầm trung nốt. Vì thế, anh chẳng có gì đặc biệt để gọi nhớ về thời thanh xuân cả.

Có điều, nhờ cái bằng đại học đó mà anh kiếm được việc ở một công ty lớn và ổn định. Bảy giờ anh nghĩ như thế thật. Nói gì thì nói, nó cũng là công ty được niêm yết trên thị trường chứng khoán Tokyo. Đã được bảo đảm vững vàng, đáng lẽ đến lúc anh nghỉ hưu, nó vẫn không phá sản mới đúng. Nào ngờ chuyện tưởng như không

thể lại xảy ra.

Ba ngày trước khi bị đuổi khỏi kí túc xá của công ty, vợ anh - Kyoko, đã bỏ nhà ra đi. Giờ nghĩ lại thì ngay từ thời điểm công ty bắt đầu sa sút, chắc chắn cô đã định làm thế rồi. Không đi ngay lúc ấy, có lẽ chỉ vì cô bận tâm đến điều tiếng xung quanh. Dù sao thì anh với Kyoko cũng chưa có mụn con nào, hơn nữa, vốn dĩ vợ chồng anh cưới nhau không phải vì tâm đầu ý hợp. Cô chỉ bị cám dỗ bởi ảo ảnh tương lai ổn định cùng thu nhập ở thời kì đỉnh cao của anh mà thôi.

Sau đó, anh dao động giữa thất nghiệp và vô gia cư rồi may mắn dừng lại ở dạng đầu tiên. Nhờ việc này mà anh hiểu ra rằng, không có một ranh giới rõ ràng nào để phân chia hai loại người ấy, bởi chẳng hề tồn tại một thứ như vòng dây tokudawara* cho những kẻ vốn đã thất bại.

Anh vẫn nhớ được mọi chuyện tính đến thời điểm đó, nhưng tiếp theo thế nào thì chịu. Mảnh kí ức cốt lõi có thể giải thích một cách rành mạch tại sao anh lại ở nơi kì dị này dường như đã biến mất. Anh thậm chí còn không thể nhớ nổi anh đã ở đâu trước khi mất ý thức. Cảm giác về thời gian bị nhiễu loạn khiến anh không thể xác định được đâu là điểm cuối cùng của kí ức.

Phòng trọ tồi tàn có bếp và phòng ngủ để sống qua những tháng ngày thất nghiệp. Bờ sông có thể thoải mái tản bộ lúc chạng vạng mà không cần để ý đến ánh mắt của người khác. Văn phòng giới thiệu việc làm. Quán cà phê có giấy dán tường màu kem bong tróc bán những bữa sáng rẻ. Quầy ăn bằng gỗ ép hơi bẩn của quán nhậu, nơi duy nhất mang lại chút niềm vui. Những hình ảnh ấy hiện

lên trong đầu, lộn xộn, rời rạc, và vẫn không thể tìm được mắt xích nào kết nối với hiện tại.

Mất trí nhớ... Vừa nghĩ đến điều ấy, Fujiki rùng mình. Nhưng nghĩ kĩ thì đó là lời giải thích hợp lý nhất, vì có phải phim *Miền ảo ảnh* đâu mà có chuyện anh đột nhiên vượt qua không gian, thời gian để xuất hiện ở một nơi kì quặc thế này. Chắc chắn là anh đã đánh mất mảng kí ức về những việc xảy ra trước khi bị đưa tới đây. Chỉ cần lấy lại được chúng, mọi sự sẽ hoàn toàn sáng tỏ.

Chứng mất trí nhớ ngược chiều.

Đó là cụm từ anh nghe bác sĩ nói khi tới bệnh viện thăm người đồng nghiệp vào công ty cùng đợt ở Phòng Kinh doanh. Anh ta bị tai nạn giao thông trong lúc đi gặp khách hàng, đầu bị đập vào đâu đó nên những thông tin cơ bản như tên và nhân thân thì vẫn nhớ, song kí ức về tất cả những chuyện đã trải qua cho đến khi bị tai nạn lại chẳng còn đọng lại mấy may.

Nguyên nhân khiến con người mất trí nhớ không chỉ bởi phần đầu bị tổn thương, một số loại thuốc nhất định cũng có thể gây ra tình trạng tương tự sau khi tiêm vào. Tuy nhiên, dù vì lý do gì thì cũng rất hiếm có trường hợp bệnh nhân quên đi những kí ức cơ bản như địa vị xã hội và tên tuổi. Bởi các thông tin ấy đã bị lặp đi lặp lại vô số lần và khắc sâu vào tiềm thức nên dẫu một phần của não bộ có bị mất chức năng hoạt động đi chăng nữa, họ vẫn có thể lấy chúng ra từ bản lưu dự trữ.

Quả là trong đầu anh có ghim “bản sao” về sự thật anh thất nghiệp, hết như mấy hình vẽ lãng nhãng ở nhà vệ sinh, Fujiki nhếch mép cười khẩy, bởi anh đã không ngừng dần vật bản thân mình về

điều đó trong suốt thời gian qua.

Nhưng, cứ cho là anh đã bị ngã rồi mất một phần kí ức đi, anh vẫn chẳng tìm được lời giải thích hợp lý nào cho khung cảnh lạ lùng trước mắt. Fujiki vừa chăm chú nhìn những dãy núi tròn quái dị vừa cảm nhận nỗi sợ hãi đang dần dâng lên trong lòng.

Anh bắt đầu thấy hoang mang, vì đây không đơn giản chỉ là mất trí nhớ. Dù anh cố gắng tưởng tượng chuyện đã xảy ra với bản thân trong kí ức bị thiếu sót kia là một chuyện hoang đường thế nào đi chăng nữa, vẫn chẳng có giả thiết nào thích hợp cho tình huống hiện tại.

Bất chấp cái nóng ẩm ngọt ngào, toàn thân anh túa đầy mồ hôi lạnh. Có gì đó không đúng đến từ xúc giác.

Nóng ẩm ngọt ngào...

Anh sực nhớ ra một chuyện. Cuối cùng anh cũng tóm được một mảnh trong phần kí ức bị mất.

Mùa đông. Đúng, không thể sai được. Tuyết phủ trắng xóa. Đây tuyệt đối không phải Tokyo, cái lạnh như cắt da cắt thịt... Nơi cuối cùng anh ở chắc chắn đang vào giữa đông.

Thử nhìn xuống trang phục trên người, trên dưới đều là vest, cổ đeo cà vạt, bên trong mặc sơ mi trắng dài tay. Đồng hồ đeo tay hiển thị 5 giờ 16 phút, rất có thể là buổi chiều. Kim giây vẫn đang chạy bình thường.

Fujiki thấy ân hận khi đã chọn Rolex, loại đồng hồ kiểu cổ mang dấu vết của thời kì bong bóng. Đây là loại đồng hồ cơ lên dây cót tự động, có độ chính xác không thua gì thạch anh. Chỉ cần kim vừa dừng, đồng hồ sẽ tự động lên dây cót và tiếp tục chạy. Dù sao thì

cũng không thể tin tưởng hoàn toàn vào giờ đang hiển thị được.

Rồi anh vô tình xoay cổ tay lại.

Trên đó có một vết thương đã đóng vảy, có vẻ cũng gần khỏi hẳn vì chỉ còn sót lại vài đường đứt quãng. Đúng rồi. Lúc ấy anh không đeo đồng hồ. Nhà ga... Lúc ra khỏi một nhà ga, anh đã bị trượt chân trên tuyết, và vết thương này là do chống tay xuống mặt đất.

Tim Fujiki đập thành thịch. Rốt cuộc đây là đâu nhỉ? Anh chỉ có thể chắc chắn rằng nó không gần Tokyo.

Fujiki cúi xuống kiểm tra vết thương thêm lần nữa. Trông tình trạng thì cũng lắm mới trôi qua hai, ba ngày thôi. Có điều, nếu vậy thì tại sao lại nóng tới mức này? Dù trời đang mưa nhưng nhiệt độ không khí cũng phải hơn 30 độ. Nghĩ thế nào đi nữa thì anh vẫn chắc chắn ở đây đang là mùa hè.

Fujiki cúi đầu, khoanh tay suy nghĩ. Chiếc túi màu bạc, bình nước và hộp đựng cơm lập tức lọt vào tầm mắt.

Chiếc túi dạng ví có dây đeo dài mảnh, có thể đeo qua vai hoặc quanh hông như thắt lưng. Anh nhấc túi lên, tháo khóa nhựa, mở ra thì thấy bên trong có một chiếc máy chơi điện tử dạng cầm tay. Hình như là loại đang rất được bọn trẻ con ưa chuộng dạo gần đây.

Anh rút nó ra khỏi túi, cẩn thận quan sát. Thân máy làm bằng nhựa trong mờ, có thể nhìn thấy được cả bảng mạch điện tử đằng sau. Mặt trước là màn hình tinh thể lỏng hình chữ nhật cùng nút bấm.

Fujiki thử nhấn nút khởi động ở sườn máy.

Cùng với tiếng bíp khe khẽ, dòng chữ POCKET GAME KIDS

xuất hiện trên màn hình, nhưng sau đó chẳng có gì xảy ra nữa cả. Bất kể anh bấm vào chỗ nào, màn hình vẫn không hề thay đổi.

Anh nghiên cứu cái máy thật kĩ lưỡng. Nó to gần bằng điều khiển ti vi, trên bề mặt có một nơi giống với điểm cảm ứng của điều khiển, nhưng không phát sáng, lưng có chỗ trống như để nhét băng trò chơi vào.

Sau khi tìm được một băng trò chơi nằm trong ngăn túi ngoài, anh tắt máy, nhét băng vào và khởi động lại.

Lần này, dòng chữ POCKET GAME KIDS hiện ra rồi lập tức biến mất. Tiếp theo, tiếng nhạc hiệu nghe có vẻ rẻ tiền vang lên cùng một dòng chữ lớn choán cả màn hình.

“CHÀO MỪNG ĐẾN VỚI MÊ CUNG SAO HỎA!”

- Cái quái gì thế này...

Lắm bấm thế xong, anh giật mình sửng sốt rồi đưa mắt nhìn quanh.

Mê cung Sao Hỏa... Kể ra thì chỗ này đúng là khiến người ta liên tưởng tới hành tinh đỏ ấy thật. Núi đá tròn có màu đỏ đậm đến nhức mắt với những sọc ngang kì dị. Có điều, đương nhiên anh không tin chỗ này là Sao Hỏa. Hoang đường. Ngớ ngẩn. Hệt như một trò đùa quái ác và chẳng buồn cười chút nào.

Mặt khác, ít nhất Fujiki cũng sáng tỏ được một chuyện: Băng trò chơi này không phải thứ được bán rộng rãi trên thị trường, mà là một thông điệp ai đó gửi cho anh. Rất có khả năng là từ một kẻ biết đầy đủ các chi tiết về tình huống hiện tại.

Vì không có sách hướng dẫn nên anh chẳng biết phải dùng cái

máy này thế nào. Loay hoay một hồi, anh quyết định ấn thử nút có ghi chữ A. Chữ trên màn hình lập tức thay đổi.

“Trò chơi đã bắt đầu. Những người đến đích và an toàn thoát khỏi mê cung sẽ nhận được tiền thưởng theo thỏa thuận và trở về Trái Đất.”

Trò chơi. Fujiki nhú mày. Vậy ra đây là một trò chơi. Có vẻ anh đã bị cuốn vào chuyện này trong khi vẫn chưa hiểu rõ đầu đuôi sự việc. Tuy nhiên, khi nhìn mấy dòng chữ “tiền thưởng theo thỏa thuận”, anh lại có cảm giác mình từng nghe về nó rồi, chẳng qua do tai nạn hay vì xảy ra sai sót nào đó nên những kí ức ấy đã biến mất mà thôi.

Fujiki tiếp tục nhấn nút A.

“Trạm kiểm soát số 1 sẽ cung cấp những lựa chọn liên quan đến đường đi. Việc chọn đường hoàn toàn phụ thuộc vào quyết định của mỗi người chơi. Ngoài ra, tùy trường hợp, sẽ có thể lấy được nhiều vật dụng có ích để sống sót ở các trạm kiểm soát. Tuy nhiên, cần lưu ý là có một số lựa chọn sẽ ảnh hưởng tới tính mạng. Các người chơi được tự do lựa chọn hợp tác hoặc đối địch với nhau.”

Trạm kiểm soát, từ này rất dễ khiến người ta định hình được trò chơi: chỉ cần vượt qua các trạm kiểm soát quy định và đến đích cuối cùng là được.

Nhưng Fujiki lại để ý đến một cụm từ khác: Các người chơi.

Nghĩa là anh không phải kẻ duy nhất tham gia trò chơi này.

Anh bấm nút thêm lần nữa, dòng chữ lại thay đổi.

“Đường đi từ đây đến điểm xuất phát (TKS số 1) như sau: Bắc

2500 mét. Đông Đông Bắc 1350 mét. Đông 230 mét.”

Fujiki bối rối. TKS chắc là viết tắt của trạm kiểm soát, song hướng dẫn quá chung chung, khó mà hiểu nổi. Đầu tiên là, làm sao để xác định phương hướng đây? Anh chẳng có dụng cụ nào thay thế được cho la bàn.

Anh thử tìm trong túi áo vest, chỉ có một chiếc bật lửa loại 100 yên màu xanh lá cây cùng một bao thuốc lá sót bốn điếu. Anh châm một điếu, vừa phà ra làn khói tím vừa chậm rãi suy nghĩ.

Đồng hồ... Dựa vào vị trí của mặt trời, ta có thể xác định phương hướng một cách tương đối bằng đồng hồ cơ. Đó là kiến thức anh học được ngày xưa trong Hội Hướng đạo.

Đúng thế. Chỉ cần cái đồng hồ này chạy đúng...

Fujiki cảm thấy phẩn chấn. Anh định dụi điếu thuốc đã gần tàn vào vách đá rồi quăng bừa đâu đấy, nhưng rồi lại nghĩ dù đây chỉ là đầu lọc, biết đâu sau này cũng trở nên có giá thì sao.

Chẳng rõ mưa đã ngớt từ khi nào. Anh ra khỏi hõm đá, nhìn lên không trung đang bị bao phủ bởi những đám mây xám xịt, tìm kiếm mặt trời. May mà mây không quá dày, vẫn có vài tia nắng len được qua khe hở chiếu xuống hẻm núi nơi anh đang đứng.

Anh tháo đồng hồ, hướng kim giờ về phía mặt trời. Hướng chia khoảng giữa kim giờ và số 12 thành hai phần bằng nhau là hướng Nam, ngược lại chính là hướng Bắc. Có điều, hướng đó bị chắn bởi một núi đá lớn. Vách núi gần như dựng đứng, nếu không phải dân chuyên nghiệp thì chắc chắn không thể leo lên nổi.

Có thể lúc này đã làm lỗi ở đâu đó. Fujiki vừa cố nhớ lại kiến thức đã học vừa thử lại lần nữa, nhưng kết quả vẫn như cũ.

Chắc đồng hồ chạy sai rồi...

Fujiki cẩn thận suy nghĩ lại từ đầu. Việc anh biết dùng đồng hồ để xác định phương hướng hoàn toàn là ngẫu nhiên. Chắc chắn vẫn còn những người chơi khác, và không thể có chuyện ai cũng biết cách định hướng như anh. Hẳn phải có một phương pháp đơn giản hơn.

Fujiki quan sát hẻm núi trước mặt. Hai bên là hai dãy núi đá san sát nhau. Giả sử bây giờ đi theo vách đá thì sau đó vẫn phải tìm được chỗ để rẽ trái hoặc rẽ phải. Nói tóm lại, nếu chỉ dẫn là đúng thì một trong hai phía ấy sẽ là hướng Bắc, tùy vào chuyện bây giờ anh đi theo hướng nào. Tiếp theo chỉ cần nhớ được tương đối khoảng cách đã đi và địa hình, anh tất sẽ xác định được hướng cần đi.

Với lại, chẳng lẽ nào thì đến sáng mai, anh cũng sẽ biết chính xác đâu là hướng Bắc dựa vào vị trí mặt trời mọc.

Chẳng qua, dù đồng hồ có chạy sai đi nữa thì không thể chậm tới năm, sáu tiếng được, hơn nữa, dựa vào vị trí của mặt trời thì bây giờ chắc chắn là chiều tối. Vậy tại sao phương pháp học được ở Hội Hướng đạo lại không đúng nhỉ? Đương nhiên không thể tin vào chuyện bịa đặt nhằm nhí đây là Sao Hỏa được, mà nếu là Trái Đất thì...

Vừa nghĩ đến đó, Fujiki gần như hét lên, điều thuốc đang ngậm rơi thẳng xuống đất.

Cách làm ở Nam bán cầu và Bắc bán cầu khác nhau. Tuy không nhớ chính xác, song ở Nam bán cầu, hình như phải hướng số 12 về phía mặt trời thay vì kim giờ.

Nói cách khác, vị trí hiện tại của anh rất có khả năng nằm ở phía

Nam so với đường xích đạo. Vậy cũng dễ hiểu, vì dù sao đi nữa, anh vẫn cho rằng chỗ này không phải Nhật Bản. Nếu đây là Nam bán cầu thật, ví dụ như châu Phi, châu Úc hoặc Nam Mỹ thì chẳng có gì là lạ nữa cả.

Thế nhưng, Fujiki không có cách nào kiểm chứng được điều đó.

Mất anh dừng ở vòng xoáy nhỏ được tạo thành từ dòng nước đang chảy ra từ khe đá ở đáy hẻm núi. Hồi còn ở trong Hội Hướng đạo, anh cũng có nghe người ta nói rằng, xoáy nước ở Nam bán cầu sẽ ngược chiều so với Bắc bán cầu. Song, anh không quá chắc kiến thức ấy là chính xác, vì ông bạn cho anh biết điều đó cũng từng nói những thứ nhảm nhí, vô căn cứ như bảo đi về phía Đông là do nó xoáy theo hình tròn ốc. Trót tin vào lời giải thích có vẻ thuyết phục nọ, anh đã phải xấu hổ trước cả lớp vào ngày tiếp theo và nhận một vết nhơ lớn trong đời. Sau cùng, giáo viên phụ trách đã giải thích nguyên nhân thực sự là do vai trò của áp cao Thái Bình Dương và gió Tây, đại khái thế.

Nói chung, nếu xoáy nước ngược hướng với Bắc bán cầu thì có thể chứng minh được đây là Nam bán cầu, tiếc là anh không biết chính xác ở Nhật Bản thì nước sẽ xoáy theo chiều nào.

Chỉ khi chỗ này đúng là Nam bán cầu thì mới có thể giải thích được vấn đề nhiệt độ. Khoảng hai, ba ngày trước, lúc anh làm xước cổ tay là mùa đông, mà nhiệt độ không khí hiện tại lại cao như đang trong hè. Nơi đây mà không nằm đâu đó dưới đường xích đạo thì thật quá vô lý.

Trời đã sẩm tối. Bây giờ mà lập tức đi ngay đến trạm kiểm soát, Fujiki e mình sẽ lạc đường sau khi mặt trời lặn nên anh cho rằng tốt

nhất nên đợi sáng mai hẵng xuất phát.

Anh có cảm giác không nên rời khỏi đây lúc này, bởi không biết liệu có nguy hiểm nào đang rình rập trước mắt hay không.

...

Từ khoảng trống giữa các đám mây, trăng ngày rằm hắt ánh sáng xanh xuống mặt đất.

Fujiki ngừng ném những cành củi nhỏ vào đồng lửa, đưa mắt nhìn dãy núi đá đã hoàn toàn khác biệt so với ban ngày. Ngay cả khi đang trong một tình huống thế này, anh cũng cảm lòng không đều, phải ngăn người trước vẻ đẹp huyền bí ấy.

Dưới ánh trăng, bề mặt đá núi như phủ một sắc đỏ tía, các sọc ngang đen chuyển thành xanh thẫm, còn những đường gân đổi sang màu thiên thanh dịu dịu. Phần xanh thẫm trên vách nhìn như cửa kính của các tòa nhà cao tầng, song vì kích cỡ của những khối tròn do đá kết lại không đều nhau nên trông chúng giống hệt nơi trú ẩn của những sinh vật huyền bí. Nếu để Dali* hay Gaudi* thiết kế thì có lẽ những tòa nhà hiện đại cũng sẽ mang hình dáng như thế này.

Fujiki ngẩng đầu nhìn không trung. Giá như mây tan bớt thì anh đã có thể biết đây là Nam bán cầu hay Bắc bán cầu thông qua sao trời. Tuy không biết nhiều về thiên văn học, nhưng chắc chắn anh vẫn phân biệt được chòm Bắc Đẩu và chòm Nam Thập Tự. Đáng tiếc, bầu trời đêm vẫn bị mây đen che phủ, gần như chẳng nhìn thấy gì ngoài mặt trăng.

Có điều, nếu đây là Sao Hỏa thì phải có đến hai mặt trăng...

Fujiki bắt giác thở hắt ra, chẳng hiểu bản thân đang nghĩ cái gì nữa. Chỗ này mà là Sao Hỏa thật thì không khí phải rất loãng, và anh sẽ không thể hô hấp được. Không, không đúng. Chính cái việc “anh đang ở Sao Hỏa” đã là bất khả thi rồi.

“Chào mừng đến với mê cung Sao Hỏa.”

Làm sao anh có thể tin vào thông điệp chẳng biết là ai gửi trên màn hình máy chơi điện tử ấy được.

Fujiki tập trung ném cỏ khô vào đồng lửa đang cháy yếu dần. Cỏ ở đây dài hơn 30 centimet, mép lá chữa ra nhọn hoắt như lá thông. Nhật Bản chắc chắn không có giống cỏ này.

Đáng ra anh không cần phải nhóm lửa, bởi ở đây, dù là ban đêm thì nhiệt độ vẫn khá cao, hơn nữa đồng lửa yếu ớt cũng chẳng ngăn được thú dữ nếu có. Mặt khác, cỏ xung quanh tuy nhiều, song bật lửa 100 yên chẳng còn bao nhiêu gas, anh phải tiết kiệm từng chút một mới đúng. Chẳng qua, anh không chịu đựng được việc phải ngồi im trong đêm với tâm trạng đầy bất an.

Fujiki siết chặt nhánh cỏ trong tay, tự hỏi tại sao mình lại phải chịu cảnh này?

Cơn giận bất chợt ập đến. Gì thì gì, đây chắc chắn không phải là chuyện xảy ra ngẫu nhiên, mà là một trò đùa quái ác do ai đó cất công dựng lên một cách có chủ đích.

Anh cố tình nhen nhóm cơn thịnh nộ để tự động viên, nhưng rồi cảm xúc ấy lập tức bị thay bằng nỗi sợ hãi khi anh nhìn những ngọn núi đá cao sừng sững có hình thù quái dị đang tắm mình dưới ánh trăng.

Bất luận thế nào thì dãy núi uy nghi trước mắt anh kia cũng không thể do bàn tay con người tạo nên được. Tình hình không còn ở mức độ trò đùa nữa. Dù anh không biết mình bị đưa đến nơi này bằng cách nào, song thực tế là anh đang ở đây.

Rốt cuộc chuyện gì đã xảy ra? Các câu hỏi giống nhau cứ chạy vòng quanh trong đầu, ấy thế mà anh chẳng nghĩ ra được cách giải thích nào, dù là những giả thiết hoang đường nhất. Tình huống này chẳng khác nào con kiến đang bò trên đường, bỗng dưng bị một bàn tay khổng lồ tóm lấy, nhét vào trong lọ thủy tinh.

Đây là lần đầu tiên kể từ khi sinh ra anh cảm thấy bất lực đến thế. Ngay cả lúc công ty mà anh định ninh là vững như bàn thạch đột nhiên phá sản, anh bị lột bỏ mọi danh phận, bị xã hội ruồng rẫy, anh cũng không thấy tồi tệ bằng việc rơi vào một tình huống phi lý như hiện tại.

Cũng có thể là do anh vốn mềm yếu, nên mới thường xuyên bị dồn tới đường cùng...

Đúng lúc này, có tiếng đá cọ vào nhau vọng vào hẻm núi. Fujiki giật mình nhồm dậy.

Có kẻ đang đến.

Động vật hoang dã không thể nào vụng về như thế được. Âm thanh vừa rồi rất có thể là do gót giày giẫm lên đá.

Cảm thấy tính mạng bị đe dọa, máu lập tức chảy ràn rạt khắp người anh.

Đối phương biết anh đang ở đây. Dẫu là đồng lửa nhỏ đi chăng nữa, chỉ cần tinh mắt thì có cách xa vài trăm mét cũng vẫn nhìn thấy

được. Rất có thể kẻ ấy biết nơi này có người nên mới lại gần. Nếu thế, liệu anh có nên hét lên kêu cứu không?

Không. Chưa làm rõ được ý đồ của đối phương thì không thể bắt cần như vậy.

Fujiki vừa nín thở vừa căng mắt nhìn xuyên qua bóng đêm.

Có bóng người đằng xa.

Kẻ ấy thu mình nép vào bóng núi đá, cố không lộ diện.

Chiều cao ngang tầm anh. Dáng mảnh khảnh.

Khuôn mặt hướng về phía anh khuất trong bóng đêm, chỉ có một bên mắt phản chiếu ánh trăng, lóe lên kì dị.

Fujiki quyết định tiếp cận bóng người.

Người nọ khựng lại một thoáng rồi đột nhiên xoay lưng bỏ chạy.

- Ê! Khoan đã!

Anh hét lên, nhưng người nọ không hề dừng bước.

Vì nghĩ đối phương cũng như mình, anh còn kêu to:

- Không sao đâu! Tôi không làm gì hết! Tôi cũng không biết đây là đâu!

Vậy mà vẫn vô tác dụng. Chẳng lẽ do bất đồng ngôn ngữ?

Fujiki dốc toàn lực đuổi theo. Song, có muốn chạy nhanh đi chăng nữa thì cũng khó mà làm được, vì anh cứ vấp phải những hòn đá nhỏ trên đất, mặt cỏ lại còn trơn trượt. Vừa khổ sở đuổi theo người nọ, anh vừa thầm nguyền rủa sự thiếu vận động của mình. May sao dù hơi thở đứt quãng, hai chân lão đảo, anh vẫn còn sức để chạy tiếp.

Tuy đã chuẩn bị tinh thần là đối phương sẽ trốn mất, nhưng khi

nhìn kĩ, anh thấy bóng dáng kia có vẻ là lạ. Sải chân dài, dáng chạy ổn hơn anh, ấy vậy mà lão đảo suýt ngã tới mấy lần, hình như do không quen nhìn trong bóng đêm.

Chạy được khoảng 500-600 mét, đến một chỗ có ánh trăng soi sáng, anh phát hiện đó là một phụ nữ. Cô ta mặc quần bò và áo sơ mi dài tay. Tuy tóc cắt ngắn nhưng vòng eo thon thả kia chắc chắn là của nữ giới. Anh chạy nhanh thêm một chút.

Vừa tăng tốc bứt khỏi Fujiki được một đoạn, cô gái nọ liền vấp phải một viên sỏi nhỏ, mất thăng bằng rồi ngã lăn ra đất.

Cuối cùng Fujiki cũng đuổi kịp cô. Anh hỏi:

- Cô có sao không?

Đối phương vẫn ngồi dưới đất, không trả lời anh.

Lúc Fujiki nhìn xuống, cô cũng ngẩng đầu với vẻ sợ sệt. Trông đường nét khuôn mặt thì dường như cô gái này là người Nhật, diện mạo thanh tú, song ánh mắt có gì đó là lạ.

- Việc gì cô phải chạy!

Fujiki vừa thở hắt hắt vừa nói. Cô ta vẫn sững sờ nhìn anh, trên tay cầm một chiếc túi nhỏ, có vẻ không bị thương nặng.

-... Anh là ai? - Rốt cuộc cô cũng lên tiếng.

- Thế cô là ai? Đang làm gì ở đây?

Cô gái nhìn Fujiki một lúc rồi đáp:

- Tôi không biết.

- Nghĩa là cô cũng bị mất trí nhớ à?

Fujiki cảm thấy cực kì phấn khích khi tìm được một người đồng cảnh ngộ để cùng bàn bạc. Anh dồn dập hỏi:

- Cô tên gì? Có nhớ được chuyện trước khi đến đây không? Hình như chúng ta đang tham gia một trò chơi, cô biết gì về chuyện này không? Tôi nghĩ rất có thể chỗ này là một nơi nào đó nằm ở Nam bán cầu...

Cô gái nhăn mặt, đưa tay ra ý bảo Fujiki ngừng lại. Lòng bàn tay cô to chẳng khác gì đàn ông.

- Đợi chút, làm sao tôi trả lời hết chừng ấy câu hỏi trong một lần được.

- À à, xin lỗi nhé.

Fujiki hít một hơi thật sâu, cố gắng bình tĩnh lại. Đầu tiên anh phải giới thiệu bản thân đã.

- Tên tôi là Fujiki Yoshihiko.

-... Là ai cơ? - Cô hỏi lại với vẻ hoang mang.

- Fujiki Yoshihiko. Một người thất nghiệp.

- Thất nghiệp?

- Cô không nhớ được tên mình à?

Cô gái tỏ vẻ không vui:

- Đương nhiên nhớ. Tôi là Otomo Ai.

- Viết thế nào?

- “O” là “đại (to lớn)”, “tomo” là “hữu (bạn bè)”, và “ai” là “lam (màu chàm)”.

Cái tên lạ nhỉ! Fujiki nghĩ thế, song không thể hiện ra mặt.

- Lúc nãy tôi nói “không biết”, ý là không biết tại sao lại mình lại ở đây.

- Thế cô có biết đây là đâu không?

- Đương nhiên không rồi.

Nghe thế, Fujiki lập tức cảm thấy chán nản. Nhìn lại cô gái tên Ai, anh thấy tai trái cô đang đeo tai nghe có dây nối với một cái máy treo bên hông. Trên thân máy có in logo của một hãng sản xuất đồ điện tử nổi tiếng nên thoát nhìn, trông nó giống hệt một cái radio, nhưng Fujiki nhận ra đó là máy trợ thính.

- Nó có làm sao không?

Fujiki vừa chỉ tay thì Ai đã hoảng hốt giữ rịt lấy cái máy.

- Không sao... Có vẻ như không bị hỏng. Tôi vẫn nghe được.

- Thế thì tốt rồi.

- Tốt gì mà tốt. Cái bên này coi như xong rồi.

Thứ Ai giờ ra là cái máy chơi điện tử giống của Fujiki. Vì để trong túi đeo vai nên chắc nó bị đập vào đá lúc cô ngã. Phần thân máy bằng nhựa vỡ làm đôi, mạch tích hợp lòi cả ra ngoài, còn nắp phía sau và pin thì đã vắng đi đâu mất.

- Hẳn là không dùng được nữa rồi. Cô nhìn thấy thông điệp chưa?

- “Chào mừng đến mê cung Sao Hỏa” á? Đọc rồi. Nhưng nếu máy hỏng thì e rằng về sau sẽ phiền phức lắm.

- Tại sao?

- Giả sử chỉ để truyền đạt mấy dòng ấy, người ta chẳng việc gì phải chuẩn bị công phu đến thế, đúng không? Rất có khả năng đến giai đoạn sau của trò chơi, cái máy này sẽ trở nên cần thiết.

Ai nói nghe cũng có lý. Nếu chỉ để gửi đến người chơi mấy dòng

kia thôi thì chỉ cần một mẫu giấy là xong.

- Tại anh nên máy của tôi mới hỏng đấy! - Ai lừa Fujiki.

- Ở... Chuyện đó... Đợi đã. Cô biết gì về trò chơi này rồi?

- Chẳng biết gì cả. Có lẽ cũng chỉ ngang với anh.

- Cô vẫn chưa trả lời câu hỏi của tôi khi nãy. Trước hết, cô có thể nói cho tôi tất cả những gì cô biết về tình huống hiện tại không?

Ai phải mông, đứng dậy.

- Anh không thấy mình quá ích kỷ à?

- Hả?

- Anh cũng đọc thông điệp rồi mà? Rằng “Các người chơi được tự do lựa chọn hợp tác hoặc đối địch với nhau”. Nói cách khác, rất có thể sau này chúng ta sẽ là đối thủ cạnh tranh.

Fujiki bắt đầu cân nhắc. Cô gái tên Ai này có vẻ thông minh hơn vẻ bề ngoài. Trò chơi này có phải là một loại zero-sum game* hay không thì anh chưa rõ, nhưng chỉ riêng việc “liệu có thể tồn tại hai người thắng cuộc trở lên không” cũng đã là một vấn đề rồi. Tuy nhiên, trong tình huống hiện tại thì chắc chắn hợp tác với nhau sẽ có lợi hơn.

- Đẳng nào máy của cô cũng hỏng rồi còn gì? Trước mắt, hợp tác với tôi chẳng phải tốt cho cô hơn sao?

Dù anh không muốn lợi dụng lúc người khác gặp khó khăn lắm, song bây giờ không phải lúc để cao thượng. Ai cần môi, nhìn chăm chăm cái máy bị bể làm đôi. Chẳng biết có phải tưởng tượng không mà anh cảm thấy tiêu cực của mắt cô hơi lệch.

- Có vẻ thế... Được rồi, nếu anh hứa dẫn tôi đi cùng, tôi sẽ nói

cho anh tất cả những gì tôi biết.

- Thế thì trước hết chúng ta quay lại chỗ đồng lửa đã.

Ngọn lửa đã gần như tàn hẳn, nhưng chỉ cần cho thêm cỏ khô rồi thổi mạnh là lại bùng lên. Tỉnh táo mà suy nghĩ thì tình hình cũng chẳng khác hơn ban đầu là bao, có điều anh vẫn thấy vững tâm hẳn khi bên kia đồng lửa có thêm một người.

- Câu lúc nãy tôi hỏi cô...

Ai đang ngồi bó gối, ngọn lửa nhảy nhót phản chiếu trong đôi mắt to.

- Tôi đã cố gắng suy nghĩ nhưng vẫn không nhớ nổi tại sao mình lại ở đây. Chắc tôi đã bị cho uống thuốc gì đó.

- Sao cô nghĩ thế?

- Vì lúc tỉnh dậy, tôi thấy đau đầu khủng khiếp. Tôi hay làm việc khuya nhưng chưa từng đau đầu như vậy.

Quả nhiên, cả anh lẫn cô đều bị đánh thuốc.

- Thế nghĩa là cô không nhớ gì nữa à?

Ai nhặt một cọng cỏ, châm vào lửa rồi nhìn nó chăm chăm. Đột nhiên cô xoay về phía anh, ánh mắt sắc bén.

- Những chuyện trước đó, tôi có nhớ mang máng.

- Thật không?

- Tôi nhớ mình đã ứng tuyển một công việc, đúng hơn là một việc làm thêm. Rồi sau đó đến vòng phỏng vấn cuối cùng...

Fujiki cứng người lại. Cứ như có gì đó vừa vỡ ra trong đầu, câu Ai nói đã khơi gợi kí ức của anh.

- Đúng rồi, tôi cũng vậy! Tôi thất nghiệp nên thỉnh thoảng phải đi

làm thêm để kiếm sống. Khi ấy, tôi đã xin một công việc qua thông tin tuyển dụng đăng trên tạp chí.

- Có phải của một công ty liên quan tới sản xuất chương trình truyền hình không?

- Cô cũng thế à?

Mắt hai người chạm nhau.

Fujiki tiếp tục:

- Tôi không nhớ rõ đó là công việc như thế nào. Bản thân phần mô tả công việc cũng rất mơ hồ... Người phỏng vấn nói sẽ liên lạc lại sau, tôi cứ đinh ninh mình sẽ không được nhận. Ấy thế mà hai tháng trôi qua, đột nhiên tôi được gọi tới phỏng vấn lần cuối.

- Tuyệt. Anh nhớ được còn nhiều hơn cả tôi.

- Tôi vừa nhớ ra thôi. Nhớ cô hết đấy.

Fujiki nheo mắt nhìn ngọn lửa. Anh đã nhớ ra việc làm thêm, nhưng chẳng biết vì sao anh lại có cảm giác chuyện đó đã xảy ra cách đây lâu lắm rồi. Vất vả lắm mới lần ra manh mối, anh phải cố gắng nhớ lại hết những gì có thể mới được.

- Tiếp theo, bên công ty gọi tôi đến chỗ họ, còn gửi cả vé tàu. Vẫn đang rất rảnh rỗi vì thất nghiệp nên tôi cũng chẳng từ chối. Địa điểm là một vùng có suối nước nóng cách xa Tokyo. Trên tàu, tôi đã bị ai đó chuốc bia, rồi bắt đầu thấy choáng váng. Lúc tôi rời khỏi nhà ga thì tuyết đang rơi. Khi ấy, tôi đã nghĩ phải mười tám năm rồi mới có một trận tuyết lớn thế này...

Sau đó anh bị trượt chân, làm xước tay trái.

Bất chợt, trong kí ức của Fujiki xuất hiện một hình ảnh lạ thường.

Một vật thể hình que khổng lồ có sọc trắng đỏ bị thứ gì đó như tóc phụ nữ quấn quanh.

Song, anh chẳng thể đoán được nó là cái gì.

- Anh nhớ nhà ga đấy ở vùng nào không?

- Không. Tôi chỉ có cảm giác nó nằm ở Tohoku* hay Hokuriku* gì đấy. Còn cô?

Ai nhăn mặt.

- Tôi cũng không nhớ, nhưng đúng là tôi cũng được gọi... Phải rồi, nơi đó gần biển, và lúc ấy cũng có tuyết rơi - Cô mở to mắt, nhìn những họa tiết kẻ sọc thần bí của núi đá cao ngất với vẻ nghi hoặc - Dù sao thì nơi ấy vừa giống lại vừa không giống chỗ này.

- Thế à?

Ai vẫn chăm chú nhìn cảnh tượng trước mắt, chẳng biết đang suy nghĩ về chuyện gì.

- Máy thứ này có phải do công ty sản xuất chương trình truyền hình làm ra không nhỉ?

Fujiki lắc đầu:

- Tôi cũng có đoán đây là một chương trình chơi khăm với camera ẩn được giấu ở đâu đó. Tuy nhiên, giả thiết ấy quá hoang đường. Nhà đài không thể phớt lờ nhân quyền để làm những chuyện kinh khủng thế này được.

-... Ừm! - Ai ừ ừ - Tôi chỉ nghĩ nếu đây là trò đùa thôi thì tốt quá.

Cả hai trầm mặc một lúc, rồi Fujiki hỏi:

- Cô có thể cho tôi biết đôi chút về cô không?

- Hả?

- Từ nay trở đi, tạm thời chúng ta sẽ là bạn đồng hành, nên tôi nghĩ tìm hiểu nhau trước thì sẽ tiện hơn về nhiều mặt.

Ai nhìn Fujiki. Anh nhận thấy biểu cảm kinh ngạc với cặp mắt mở to của cô thật đặc biệt.

- Về nhiều mặt? Ừm, được rồi.

Lần đầu tiên anh trông thấy cô cười. Bởi cô vừa cười vừa nhăn mũi nên trông giống tức giận hơn là cười, nhưng chẳng hiểu sao anh lại không thấy khó chịu.

- Tôi... là họa sĩ vẽ truyện tranh.

- Chẳng phải rất tuyệt à?

- Tuyệt chỗ nào?

- Thu nhập ấy. Cao mà nhỉ?

- Cái đó chỉ đúng với một số ít họa sĩ có tiếng mà thôi. Ngành nghề nào cũng thế cả, phần lớn đều là những người ăn bữa nay lo bữa mai.

- Đối với kẻ đang thất nghiệp như tôi đây thì đó là một điều đáng ao ước đấy.

- Cũng chẳng khác mấy đâu. Nhưng kể ra thì vẫn đỡ hơn so với hời làm họa sĩ vẽ hoạt hình. Một ngày làm việc đến mười tiếng mà lương cũng chỉ bằng tiền thuế được miễn giảm nếu có người phụ thuộc sau khi kết hôn.

- Dù gì đi nữa, cô vẫn đang kiếm sống bằng việc mình thích còn gì?

Ai liếc mắt nhìn Fujiki.

- Việc mình thích à? Nếu anh từng đọc truyện tranh tôi vẽ thì có

lẽ sẽ không nói thế đâu...

- Cô vẽ cho tạp chí nào?

- Có nói anh cũng không biết.

- Lỡ tôi biết thì sao. Ngày nào tôi cũng tới cửa hàng tiện ích một lần mà.

Ai thử hắt ra:

- Được rồi. Tạp chí tôi tâm đắc nhất là *Quần đảo truyện người lớn*, tiếp theo là *Cá hồng dân đảng*, *Cơn bão gọi tình...*

- Đúng là... tôi không biết thật.

Fujiki định nói thêm là tất cả tên mấy tạp chí ấy đều có từ liên quan đến mấy chuyện nhạy cảm nhỉ, nhưng thấy nguy hiểm nên thôi.

- Nội dung truyện thì không cần giải thích chắc anh cũng hiểu phải không. Thời vẫn còn làm họa sĩ vẽ phim hoạt hình, tôi hay vẽ những truyện ăn theo có nội dung như thế và bán qua mạng hoặc Comiket* để kiếm thêm. Tôi còn suýt bị cảnh sát bắt do lấy các nhân vật trong những bộ phim hoạt hình hoặc truyện tranh nổi tiếng làm nhân vật chính.

- Thế cơ á? - Vì không biết rõ về giới ấy nên Fujiki chỉ có thể đệm vào như thế.

- Và tôi bắt đầu công việc hiện tại sau khi chúng lọt vào mắt xanh của một biên tập tạp chí.

- Nữ giới cũng vẽ những truyện ấy à?

- Gần đây thôi. Cũng khá nhiều đấy. Bởi khác với ngày xưa, bây giờ phong cách đáng yêu được ưa chuộng hơn.

- Ra vậy.

Fujiki nhớ lại cuộc gặp gỡ tại Shinjuku với người đàn ông vô gia cư từng là trưởng phòng kinh doanh của một công ty in ấn. Cho đến tận lúc bị cảnh sát lôi đi, ông ta vẫn đang bày bán những cuốn tạp chí nhật ở lề đường về, với giá 100 yên một cuốn. Tuy cũng có lẫn nhiều loại tạp chí như Ai nói, song anh không để ý xem phong cách vẽ có khác gì với hồi xưa không.

- Nhưng mà, dù gì thì cô cũng xem như có công việc ổn định, sao lại đi ứng tuyển cái việc làm thêm rõ mờ ám này?

Ai mím môi, hỏi:

- Mờ ám? Anh nhớ được nội dung quảng cáo đó à?

- Không hẳn...

- Tôi cũng không rõ tại sao mình lại đi ứng tuyển trong khi sắp đến hạn nộp bản thảo, chẳng qua là có cảm giác công việc ấy rồi sẽ khuấy động và làm thay đổi cuộc sống hiện tại. Tôi cũng muốn vẽ những bộ truyện tranh bình thường nên đã nghĩ nếu tham gia thì biết đâu mình sẽ thu thập được một câu chuyện hấp dẫn nào đó. Ai ngờ lại thành ra thế này...

Fujiki không tìm được từ ngữ nào để an ủi cô. Chính anh cũng không biết phải xử lý tình huống trước mắt như thế nào, dẫu có nói gì đi nữa thì đây cũng chỉ là những lời sáo rỗng.

Lúc anh tóm tắt về những chuyện đã trải qua sau khi thất nghiệp, Ai chăm chú lắng nghe. Nội dung cũng chẳng có gì hấp dẫn, ấy vậy mà cô nghe như nuốt lấy từng lời. Để quên đi tình huống phi lý hiện tại thì hẳn những câu chuyện đời thường ở Nhật Bản quen thuộc

cũng đã đủ lắm rồi.

Anh cũng thế thôi. Bây giờ nói về chuỗi ngày chán ngán, trì trệ ấy, chẳng hiểu sao anh lại thấy quá đổi thân thương. Nếu có thể bình yên thoát khỏi chốn này, anh nghĩ, anh nhất định sẽ thay đổi cách sống của mình, từ gốc cho đến ngọn, nỗ lực để một lần nữa quay lại cuộc sống của một người bình thường.

Chẳng mấy chốc, đồng cỏ khô Fujiki thu gom để làm chất đốt cũng hết. Bóng đêm dày đặc bao phủ lấy anh, nhưng nhờ có bạn đồng hành mà anh không còn thấy sợ hãi nữa.

Mặc dù chỉ vừa tỉnh được vài tiếng, song cả hai đều quyết định đi ngủ sớm để giữ thể lực cho ngày mai.

Vừa nằm xuống mặt đất đầy sỏi cứng, Fujiki bỗng thấy hoa cả mắt. Ánh trăng sáng dịu. Núi đá màu tím. Tất cả xoay tròn trong tầm nhìn, rồi đồng loạt chìm vào bóng tối.

2

Fujiki tỉnh giấc khi cảm nhận được ánh mặt trời chói lọi rơi trên mi mắt.

Nắng mai chiếu thẳng từ sau lưng lên bề mặt của vách đá trước mắt anh, khiến cả hẻm núi nhuộm màu đỏ rực như lửa cháy. Bóng đỏ lên những họa tiết sọc đen làm nổi bật từng đường vòng cung độc đáo.

Ai cũng đã dậy. Cô đứng yên như một pho tượng, mãi mê ngắm nhìn cảnh sắc xung quanh như thể đã bị hút mất hồn.

-... Quả nhiên trước mặt chúng ta là hướng Tây. Vậy bên phải sẽ là hướng Bắc.

Nghe thấy tiếng Fujiki, Ai bèn ngoảnh đầu. Vòng eo nhỏ gọn quyến rũ nổi bật hẳn lên khi cô vận người.

- Chào buổi sáng. Anh ngủ ngon không?

- Cũng bình thường.

Đôi mắt to của Ai lấp lánh dưới nắng. Phải nói là ngay cả vào giữa ban ngày thế này, Fujiki vẫn thấy Ai có nét đẹp đầy cá tính. Đôi mắt hiêng hiêng cũng nhờ ánh nhìn sắc bén của cô mà tăng thêm vài phần quyến rũ. Dưới mắt cô có quầng thâm mờ mờ, có lẽ bởi hôm qua đã phải chịu áp lực quá lớn. Mà cô từng nói mình vẫn thường làm việc đến khuya, nên có khi nó là dấu vết của cơn mệt

mỗi măn tính cũng không chừng. Nơi tai trái, chiếc máy trợ thính trông không ăn nhập với lứa tuổi khiến cô dễ dàng khơi gợi lòng trắc ẩn của người khác.

- Trong máy anh có hướng dẫn đường đi rồi mà đúng không? Bao giờ ta xuất phát?

- Tranh thủ khi trời còn mát, ăn sáng xong chúng ta sẽ đi luôn.

Thức ăn đương nhiên chỉ có những thanh thực phẩm dinh dưỡng như hôm qua. Fujiki vừa uống nước vừa ăn hết tám thanh. Anh nhìn sang Ai và thấy cô cũng ăn giống hệt mình.

Lo rằng máy chơi điện tử được thiết kế để không hiển thị cùng một thông điệp hai lần, Fujiki lập tức bật máy lên xem. May mà những dòng chữ giống hệt hôm qua vẫn nằm trên màn hình.

“Đường đi từ đây đến điểm xuất phát - TKS số 1 như sau: Bắc 2500 mét. Đông Đông Bắc 1350 mét. Đông 230 mét.”

Tiếp theo họ chỉ cần quy định cách đo cự li rồi đi theo chỉ dẫn. Sau khi bàn bạc, cả hai quyết định đo độ dài một sải bước rồi đếm số bước chân. Dẫu không tự tin lắm về độ chính xác của cách đo ấy, song chỉ cần mỗi người tự nhớ số bước chân của mình rồi đem ra đối chiếu thì hẳn sẽ không sai lệch quá nhiều.

Fujiki cao 1m73, để đi hết đoạn đường được đánh dấu xuống mặt đất bằng gấp hai chiều cao thì cần tầm bảy bước chân, nghĩa là một bước dài độ 40-50 centimet. Vì mặt đất không bằng phẳng nên có vẻ sải bước của anh ngắn hơn so với lúc đi trên đường nhựa. Ai cao 1m71, thấp hơn Fujiki một chút, có điều sải bước của cô lại rộng hơn anh - khoảng 55 centimet. Đúng là tuy hai người cao xấp xỉ nhau nhưng chân cô dài hơn chân anh.

Đo xong, bọn họ xuất phát đến nơi máy chơi điện tử chỉ định, vừa đi vừa đếm bước.

Sợ rằng nói chuyện sẽ quên mất đang đếm tới đâu nên cả hai đều giữ im lặng. Trời đã sáng, song mặt trời vẫn chưa lên cao nên ánh nắng còn chưa rọi được vào lòng hẻm núi. Xung quanh lờ mờ tối, chỉ có âm thanh của sỏi lạo xạo dưới chân.

Trên nền đất nâu là cỏ dăm tua tủa như kim và những bụi cây đồ rạp. Một lúc sau, họ đi đến một chỗ có không gian rộng hơn nhưng cũng chỉ thấy thêm vài khóm dương xỉ, ngoài ra cảnh vật chẳng thay đổi là bao. Đi tiếp nữa thì đường lại hẹp vào bởi núi đá hai bên như cũ.

- Này, anh đếm tới đâu rồi?

Không biết có phải kiểu người không giữ được im lặng lâu không mà Ai đứng lại, gọi chuyện.

- Tôi đếm được 3291 bước nên... đại khái chúng ta đi được 1645 mét rồi - Fujiki cũng dừng bước, nhắm đi nhắm lại con số 3291.

- Vì tôi bước tròn 3000 bước nên sẽ là 1650 mét. Cũng không lệch bao nhiêu nhĩ.

Fujiki quay lại nhìn Ai, thầm nghĩ, thì ra cô ấy đã khéo chọn đứng lại đúng chỗ để dễ nhớ số bước của chính mình.

Đường đi tính cho đến chỗ này gần như vẫn là đường độc đạo. Tuy cũng có vài khe nứt của núi đá nhìn như lối rẽ, nhưng có vẻ đều là ngõ cụt nên tạm thời họ vẫn chưa bị lạc mất phương hướng.

- Chà, ở mãi chỗ này cũng chẳng được ích gì. Chúng ta đi tiếp thôi.

Fujiki giục, song Ai đang quan sát thứ gì đó trên vách núi. Trông cô có vẻ rất hứng thú với nó.

- Ở đây có gì à?

- Loại đá này này. Tôi đang nghĩ tại sao nó lại có họa tiết sọc ngang. Hôm qua không có thời gian quan sát cẩn thận, giờ tôi mới để ý nó là từng tầng màu khác nhau được xếp chồng lên theo thứ tự.

Mặt đá đã khô. Nhìn gần thế này, anh mới nhận ra phần mà anh cho là màu đỏ, thực ra gần giống màu cam hơn.

- Biết chuyện đó có tác dụng gì không?

3291,3291,..

- Ít ra cũng là một phát hiện mới.

Ai lấy ngón trỏ quệt vào phần trắng của vách đá trước mặt.

- Anh xem! Ở đây bỏ lắm này.

Phần ấy gần như chỉ là những khối cát kết lại với nhau chứ chưa phải sa thạch. Ai vừa ấn ngón tay vào, đá trên bề mặt lập tức vỡ vụn ra, rơi lả tả.

- ...Thì sao?

- Nghĩa là leo núi ở đây cũng chẳng khác gì tự sát - Ai nói với giọng như thể đang giảng giải cho một học sinh chậm hiểu - Phần này có vẻ rất dễ thấm nước nên bị ẩm tới tận bên trong. Đang leo mà giẫm phải chỗ này thì có khi sẽ mất thăng bằng rồi ngã chết đấy.

- Tức là cần chú ý đến phần màu trắng?

32... 91.

- Không đâu - Lần này, Ai nhặt từ dưới chân lên một miếng đá có

vẽ rơi ra từ trên vách đá, bề mặt tương đối bằng phẳng - Nhìn này.

Trên mặt đá, có một sọc ngang màu đỏ giống như họa tiết trên vách, song độ dày chỉ khoảng vài milimet, còn lại đều là phần cát kết màu trắng vô cùng yếu ớt.

- Phần màu đỏ không đỏ đến tận bên trong đâu, chỉ mặt ngoài có màu như thế thôi.

Bắt đầu thấy hứng thú, Fujiki tiến lại gần Ai, nghiên cứu miếng đá trong tay cô. Đúng như Ai nói, màu đỏ hoặc cam có sắc độ nhạt dần từ ngoài vào trong. Bề mặt có lẽ bởi liên tục bị ánh mặt trời thiêu đốt nên cứng rắn như gạch nung.

- Nghĩa là bất cứ phần đá nào cũng có thể bất chợt lở ra trong lúc leo núi.

- Chẳng lẽ núi này là nhân tạo?

Cấu tạo kì lạ của núi đá khiến những nghi vấn hôm qua lại nảy ra trong đầu. Gì thì gì, đột nhiên mất trí nhớ rồi bị bỏ rơi giữa nơi quái dị mang tên “Sao Hỏa” này thì việc anh nghi ngờ tất cả mọi chuyện đều do có người sắp đặt cũng là điều đương nhiên. Nếu thế, biết đâu những gì trước mắt anh đều là giả. Thậm chí cả cô gái tên Ai này, có khi cũng được người ta gửi đến để lừa anh... Sự nghi ngờ vô căn cứ bao trùm lấy tâm trí Fujiki.

- Ủm... Tôi nghĩ không phải. Trước hết là tuy không biết còn phải đi bao lâu nữa mới ra khỏi khu vực núi đá, nhưng dẫu chỉ tính chi phí dựng nên khung cảnh trước mắt chúng ta hiện tại thôi, nó cũng đã là một khoản tiền lớn ngoài sức tưởng tượng. Với lại, dù nhìn kiểu gì đi nữa thì núi đá ở đây cũng có vẻ đã tồn tại lâu lắm rồi, khó mà nói nó là nhân tạo được.

Cũng đúng. Nhìn cái cách mà vách đá bị bào mòn thì ngay cả người không có chuyên môn cũng biết đó là dấu vết của quá trình phong hóa* lâu dài. Chỉ dựa vào hóa chất thì không thể tạo ra hiệu quả thật đến vậy.

Có điều, nếu một nơi huyền ảo thế này tồn tại trên Trái Đất thì đáng ra nó đã phải nổi tiếng từ lâu rồi chứ, vì các đài truyền hình chắc chắn sẽ đấu đá nhau để có được quyền phát sóng những chương trình đặc biệt về vùng đất bí ẩn này. Vấn đề là, anh chưa từng thấy nó xuất hiện trên ti vi bao giờ.

Ai tiến bước.

- Chúng ta đi tiếp thôi.

Vừa nhắc chân định theo sau Ai, Fujiki chợt khựng lại.

- 3291! - Ai nhắc.

Dẫu vậy, Fujiki vẫn đếm lại từ đầu. Anh vừa đếm vừa suy ngẫm, núi đá dễ sụp lở như thế thì có lẽ mọi thứ tồi tệ hơn anh tưởng nhiều.

Tuy chưa có dự định gì rõ ràng, song anh cũng đã nghĩ đến việc trèo qua núi đá khi cần thiết. Có điều, giờ thì việc đó có vẻ nguy hiểm đến mức bất khả thi, nên họ chỉ còn cách di chuyển bằng cách xuyên qua hẻm núi.

Mặc dù nếu chọn đại một hướng rồi đi thẳng mãi thì vẫn có khả năng tìm thấy đường thoát khỏi đây, chẳng qua, vừa nghĩ tới những ý đồ có thể gọi là ác ý ẩn sau thông điệp từ máy chơi điện tử, anh cho rằng khả năng ấy rất thấp. Nói tóm lại, trước mắt thì anh vẫn phải chấp nhận việc bị một kẻ giấu mặt dắt mũi đi vòng vòng trong

mê lộ núi đá này.

Mê lộ, nói đúng hơn, Fujiki có cảm giác nơi đây chính là một phần của mê cung trong trò chơi. Quá khó để tin được rằng nó là do thiên nhiên tạo dựng, thậm chí, anh còn nảy ra một ý nghĩ ngu ngốc như “đây là một công viên giải trí bị bỏ hoang”.

Fujiki thôi không nghĩ ngợi vẩn vơ nữa vì sợ đếm nhầm số bước chân. Trong khi đó, Ai vẫn tiếp tục miệt mài quan sát cảnh vật xung quanh.

Nhìn theo tầm mắt cô, Fujiki có thể thấy mặt đất phủ đầy những mảnh đá nâu đỏ rơi ra từ vách núi, những lùm cỏ dại đầy gai tua tủa, nhưng không có bóng dáng động vật nào. Trên sườn núi là những hàng cây với lá hình rẽ quạt, dường như cùng chủng loại với cây cọ. Fujiki nghĩ, hẳn sẽ tìm thấy con gì đấy mà hai người ăn được sau những tán lá kia, với điều kiện là họ có thể trèo lên trên ấy.

Dọc đường, anh còn thấy có chỗ mọc đầy cây to màu trắng trông rất quen, cảm giác như đã từng nhìn thấy ở đâu đó, lại không cách nào nhớ nổi tên. Đi tiếp sẽ thấy cả các cây có gai dài trên thân, nhọn hoắt.

Ai lẩm bẩm:

- Chỗ này cứ như châu Phi ấy.

Quả thế. Nếu thêm voi hoặc hươu cao cổ vào nữa là có ngay một bức tranh hoàn hảo về châu Phi.

- Hôm qua tôi chẳng đã nói còn gì, chỗ này rất có thể là Nam bán cầu, nên biết đâu ta đang ở châu Phi thật.

Fujiki thấy giả thuyết này ít ra còn có lý hơn việc bảo đây là Sao Hỏa.

- Liệu có sư tử không nhỉ?

Tuy Ai chỉ đùa, song câu nói vẫn khiến tâm trạng Fujiki trở nên nặng nề.

Ai tiếp tục:

- Tôi đã từng thấy sư tử trong công viên động vật hoang dã rồi. Nó to ghê lắm. Lỡ mà có một con xuất hiện ở đây thì chúng ta chết chắc.

Fujiki nghĩ có khi chẳng cần đến sư tử, báo hay linh cẩu thôi cũng đủ rồi.

- Đúng là ở đây chẳng có chỗ mà chạy. Hôm qua lúc trời mưa, tôi cũng đã nghĩ nếu nước dâng lên cao đủ để nhấn chìm hang thì chết đuối mất.

Fujiki vốn định chuyển hướng sang những chủ đề tươi sáng hơn, rốt cuộc lại chỉ khiến bản thân càng thêm bi quan.

Ngay sau đó, Fujiki và Ai có dịp tiếp xúc lần đầu với hệ động vật sinh sống ở nơi đây.

- Á!

Ai bỗng đập tay vào mặt. Fujiki quay sang nhìn xem cô bị làm sao thì chợt nghe thấy tiếng vo ve sát bên tai. Hình như là côn trùng. Anh vừa nghĩ mấy con ấy bay xa rồi thì chúng đã lại vòng ngược trở về.

- Ruồi!

Ai hét lên thất thanh.

Tiếp đó, cả một đàn ruồi hung nhúc xuất hiện. Ở Nhật Bản, nếu không đi tới bãi xử lý rác, có lẽ sẽ không bao giờ nhìn thấy nhiều ruồi đến thế. Mỗi con dài khoảng 5 milimet, thân hình đen bóng. Chúng cứ bám vào những phần da thịt lộ ra ngoài như mặt và tay.

- Anh Fujiki! Làm gì đi chứ!
- Chịu thôi. Cô đừng quên số bước chân đã đếm đấy.
- Tôi không làm được!
- Chết tiệt!

Fujiki đập chết vài con, nhưng cả đàn ruồi vẫn không hề suy yếu. Chẳng còn cách nào khác, anh đành trùm áo khoác lên đầu và khua tay loạn xạ. Tuy nhiên, làm vậy chỉ khiến thể lực của anh cạn kiệt nhanh chóng chứ không mang lại hiệu quả rõ rệt nào. Rốt cuộc họ đành mặc kệ chúng và đi tiếp.

May mà đám ruồi đen này có vẻ không phải loại hút máu rồi để trứng vào da thịt. Dường như chúng chỉ đậu lên tay với mặt họ, chắc là bị mùi mồ hôi hấp dẫn.

Trong lúc họ đi, nhiệt độ càng lúc càng lên cao. Tuy Fujiki không rõ chính xác là bao nhiêu, nhưng ít nhất cũng phải gần 37 độ. Hẻm núi bị vách đá chắn hai bên hầu như không có gió, cảm giác chẳng khác gì trong phòng tắm hơi. Mồ hôi vã ra như tắm, lại thêm đám ruồi bám trên da khiến anh vô cùng khó chịu.

Có lẽ do đổ quá nhiều mồ hôi mà Fujiki khát cháy cả cổ, hơn nữa, bụng anh cũng bắt đầu kêu réo ầm ĩ vì đói. Khi anh đi được tổng cộng gần 5000 bước thì bên phải xuất hiện một ngã rẽ.

- Hướng đó phải không?

Fujiki bắt đầu đi nhanh hơn về phía ngã rẽ đầu tiên họ tìm được, quên luôn cả việc đếm số.

Ai nói với giọng mệt mỏi:

- Nãy giờ chúng ta vẫn luôn nhắm về phía Bắc nên bên đó có lẽ là Đông Đông Bắc.

Đường đi chia thành hai nhánh rõ rệt. Nếu tất cả các ngã rẽ đều dễ hiểu thế này thì có lẽ việc tìm đến các trạm kiểm soát theo hướng dẫn của máy chơi điện tử cũng chẳng khó lắm.

Bỗng nhiên, Fujiki nhớ tới một chuyện xảy ra cách đây khá lâu.

Khi đó, anh phải tham gia một đợt huấn luyện nhân viên mới của công ty, được gọi là “Đại hội đi bộ”. Quy tắc là cứ hai người một nhóm, mỗi nhóm được phát một tấm bản đồ đơn giản có kèm hướng dẫn đường đi. Các nhóm phải đi qua các trạm kiểm soát chỉ định và hoàn thành yêu cầu được đưa ra. Chẳng phải nó giống tình huống hiện tại đến mức đáng kinh ngạc sao?

Trong đợt huấn luyện ấy, những ngã rẽ ban đầu cũng dễ hiểu giống thế này, sau đó độ khó mới dần dần tăng lên. Kết quả là chưa tới 30% số người tham gia đến được đích an toàn, phần còn lại thì đều bị lạc. Fujiki nghĩ rất có thể trò tìm đường lần này cũng sẽ tăng dần độ khó y như vậy.

Từ ngã rẽ đầu tiên, đi tiếp 1350 mét, tương đương 2700 bước chân của Fujiki, họ lại bắt gặp một ngã rẽ chéo về bên phải. Tuy còn có thêm một ngã rẽ về bên trái, nhưng đương nhiên họ không thể nhầm lẫn được.

Chỉ cần đi thêm khoảng 230 mét là tới.

Đột nhiên không gian rộng ra, cả hai đi đến một chỗ trông như đồng bằng, nằm giữa vòng ôm của núi đá. cây ở đây to hơn tất cả các cây mà họ đã nhìn thấy trước đó. Sỏi nhỏ trên mặt đất đã đổi thành lớp cát trắng mịn.

Chẳng cần phải đếm bước chân nữa khi mà ngay trước mặt họ, có vài người đang ngồi thành vòng tròn. Vừa thấy Fujiki và Ai, những người ấy đồng loạt đứng dậy.

Fujiki thử vẫy tay chào, nhưng không ai đáp lại.

Anh nghĩ đây có lẽ là những người chơi khác, đồng thời nhớ tới những lời Ai nói đêm qua.

- Anh cũng đọc thông điệp rồi mà? Rằng, “Các người chơi được tự do lựa chọn hợp tác hoặc đối địch với nhau.”

Nói cách khác, rất có thể sau này chúng ta sẽ là đối thủ cạnh tranh.

Tức lúc này vẫn chưa rõ ai là bạn, ai là thù. Khi cự li giữa hai bên chỉ còn khoảng 100 mét, anh mới lờ mờ nhìn ra bóng dáng của từng người. Bên kia có bảy người, trong số họ có một người cao to hơn hẳn những người khác, chắc phải gần 2 mét, còn lại đều sà sà nhau. Ngoài ra thì bên đó cũng có một phụ nữ.

Anh quay sang nhìn Ai, thấy nét mặt cô lộ rõ vẻ căng thẳng, hai mắt mở to nhìn chằm chằm về phía trước. Có vẻ như ngay đến sự tồn tại của đám ruồi đang dai dẳng đeo bám trên mặt cũng không còn khiến cô bận tâm nữa.

...

- Chà, thế này cũng hơi căng đấy.

Người vừa nói câu ấy là Norota Eisuke, năm nay 42 tuổi, đang đeo kính gọng tròn màu nâu. Ấn tượng ban đầu của Fujiki với người này là anh ta giống một học giả điềm tĩnh và sắc sảo, nhưng theo lời Norota tự giới thiệu thì trước đây anh ta là nhân viên bán hàng của một công ty kinh doanh nguyên vật liệu, có điều không nói rõ vì sao mình lại nghỉ việc.

- Chỉ ở trạm kiểm soát số 1, thông tin từ bên tổ chức trò chơi sẽ được chia làm chín phần. Vậy nên nếu có một máy bị hỏng thì tất cả người chơi đều sẽ không nhận được thông tin nằm trong máy đó.

Giờ thì Fujiki đã hiểu tại sao lúc anh thông báo rằng máy của Ai đã bị hỏng, bảy người kia đều có vẻ cực kì hoảng sợ.

- Có thật bị hỏng không? Hay là cô ta giấu đi?

Abe Fumiko lườm Ai bằng ánh mắt sắc lẹm. Người phụ nữ này mặc một bộ vest màu xám không phù hợp với dáng người, hầu như lúc nào cũng cau mày nhăn nhó. Lúc trước, khi giới thiệu về bản thân, tuy Abe không nói rõ ràng nhưng Fujiki đoán chị ta cũng phải trên 45 tuổi và có vẻ đã li dị chồng.

Fujiki khó chịu đáp lại:

- Ai không nói dối. Tôi có thể làm chứng.

- Nếu thế thì cho chúng tôi xem cái máy bị hỏng đi.

- Tôi vút rồi, mang theo cũng chẳng để làm gì, đúng không? - Ai nói như thế đã quá chán ngán với sự nghi ngờ của Abe.

- Thế thì chịu rồi. Máy của anh Fujiki thôi cũng được, mau cho

chúng tôi xem đi.

- Hai người chúng tôi muốn được xem của các vị trước! - Fujiki nói với giọng kiên quyết và rõ ràng.

- Tại sao chứ? Xem của anh trước, rồi anh từ từ xem của chúng tôi cũng có sao đâu?

- Vì các vị đều đã biết thông điệp của nhau rồi. Tôi chỉ muốn tất cả chúng ta có cùng xuất phát điểm thôi.

Abe quay mặt đi, tỏ vẻ vô cùng bất mãn.

Không phải Fujiki hoàn toàn không tin tưởng những người này. Sau khi thương lượng, tất cả đã nhất trí là sẽ hợp tác với nhau, cho nên không tin tưởng bất cứ ai hay tin tưởng tất cả một cách vô điều kiện, có lẽ đều sẽ dẫn đến kết quả bi thảm. Anh chẳng qua chỉ muốn tránh những rủi ro không cần thiết thôi.

- Được rồi, chúng tôi sẽ cho hai người xem trước - Norota thoải mái đồng ý, như thể đã dự kiến được rằng Fujiki sẽ đưa ra yêu cầu đó - Đầu tiên là máy của tôi. Thông tin trong này cũng chẳng quan trọng gì mấy.

Norota đưa máy của mình cho Fujiki, ấn nút cho thông điệp hiện ra.

“(1) Tại các TKS, tất cả người chơi đều sẽ nhận được một thông điệp. Tuy nhiên, chỉ duy nhất tại TKS số 1, những thông tin quan trọng mới được chia đều cho các người chơi. Do đó, người chơi nên xác nhận đủ thông điệp rồi hẵng xuất phát. Đây là biện pháp đảm bảo công bằng ở giai đoạn đầu.

(2) Cách dùng máy chơi điện tử lấy các thông điệp tiếp theo hoàn

toàn giống với cách lấy thông điệp này.

(3) Máy chạy bằng hai cục pin AA, được khoảng mười tiếng. Nếu hết pin, tìm được pin mới và thay vào thì máy vẫn hoạt động bình thường. Tuy nhiên, một khi đã tháo pin ra thì tất cả các thông điệp cũ sẽ bị xóa.”

Đúng như linh cảm xấu của Ai. Quả nhiên máy chơi điện tử là vật quan trọng không thể thiếu được trong trò chơi này.

Fujiki liếc ngang xem Ai thế nào. Có lẽ cô đang rất hoang mang, vì anh thấy cô ngơ ngác nhìn từng người trong nhóm, nhưng tất cả đều lẩn tránh ánh mắt cô. Cuối cùng, khi cô hướng ánh nhìn về phía anh, anh an ủi cô bằng cách gật đầu ra hiệu rằng mọi chuyện rồi sẽ ổn.

Đúng như Norota báo trước, Fujiki chẳng lấy được bao nhiêu tin tức đáng giá từ thông điệp ấy. Tuy nhiên, hiện tại thì đây là những manh mối duy nhất để đoán biết ý đồ của bên tổ chức trò chơi nên anh cần phải nghiền ngẫm xem trong thông điệp này có hàm ý gì khác không.

Nghĩ vậy, anh chợt nhận ra một điều quan trọng. Mục (1) đề cập đến “đảm bảo công bằng ở giai đoạn đầu”, nghĩa là sẽ phải có cạnh tranh.

Ngoài ra, anh còn cảm thấy có gì đó là lạ trước sự quá bình thường của thông tin được đưa ra ở (2) và (3).

- Tiếp theo là tôi.

Người khi nãy tự giới thiệu là Funaoka Shigeru cầm máy chơi điện tử bước tới. Cậu ta tầm 35 tuổi, cao khoảng 1m65, cặp lông mày hình chữ bát* tạo nên một vẻ mặt thường trực là bất mãn. Hình

như cậu ta là loại chuyên gây rắc rối cho tập thể, nhưng cũng là kiểu người có suy nghĩ đơn giản đến mức có thể bô bô kể chuyện bị đuổi việc do lấy tiền của công ty đi cá cược.

Fujiki đọc những dòng chữ hiện trên màn hình máy của Funaoka.

“Trong lúc trò chơi đang diễn ra, nghiêm cấm những hành vi sau đây. Người vi phạm sẽ phải chịu hình phạt nặng nề.

(1) Leo lên vách và núi đá.

(2) Đến gần những nơi có nhiều đồng lửa.

(3) Dùng cành cây hoặc đá vẽ hình lên mặt đất.

(4) Tạo những vật có chức năng như còi để gây ra tiếng động lớn.

(5) Dùng những vật như gương để phản xạ ánh sáng, gửi tín hiệu.”

- Dù gì thì việc leo núi cũng rất nguy hiểm. - Ai nhỏ giọng thì thầm cho một mình Fujiki nghe. Có vẻ cô đang muốn củng cố vị trí bạn đồng hành của mình bằng thông tin chỉ có hai người biết.

Fujiki nghĩ Ai nói đúng, có điều việc leo núi đứng đầu trong danh sách những hành vi bị cấm này chắc chắn không phải vì lo lắng cho tính mạng người chơi, mà là nếu có người bất chấp nguy hiểm để leo núi thì có lẽ sẽ gây rắc rối cho bên tổ chức. Chắc trên núi có thứ gì đó...

- Này, đợi chút. Sao cậu cho cả cô ta xem? Chẳng phải đây là người đã làm hỏng máy của mình và gây phiền toái cho chúng ta sao? - Abe lại tìm cách bới bèo ra bọt.

- Đó là việc bất khả kháng mà.

- Gì chứ? Đâu ra cái thứ lý do như thế...

- Cô ấy là bạn đồng hành của tôi. Chúng tôi là một nhóm hai người.

Nghe Fujiki nói chắc như đinh đóng cột, Abe tỏ ra thất vọng, nhưng vẫn cố gắng kêu gọi những người còn lại tẩy chay Ai. Thấy không ai hưởng ứng, chị ta ôm máy của mình lùi hẳn về phía sau.

- Mục (2) này nghĩa là sao nhỉ? - Ai hỏi, quyết định phớt lờ Abe.

- Anh Kato sẽ giải thích cho cô về điểm đó - Norota đưa tay giới thiệu người đàn ông trung niên nhỏ thó, gương mặt hốc hác đang ngồi trong góc.

- Tín hiệu SOS sử dụng toàn cầu có thể được tạo ra bằng cách đốt ba đống lửa theo hình tam giác cân - Kato Takamichi vừa nói vừa đứng dậy. Ông ta tự giới thiệu mình 51 tuổi, là người lớn tuổi nhất ở đây - Trước đây, khi còn là giáo viên cấp hai, tôi từng là người phụ trách câu lạc bộ sinh hoạt dã ngoại, tôi có dạy cho học sinh một số tín hiệu dùng trong trường hợp khẩn cấp.

Fujiki cho rằng có lẽ vì từng là nhà giáo nên ông ta giải thích vừa ngắn gọn vừa dễ hiểu.

- Hầu hết các tín hiệu lặp lại ba lần đều mang nghĩa SOS. Ví dụ như ba ngọn lửa, ba phát súng hay ba tiếng huýt sáo.

- Nghĩa là bên tổ chức trò chơi không muốn chúng ta phát tín hiệu SOS ra bên ngoài phải không? - Fujiki hỏi.

Kato gật đầu xác nhận.

Nhìn từ mục (2) đến mục (5), có thể thấy được rằng bên tổ chức trò chơi đang đề phòng việc bị phát hiện từ trên không, tức không

phận của khu vực này vẫn có máy bay bay ngang qua. Fujiki tự nhủ, phải ghi nhớ điều này mới được.

Mặt khác, có vẻ người chơi không bị cấm nếu chỉ nhóm một đồng lửa, có lẽ là để sưởi ấm hoặc nấu nướng chẳng. Chuyện này thì chẳng có gì là lạ.

- “Hình phạt nặng nề” là gì thế?

Nghe Ai hỏi, Norota nghiêm túc trả lời:

- Không có máy nào giải thích cụ thể về chuyện đó. Song, tôi cho rằng nên chuẩn bị trước tinh thần cho kết cục xấu nhất là bị giết.

Fujiki cũng nghĩ vậy. Dù gì thì có vẻ bên tổ chức cũng đã bỏ ra một khoản tiền khổng lồ và rất nhiều công sức để dựng nên trò chơi này. Nhằm tránh cho người chơi tìm kiếm sự giúp đỡ từ bên ngoài khiến tất cả đều trở thành công dã tràng thì việc chúng dám xuống tay giết người cũng chẳng có gì là lạ.

- Chỉ thị trong máy của tôi đã được thực hiện rồi...

Vừa nói Kato vừa đưa máy chơi điện tử của mình cho Fujiki. Nội dung như sau, “Có thể tìm được vật dụng cần thiết trong đám cỏ Spinifex* cách TKS số 135 mét về phía Nam.”

Spinifex có lẽ là loại cỏ mà hôm qua Fujiki đã dùng để nhóm lửa.

- Những thứ lấy được ở đó, lát nữa sẽ chia đều cho từng người - Norota chỉ tay vào những vật đang nằm la liệt trên mặt đất mà nãy giờ Fujiki cứ thắc mắc không biết là gì.

- Thông điệp này hầu như không có giải thích gì hết... - Một thanh niên có đôi mắt hình hạnh nhân, nước da trắng bệch khiến người ta liên tưởng đến mặt nạ kịch Noh, từ tốn đứng dậy, cho

Fujiki xem máy chơi điện tử trên tay mình. Thanh niên này tên Naramoto Maki, năm nay 29 tuổi, làm nghề tự do.

“Đường về phía Bắc: Bắc 5520 mét. Tây 2660 mét. Nam Tây Nam 520 mét.”

- Của tôi cũng vậy.

Đến lượt “người khổng lồ” cao gần 2 mét chìa máy chơi điện tử ra. Người khổng lồ tự giới thiệu là Seno Junichi, 31 tuổi, đang nợ nần chồng chất. Tuy trông Seno có vẻ điềm đạm, nhưng nghĩ tới mối đe dọa ẩn trong sức vóc lực lưỡng đó, Fujiki lại cho rằng đây là người cần phải đề phòng nhất.

“Đường về phía Nam: Nam Đông Nam 4500 mét. Đông 3800 mét. Đông Đông Bắc 430 mét.”

Tiếp theo, người đàn ông đứng tuổi có tên Tsurumi Katsuya im lặng đứng dậy, đưa cho Fujiki máy chơi điện tử của mình. Anh ta tự giới thiệu là dân lao động chân tay, song bây giờ đã không còn làm việc nặng được nữa vì bị đau hông. Ngoại hình của anh ta mang đặc trưng của những người lao động ngoài trời lâu năm: bàn tay to biến dạng, gân guốc, da mặt đen sạm, trán và hai gò má hằn sâu những nếp nhăn.

Máy của Tsurumi cũng hiển thị nội dung chỉ dẫn đường tương tự như máy của Naramoto và Seno.

“Đường về phía Đông: Đông 2800 mét. Đông Bắc 2680 mét. Nam 3200 mét.”

- Chỉ còn của chị Abe. Đường về phía Tây.

Norota nhắc, nhưng Abe không hề động dậy. Có vẻ chị ta vẫn để

bụng chuyện lúc này, nên không muốn cho Fujiki xem máy chơi điện tử của mình.

Rốt cuộc Norota cũng tức giận:

- Chị Abe. Đường về phía Tây!

- Chẳng sao cả! - Fujiki nói - Bù lại, tôi sẽ không để chị ấy xem thông điệp của tôi, cũng mong mọi người đừng cho chị ấy biết.

Nghe vậy, Abe mới miễn cưỡng ngoái đầu lại, mặt mày sưng sứa, giờ màn hình tinh thể lỏng cho Fujiki xem.

“Đường về phía Tây: Tây Tây Bắc 4820 mét. Tây Nam 3210 mét. Nam 690 mét.”

Vậy là dù chọn phía nào thì tổng đoạn đường phải đi cũng đều xấp xỉ 8,7 kilomet, dài gấp đôi đoạn đường Fujiki và Ai đã đi để tới đây.

- Thế là đủ thông điệp của bảy người - Ai nói.

Norota gật đầu.

- Có vẻ chúng ta phải chọn lấy một trong số bốn đường này. Tuy nhiên, do không đủ thông tin để quyết định nên bây giờ chỉ còn cách trông chờ vào anh Fujiki.

Kato hỏi:

- Có khi nào phải chọn ngẫu nhiên không?

- Cũng có thể, Nhưng dẫu thế thật thì thông điệp anh Fujiki nhận được vẫn sẽ có thông tin khác quan trọng không kém. Thực ra, cả cô Otomo nữa...

- Chắc chắn phần quan trọng nhất là của cô ta - Abe cố tình nói cho tất cả cùng nghe - Chưa biết chừng có có người phải chết vì

nó.

- Dù sao đi nữa, chúng ta cũng phải xem thông điệp của anh Fujiki trước đã - Norota vấy tay gọi Fujiki - Đây là trạm kiểm soát số 1. chúng tôi vất vả lắm mới tìm ra được đây.

Chỗ Norota đang chỉ chẳng có vẻ gì giống trạm kiểm soát. Nó chỉ là một tảng đá lớn bị chôn một nửa xuống đất, trông hệt như cái bàn.

Nhìn về mặt ngò vức của Fujiki, Norota vừa cười vừa chỉ vào một điểm trên tảng đá.

- Chỗ này này.

Fujiki nhìn kĩ mới thấy nơi ấy có một điểm sáng nhỏ. Anh thử úp bàn tay lên điểm sáng, nó lập tức di chuyển sang mu bàn tay anh. Sau đó, anh lại thử từ từ đưa tay ra xa tảng đá, và nhận ra độ lớn của nó hoàn toàn không thay đổi. Là tia laze. Chắc chắn không thể nào là ánh sáng tự nhiên được.

Hướng tia chiếu xéo từ trên cao xuống, xuất phát từ núi đá phía sau lưng. Fujiki nheo mắt tìm tòi nhưng vẫn không thể nhìn rõ rốt cuộc nguồn sáng là vật gì.

- Anh dùng máy chơi điện tử của mình hứng tia đó đi.

Ngay khi vừa tự hỏi phải hứng vào đâu thì Fujiki đã lập tức hiểu ra. Anh khởi động máy, đặt lên tảng đá rồi điều chỉnh sao cho ánh sáng chiếu thẳng vào chỗ cảm ứng hồng ngoại.

Có lẽ bên tổ chức trò chơi đã thay tia hồng ngoại bằng tia laze để người chơi có thể nhìn thấy.

Tiếng nhạc hiệu vang lên, giống hệt khi bỏ băng vào. Tiếp đó,

thông điệp xuất hiện trên màn hình.

“Muốn có vật dụng sinh tồn đi về phía Đông, muốn có vật dụng phòng thân đi về phía Tây, muốn có lương thực đi về phía Nam, muốn có thông tin đi về phía Bắc.”

- Ra thế... - Norota lẩm bẩm, sau khi nhòm qua vai Fujiki và đọc xong thông điệp trên máy.

Những người còn lại bắt đầu vừa chuyển tay nhau máy của Fujiki vừa phấn khích thảo luận. Bầu không khí lập tức trở nên ồn ào.

- Mọi người yên lặng nào! Chúng ta phải bình tĩnh suy nghĩ xem, vì đã tập hợp đủ thông điệp nên...

Abe chặn họng Norota, dường như vẫn còn muốn đổ lỗi cho Ai:

- Đủ là đủ thế nào. Quên rồi à? Còn thiếu một cái đấy! Thông điệp trong máy của cậu cũng nói là nên xác nhận đủ thông điệp rồi mới xuất phát còn gì. Giờ sao?

- Thôi mà, lúc này nói thế cũng chẳng giải quyết được gì. Máy của cô Otomo bị hỏng mà.

Kato lựa lời khuyên giải, nhưng Abe nhất quyết không chịu nhượng bộ.

- Mỗi thông điệp đều có thông tin quan trọng mà phải không? Thiếu mất một cái sao được. Nhớ nó liên quan đến tính mạng thì làm thế nào đây?

- Vậy, chị Abe có thể nói một cách cụ thể cho chúng tôi biết là giờ nên làm gì không? - Norota vặn lại.

- Nên làm gì ấy hả? Sao tôi biết được chứ!

Naramoto nãy giờ vẫn ngồi im một chỗ đột ngột gằn giọng:

- Thế thì cảm phiền đi, cụ già!

Abe lập tức đáp lại cậu ta bằng cái nhìn hằn học.

- Dù sao thì bây giờ chúng ta cũng nên suy nghĩ để tìm ra giải pháp tốt nhất đã, cứ day nghiền nhau mãi cũng chẳng giải quyết được gì - Tận dụng lúc Abe im lặng, Norota lấy lại vai trò chủ đạo - vì chúng ta đã biết ý nghĩa của các tuyến đường Đông Tây Nam Bắc, nên việc cần làm bây giờ là phải quyết định phân chia nhân lực thế nào.

- Anh nói vậy là có ý gì? - Funaoka hỏi.

- Nếu tất cả mọi người tập trung vào một hoặc hai tuyến đường thì rủi ro sẽ rất cao. Khi chưa chắc chắn tuyến nào là chính xác, để bảo đảm, chúng ta nên chia thành bốn nhóm và đi thử tất cả các lộ trình, sau đó quay lại đây...

- Khoan, anh đừng có cầm đèn chạy trước ô tô thế - Funaoka phũ phàng đứng dậy, cố nặn ra một nụ cười - Anh nói cứ như thể tất cả đều đã quyết định tham gia vào cái gọi là “trò chơi” này rồi không bằng. Tôi còn chưa đồng ý gì đâu đấy nhé.

- Đúng vậy! - Người lên tiếng phụ họa là Naramoto.

Cảm thấy can đảm hơn khi có người cùng lập trường với mình, Funaoka nhìn mọi người xung quanh rồi nói:

- Đại khái, ý anh Norota là tất cả nên nghe theo chỉ thị của những kẻ giấu mặt đã đột ngột đưa chúng ta đến nơi chẳng biết là đâu này, phải không?

- Thế cậu nói xem chúng ta nên làm gì đây?

Funaoka nhìn Abe như muốn nói, biết ngay là sẽ có người hỏi

thế mà:

- Rõ như ban ngày còn gì. Chạy trốn khỏi đây.
- Bằng cách nào?
- Đó chính là chuyện phải nghĩ từ bây giờ chứ sao.
- Tôi cho rằng vẫn chưa đến lúc làm điều ấy - Fujiki nhìn Funaoka - Chúng ta thiếu những thông tin cần thiết, ví như đây là đâu, và ý đồ của kẻ đã tập hợp chúng ta ở chỗ này là gì?
- Vậy anh định thế nào?
- Trước mắt cứ tạm thời hành động theo chỉ dẫn, sau đó dựa vào các thông điệp để tập hợp thông tin, lúc ấy họa may mới có khả năng tìm được đường thoát khỏi đây.
- Ngây thơ. Quá ngây thơ. Trong lúc làm những chuyện anh nói, lỡ chúng ta hoàn toàn bị mất liên lạc với thế giới bên ngoài thì sao?
- Tôi nghĩ, bây giờ cũng đã hoàn toàn mất liên lạc rồi - Ai nói - Nếu chúng ta không đi theo chỉ dẫn thì làm sao kiếm được nước và thức ăn? Chẳng may quanh đây còn có thú dữ... Dù sao thì chúng ta cũng không biết chỗ này có những gì...
- Chính xác! - Norota gật đầu nhìn Fujiki và Ai - Nói chung cẩn thận là trên hết.
- Trước đó, tôi cho rằng chúng ta nên thử nghĩ thật kĩ lần nữa, xem có nhớ thêm được gì không... - Kato giơ tay.

Funaoka thẳng thừng phản đối:

- Ông chú ơi, chẳng phải chuyện đó làm chán chê rồi à? Ai cũng đã nói là không nhớ gì cả. Hay chú bị đãng trí?
- Thì thế, nhưng biết đâu cứ nghĩ rồi cũng sẽ dần dần nhớ ra...

- Thôi đi! Cứ lải nhải mấy chuyện như vậy thì khỏi cần đi đâu nữa.

- Thằng kia, ăn nói cái kiểu gì đấy? - Kato nhồm dậy, có vẻ khá bức bối.

- Ông vừa gọi tôi là “thằng kia” đấy. Tôi là tôi ghét bị thuyết giáo lắm nhé.

- Thôi thôi, đừng cãi cọ nữa! - Norota xen vào giữa hai người đang gây gổ với nhau.

Fujiki chợt thấy có chút khó hiểu. Giả sử tất cả đều bị đánh thuốc và xóa sạch kí ức về những chuyện đã xảy ra trước khi bị đưa tới đây, vậy chẳng phải nên hưởng ứng lời kêu gọi của Kato sao? Tuy chỉ mất một phần nhỏ, song phần nhỏ đó vẫn sẽ khiến con người ta cảm thấy bất an. Thường thì phải có tâm lý muốn lấp đầy khoảng trống mới đúng chứ? Thế nhưng, dường như Funaoka không muốn dấn động gì đến chuyện ấy.

Chẳng lẽ, có vài người vẫn còn nhớ được những chuyện xảy ra trước khi bị đưa tới đây ở một mức độ nào đó? Và họ không có ý định công khai, rất có thể vì “kí ức” sẽ mang đến ưu thế vượt trội so với những người chơi chẳng nhớ gì.

- Biểu quyết đi là được... - Seno đề nghị. Giọng cậu ta không lớn, nhưng có lẽ do dáng người cao to nên tất cả đều tập trung sự chú ý vào cậu ta.

- Đúng thế. Chúng ta biểu quyết đi! - Fujiki nghĩ cứ tiếp tục thế này thì mọi chuyện sẽ chẳng đi đến đâu, bởi vậy vừa nghe Seno nói, anh đã lập tức tán thành.

- Biểu quyết có tham gia vào trò chơi không á? - Ai hỏi.

- Không cần. Như lúc này anh Norota đã nói, đầu tiên cứ trưng cầu ý kiến xem ai muốn đi theo hướng nào, sau đó biểu quyết để bù người vào những chỗ còn thiếu. Ai không muốn tham gia thì tự tách ra là xong.

Cuối cùng thì cũng có tiến triển, bầu không khí nhẹ nhõm hẳn đi. Norota nhanh nhẹn chủ trì cuộc họp.

-... Tóm lại, chúng ta sẽ chia làm bốn nhóm đi theo bốn lộ trình đến trạm kiểm soát tiếp theo rồi quay về đây tập hợp. Vật dụng mới được mang về sẽ chia đều cho tất cả. Mọi người đồng ý chứ?

Tuy không ai đáp lại, nhưng vẫn có thể biết đa số đã tán thành qua những cái gật đầu mơ hồ.

- Đầu tiên sẽ là những người đi về phía Đông có vật dụng sinh tồn. Ai muốn đi đường này?

Có lẽ vì là “đầu tiên” nên tất cả đều chỉ nhìn nhau chứ không ai giơ tay.

- Không ai muốn đi phải không?

Cuối cùng thì Kato giơ tay.

- Được rồi. Vậy là anh Kato sẽ đi về phía Đông. Tiếp theo là phía Tây, vật dụng phòng thân.

Fujiki vừa nghĩ chắc lần này cũng chẳng có ai, không ngờ Seno và Eunaoka lại nhanh nhẹn xung phong.

- Hai người, Seno và Funaoka... Thế nghĩa là cậu Funaoka sẽ tham gia chơi đúng không?

- Chẳng còn cách nào khác, nên tôi sẽ chơi cùng mấy người -

Funaoka cười hềnh hếch.

Fujiki không ngờ lại có người ưu tiên chọn vật dụng phòng thân. Phải chăng Seno và Funaoka cho rằng có vật dụng phòng thân nghĩa là sớm muộn gì cũng sẽ xảy ra tranh chấp giữa các người chơi? Nhưng, biết đâu hàm ý của lựa chọn đó là “nơi này có thú dữ”, và vật dụng phòng thân lại là những thứ như bình xịt đuổi gấu, hoặc cũng có thể là những thứ dùng để bảo vệ tính mạng khi nguy cấp.

- Lần này là phía Nam, tìm kiếm lương thực...

Fujiki giơ tay. Anh nghĩ, dù thế nào đi nữa thì hiện tại, thứ phải được ưu tiên số một chắc chắn là thức ăn. Nhìn xung quanh, anh thấy có ba cánh tay khác cũng đang giơ lên.

- Xem nào, cậu Naramoto, chị Abe, anh Tsurumi và anh Fujiki - Norota đếm.

Fujiki nhìn Ai. Thấy cô không giơ tay, anh cho rằng có lẽ vì đã tuyên bố hai người là một nhóm nên cô đã để anh đại diện.

- Hơi thừa người nhỉ...

- Thế anh thì sao? - Funaoka hỏi Norota.

- Tôi định sẽ đi về hướng thiếu người.

- Ái chà, vĩ đại ghê. Tinh thần hi sinh vì tập thể, còn bản thân mình ra sao cũng được hả? - Funaoka nói với giọng chế giễu, vậy mà Norota cũng chẳng có vẻ gì là tức giận.

- Cuối cùng là phía Bắc, tìm kiếm thông tin. Không có ai nhỉ?

- Thông tin có làm no bụng được không?

Lúc này, Ai kéo tay áo Fujiki.

- Chúng ta đi về phía Bắc nhé?

- Hả?

- Thông tin ấy. Tôi nghĩ bây giờ thứ cần thiết nhất chính là thông tin.

- Nhưng xét cho cùng thì những thông tin đó đều do bên tổ chức sàng lọc rồi mới đưa ra, đúng không? Tôi không nghĩ chúng sẽ có ích - Rồi Fujiki hạ thấp giọng, thì thầm vào tai cô để những người khác không nghe được - Tuy nói vật dụng tìm được sẽ chia đều cho tất cả, nhưng chắc gì ai cũng làm đúng như thỏa thuận? cho nên tốt nhất là chúng ta tự mình đi lấy thức ăn.

- Có lẽ tất cả đều nghĩ vậy - Ai cũng hạ thấp giọng - Song, chắc chắn đây chỉ là mồi nhử.

- Mồi nhử?

- Anh xem, với những trò chơi thế này, lựa chọn ít bị chú ý nhất trong giai đoạn mở đầu mới là lựa chọn đúng đắn nhất. Còn các lựa chọn mà ai ai cũng làm theo, thường thì đều là mồi nhử cả.

Lời Ai lại khơi gợi một phần kí ức của Fujiki. Ngày xưa, anh cũng từng có suy nghĩ tương tự. Hình như cũng là trò chơi gì đó thì phải.

- Hai người bàn bạc xong chưa? - Norota hỏi.

- Gì thế, gì thế, xong rồi cơ à? - Funaoka đưa hai ngón cái vào miệng huýt sáo, trêu chọc.

- Hai chúng tôi sẽ chuyển sang đi về phía Bắc.

Fujiki kiềm chế để không bộc lộ sự bất an qua giọng nói. Mặc dù vẫn không biết chỉ dựa vào trực giác để đưa ra một quyết định quan trọng thế này thì có ổn không, nhưng mọi sự cũng đã rồi.

- Hai người muốn đánh lễ chứ gì. Chắc, tôi phát ghen lên đây này.

- Được rồi. Vậy tôi sẽ đi về phía Đông, vì nhóm đó chỉ có mình anh Kato - Norota tổng kết - Tôi nhắc lại lần nữa xem có đúng không nhé. Đi về phía Đông là anh Kato và tôi, Norota. Phía Tây là hai cậu Seno và Funaoka. Phía Nam là cậu Naramoto, chị Abe và anh Tsurumi. Phía Bắc là anh Fujiki và cô Otomo.

Vẫn không ai lên tiếng tỏ vẻ đồng ý hay không khiến Fujiki cảm thấy chuyện này được quyết định một cách mơ hồ. Có vẻ như ai cũng đang nửa hài lòng vì đã chọn được tuyến đường theo ý mình, nửa lại lo lắng không biết lựa chọn ấy có đúng hay không.

Tiếp theo là việc chia đều vật dụng lấy được ở trạm kiểm soát số 1.

Phần lương thực mỗi người nhận được ít hơn Fujiki kì vọng rất nhiều. Mỗi người chỉ có một thanh sô cô la nhân lạc cùng một bình nước khoáng loại 1 lít.

Tuy nhiên, anh cho rằng những thứ còn lại đều khá hữu dụng. Đầu tiên là la bàn. Xem chừng mọi người trầy trật lắm mới đến được đây, giờ có la bàn rồi thì không cần phải tốn công suy nghĩ về việc xác định phương hướng nữa. Tiếp theo là máy đếm bước chân, sổ ghi chép, bút bi, ba lô du lịch, mũ lưỡi trai, thuốc tiêu hóa, vitamin, thậm chí còn có cả thuốc nhỏ mắt nữa. Món nào cũng đủ chín phần nên không xảy ra mâu thuẫn trong quá trình chia đồ, thế nhưng, sau này có còn được như vậy hay không thì chưa biết.

Xong xuôi hết cả thì đã quá trưa, chẳng còn bao nhiêu thời gian để đi tới trạm kiểm soát tiếp theo rồi quay lại trước khi trời tối nên

chín người vội vàng ăn sô cô la và vài thanh thực phẩm dinh dưỡng rồi bắt đầu đi về hướng mình đã chọn.

3

- Chắc cũng sắp tới nơi rồi nhỉ.

Fujiki nói, mắt nhìn máy đếm bước chân đeo ở thắt lưng. Máy này không chỉ đếm bước chân mà còn dựa vào độ dài sải bước đã nhập sẵn để hiển thị số mét đã đi nên họ đỡ vất vả hơn hẳn so với lúc đi đến trạm kiểm soát số 1.

Theo chỉ thị trong máy chơi điện tử, đầu tiên phải đi 5520 mét về hướng Bắc. Hiện tại họ đã đi được vừa tròn 5500 mét.

- Tiếp theo là Tây 2660 mét. Vậy gần đây chắc chắn phải có đường rẽ về bên trái... A! Chỗ này phải không?

Không biết có phải do nằm ngay hướng đón gió không mà dãy núi đá bên tay trái có dấu hiệu bị phong hóa rõ rệt hơn hẳn những chỗ khác, bề mặt có vô số vết nứt khiến Fujiki có cảm tưởng chỉ cần chạm nhẹ vào là đá sẽ rơi rụng lả tả. Ở giữa hai ngọn núi, có một lối đi rộng khoảng 50-60 centimet, so với “đường rẽ”, gọi nó là kẽ nứt trên tường đá thì đúng hơn.

- Đây thật à?

Fujiki nhìn chằm chằm vào nơi nhỏ hẹp trước mắt, không tin được rằng nó sẽ kéo dài đến hơn 2 kilomet. Song, theo la bàn thì đó đúng là hướng Tây.

- Dù gì cũng có tìm thấy đường nào khác đâu, đúng không?

Nói rồi, Ai trả số trên máy đếm bước về 0 rồi lách người chui vào khe đá. Fujiki cũng thao tác tương tự rồi theo sau cô.

Một lát sau, cái khe bắt đầu rộng ra. Có vẻ họ đã đi đúng đường.

Ngẩng đầu nhìn lên sẽ thấy phía trên là một mặt đá màu nâu đỏ, đây đó phủ từng mảng từng mảng màu xám trắng, rộng khoảng 1 mét, cao gần 3 mét, khiến người ta liên tưởng đến một tờ giấy rách bươm.

- Chỗ này cứ như tổ kiến trắng ấy - Ai nói.

- Thế á? Cô rành về động vật nhỉ.

Ai không nói gì nữa, có vẻ không quá hứng thú với đề tài này.

Ở đâu có loài kiến trắng làm tổ to thế nhỉ? Fujiki tự hỏi. Chắc hẳn phải là vùng nhiệt đới, có khi chỗ này thuộc châu Phi thật cũng nên. Người bình thường như anh, vốn không bao giờ nghiên cứu gì về côn trùng, thì cũng chỉ đoán được đến thế thôi.

Đi thêm khoảng 100 mét, họ ra khỏi hẻm núi, thay vào đó là đồng cỏ xanh bao la bát ngát. Rải rác khắp nơi là những vật thể nhìn như bia mộ cao hơn đầu người. Tới gần mới thấy tất cả đều là tổ kiến trắng.

Để chắc chắn không bị lạc hướng, Fujiki giờ la bàn lên, vừa đi vừa đối chiếu.

- Nay, cô có nghĩ như vậy là ổn không?

- Ờ? Có vấn đề gì à? Đường cũng rộng ra rồi còn gì, với lại cũng đâu có chỗ rẽ nào khác để đi về phía Tây...

- Không phải thế, ý tôi là việc chọn đi lấy thông tin ấy. Giờ nghĩ lại thì có lẽ chọn lương thực hoặc vật dụng phòng thân sẽ an toàn

hơn...

Ai nhìn Fujiki với vẻ ngán ngẩm.

- Bây giờ anh nói thế cũng có ích gì nữa đâu. Chúng ta đi đến tận đây rồi...

- Tôi biết, nhưng...

- Trời ạ, đàn ông đàn ang mà không quyết đoán gì hết!

Đàn ông đàn ang mà không quyết đoán gì hết à? Fujiki cười chua chát. Kyoko cũng hay cần nhằn anh như thế.

- Bây giờ hết cách rồi đấy! Chẳng lẽ đến tận đây rồi anh còn mà anh muốn quay lại à?

- Không - Fujiki lắc đầu.

- Nếu thấy bất an như thế thì đáng ra ngay từ đầu anh không nên nghe theo tôi - Ai bấu môi - Tôi chỉ dựa vào trực giác thôi chứ chẳng có cơ sở gì cả.

Kể cũng đúng, Fujiki nghĩ, tại sao anh lại chọn thứ mơ hồ như “thông tin” theo lời cô ấy nhỉ? Tiền đặt cược lần này còn là tính mạng của bản thân nữa chứ.

Không, không phải thế. Lựa chọn này là phán đoán của chính anh.

- Tôi cũng nghĩ đường này là đúng - Anh nói.

- Do trực giác mách bảo?

- Hơi khác một chút. Hồi xưa tôi từng chơi những trò giống giống thế này. Như cô đã nói, lựa chọn đầu tiên đa số đều dùng để cài bẫy người chơi. Lựa chọn của số đông hầu hết đều sai...

Có điều, lựa chọn cái khác lạ nhất cũng không chắc sẽ đúng. Rất

cuộc thì chọn “thông tin” trước là đúng hay sai đây?

Cả hai im lặng hồi lâu, rồi Ai đột ngột nói:

- Này, chúng ta bạn đồng hành đúng không?

- Ừ, sao thế?

- Anh mà nhớ ra được điều gì là phải thành thật nói cho tôi biết đây nhé. Biết đâu dựa vào đó mà kí ức của tôi cũng sẽ quay lại.

- Từ đầu đến giờ tôi vẫn nói cho cô mà.

- Thật không?

- Thật.

- Tôi có cảm giác phải gần một nửa những người ở trạm kiểm soát số 1 đã nói dối. Ít nhất cũng có hai, ba người nhớ lại được nhiều hơn phần họ công khai. Có lẽ họ biết hết về trò chơi này rồi cũng nên.

- Sao cô nghĩ thế?

- Thái độ của họ đáng nghi lắm. Anh Fujiki không cảm thấy gì hết à?

Fujiki gật đầu tỏ vẻ đồng tình. Quả thật anh cũng nghĩ như Ai. Có người đã nhớ ra chuyện trước khi bị đưa đến đây, nhưng lại không công khai thông tin cho cả nhóm. Từ đó, anh có thể đoán ra một phần đặc tính của trò chơi.

Anh nói với Ai:

- Rất có thể đây là một trò thuộc dạng zero-sum.

- Zero-sum là gì?

- Là trò chơi giống kiểu tranh nhau một chiếc bánh bị giới hạn. Thay vì “zero-sum”, chắc gọi là “tổng phần thưởng có hạn” thì cô sẽ

thấy dễ hiểu hơn. Vì tổng phần thưởng nhận được bị giới hạn, nên nếu có một người lấy nhiều hơn những người còn lại thì đương nhiên sẽ có người phải gánh lấy “phần bị thiếu” đó.

- Nói cách khác là phải cạnh tranh?

- Đúng thế. Phần lớn các môn thể thao, cờ vây hay cờ Shogi đều là những trò zero-sum điển hình. Kì thi đầu vào hay ganh đua để thăng tiến cũng vậy. Thậm chí, nếu nói từ quan điểm tranh giành tài nguyên bị giới hạn thì hầu hết các hoạt động xã hội của loài người đều thuộc phạm trù đó.

- Ra thế... Anh Fujiki chắc giỏi toán lắm nhỉ.

Fujiki thấy có gì đó là lạ trong lời nói của Ai. Mới chỉ nghe đến trò zero-sum thôi thì thường chẳng mấy ai lập tức liên tưởng tới toán học...

- Dù gì thì tôi cũng đã tốt nghiệp khoa Toán học, chuyên ngành Lý thuyết trò chơi.

- Đúng rồi, đêm qua anh có nói từng làm cho một công ty chứng khoán nhi?

- Ừ. Trước đây từng có thời kì mà các công ty tài chính rất hay tuyển dụng những người học khoa Toán ra đấy.

- Thị trường chứng khoán cũng thuộc dạng zerosum à?

- Không. Vì trong thị trường chứng khoán, có lúc tất cả đều được hoặc đều mất nên không được tính là zerosum - Fujiki liếc nhìn máy đếm bước rồi nói tiếp - Nếu chúng ta đang tham gia một trò zero-sum, vốn được mặc định là các người chơi phải cạnh tranh dữ dội, thì tình huống bây giờ khá nguy hiểm. Bởi vì, giả sử trò này không

giới hạn số người về đích thì còn có thể giúp đỡ lẫn nhau, chứ ngược lại, nghĩa là nếu số người sống sót và lấy được tiền thưởng bị giới hạn...

... Thì các người chơi sẽ phải nghĩ cách loại bỏ, thậm chí giết hại những người khác, bằng bất cứ giá nào.

Fujiki không dám nói hết câu.

Trường hợp xấu nhất là sẽ chỉ có duy nhất một người chiến thắng. Lúc ấy, dù hiện tại có là bạn đồng hành đi chẳng nữa, sớm muộn gì anh và Ai cũng sẽ phải đối đầu.

- Tuy tôi không hiểu lắm những chuyện phức tạp ấy nhưng... - Ai hướng đôi mắt to tròn, long lanh về phía Fujiki - Nếu đó là chuyên ngành của anh thì chắc anh biết cách để chiến thắng, đúng không?

- Làm gì có chuyện đó... - Fujiki thở dài - Lý thuyết trò chơi không có ích gì trong thực tế hết.

- Thế á?

- Thực ra cũng không hẳn là không có. Nhưng nếu ứng dụng bậy bạ thì chắc chắn sẽ thua. Lý thuyết trò chơi chỉ đúng với tiền đề "tất cả những người tham gia chơi đều hành động một cách hợp logic vì lợi ích của bản thân". Song, trên thực tế, không phải lúc nào con người cũng hành động theo lý trí. Chỉ có những người trung thành với lý thuyết trò chơi mới làm vậy. Những hành động rập khuôn theo lý thuyết trò chơi sẽ rất dễ bị người khác đoán được, cho nên hiện tại người ta đang nghĩ đến việc thay lý thuyết trò chơi bằng lý thuyết kịch hóa kèm theo phân tích tâm lý...

Gì thì gì, Fujiki cũng cảm thấy nhẹ nhõm hẳn khi cứ vừa đi vừa nói chuyện thế này.

Các ngọn núi đá có sọc ngang màu cam và đen. Đồng cỏ bao la với vô số tổ kiến trắng, trông chẳng khác gì nghĩa địa. Cỏ có lá sắc bén như kim châm. Những bụi cây rậm rạp với gai mọc tua tủa. Không có bất cứ dấu hiệu nào cho thấy sự tồn tại của con người. Bất cứ thứ gì ở đây đều vô cùng kì quái. Nếu đi một mình giữa quang cảnh này, có lẽ anh sẽ bị cảm giác phi hiện thực nuốt chửng.

Bọn họ tìm thấy ngã rẽ cuối cùng khá dễ dàng. Từ đồng cỏ, hai người lại đi vào một hẻm núi khác. Sau khi đi được 520 mét về phía Nam Tây Nam, Ai tinh mắt nhìn ra điểm sáng trên vách đá.

Ai giơ tay hứng lấy điểm sáng. Lập tức, một chấm đỏ xuất hiện trong lòng bàn tay cô.

- Hoan hô! Trạm kiểm soát đây rồi!

Fujiki lấy máy chơi điện tử trong túi ra, nhấn nút khởi động rồi điều chỉnh cho vị trí cảm ứng hứng lấy tia laze. Nhạc hiệu rền tiền quen thuộc lại vang lên.

“Chào mừng đến với TKS số 2 của tuyến phía Bắc.

Nơi này cung cấp thông tin.”

Fujiki nuốt nước bọt, nhấn nút A.

“(1) Bối cảnh của trò chơi vốn được thiết lập là Sao Hỏa, nhưng thực tế, nơi các bạn đang ở là Trái Đất. Vị trí chính xác của TKS số 2 là vĩ độ Nam $17^{\circ}22'14''$, kinh độ Đông $128^{\circ}46'11''$.

(2) Nói theo phân chia địa lý thì nơi này nằm trong công viên quốc gia Bungle Bungle vùng Kimberley thuộc Tây Úc, ở Tây Bắc châu Úc.”

Tuy Fujiki đoán đúng được Nam bán cầu, song vẫn không ngờ

mình đang ở Úc. chẳng biết họ bị đưa đến đây bằng cách nào và vào lúc nào nữa?

Fujiki nhìn Ai.

- Cô có biết Bungle Bungle không?

Ai lắc đầu.

- Chìu, tôi chưa nghe thấy cái tên ấy bao giờ.

(3) Bungle Bungle hình thành vào kỷ Devon, cách đây khoảng 360 triệu năm. Ban đầu là một vùng sa thạch rộng lớn bằng phẳng, mưa gió bào mòn nhiều năm khiến các rãnh biến thành vực sâu, những phần còn lại biến thành núi đá tạo nên quang cảnh huyền ảo như ngày nay. Phần đất trong sọc màu đỏ có bề mặt phủ lớp sắt mỏng đã bị oxy hóa, phần đen là thổ nhưỡng nhiều nước có chứa nhiều vi khuẩn Cyanobacteria. Núi đá của Bungle Bungle rất dễ lở nên tuyệt đối cấm leo núi.

(4) Bungle Bungle được cho là nói lái từ Purnululu, cái tên do thổ dân Úc đặt cho vùng đất này. Ngoài ra, cũng có người nói 'Bungle Bungle' có nguồn gốc từ một loại cỏ tên Bundle Bundle.

(5) Trong Bungle Bungle có hơn bảy mươi vực sâu lớn nhỏ trải dài 25 kilomet theo hướng Bắc Nam, chiều rộng theo hướng Đông Tây là 30 kilomet. Công viên đóng cửa vào mùa mưa, tức từ tháng Giêng đến tháng Ba hằng năm.

Nước mưa làm tắt cả các con đường đều ngập bùn, dẫn đến giao thông tắc nghẽn. Do đó, trong khoảng thời gian này, ngay cả kiểm lâm cũng không đóng quân trong công viên. Bên ngoài Bungle Bungle là đồng cỏ bạt ngàn, thị trấn gần nhất cách đó cũng phải hơn 300 kilomet. Vì vậy bỏ chơi giữa chừng để chạy trốn không

khác gì hành vi tự sát.”

- Hăm dọa trắng trợn nhĩ! - Fujiki lẩm bẩm. Tuy nhiên, anh hiểu rằng các thông tin trên máy đều là sự thật. Bên tổ chức trò chơi chẳng có lý do gì để phải lừa gạt họ mấy chuyện này.

“(6) Người nào bất chấp những cảnh báo trên và có ý định rời khỏi trò chơi, không chỉ bị tước đoạt tư cách ‘người chơi’ mà còn phải chịu hình phạt nặng nề.

(7) Vật dụng ở TKS số 2 nằm dưới phiến đá phẳng cách đây 40 mét về phía Nam.”

Fujiki ấn nút A nhưng không hiện thêm thông điệp nào khác nữa.

- Hết rồi á? Chỉ có thế này thôi sao?

Cơn giận bất giác trỗi dậy khiến anh chỉ muốn ném máy chơi điện tử vào vách đá.

- Đã có thể chọn phía Nam là thức ăn, phía Đông là vật dụng sinh tồn... Ấy thế mà đổi lại chỉ là... thứ rác rưởi vô tích sự này... Khốn kiếp!

Ai cũng thất vọng tràn trề, song, nhận thấy cơn giận dữ đang dâng trào của Fujiki, cô ngẩng lên, rụt rè nói:

- Cũng là thông tin quan trọng mà.

- Quan trọng?

- Đây là nước Úc, nên là... không cần phải lo có sư tử, hơn nữa cũng đoán được đại khái sẽ có những loài vật nào...

- Phải rồi, cùng lắm thì cũng chỉ cần dè chừng chuột túi hay gấu túi thôi nhĩ.

Nghe Fujiki nói đầy vẻ châm biếm, Ai lập tức cúi đầu.

Nghĩ có đồ lỗi cho Ai cũng không giải quyết được gì, Fujiki hít sâu để lấy lại bình tĩnh rồi đọc thông điệp lần nữa. Biết đâu sẽ có thông tin quan trọng hơn ẩn giấu sau những dòng chữ ấy.

Tuy không tìm thấy mật mã hay câu đố như đã kì vọng, nhưng có một câu khiến Fujiki chú ý: Bối cảnh của trò chơi vốn được thiết lập là Sao Hỏa.

“Vốn được” là sao?

Đơn giản muốn nói đây là bối cảnh do nhóm người đứng sau trò chơi này nghĩ ra thôi, hay còn có hàm nghĩa nào đó? Bởi mỗi thông điệp từ phía tổ chức trò chơi có vẻ đều đã được tính toán đến từng câu từng chữ, nên rất có thể bên trong nó còn cất giấu những thông tin khác nữa, và chỉ những ai phát hiện được chúng mới có cơ may sống sót.

Dựa vào từ “vốn được”, chắc chắn trò chơi này mô phỏng một nguyên tác nào đó.

Thấy Fujiki đắm chiêu suy nghĩ, Ai tưởng anh đang rất thất vọng, bèn an ủi:

- Thôi nào, anh thất vọng sớm quá đấy. Chúng ta đi lấy vật dụng ở mục (7) đi. Biết đâu sẽ tìm được thứ gì hữu ích.

Fujiki nhìn Ai đầy oán trách. Bỗng dưng mình lại đi nghe lời cô ta để rút lá thăm đen đuôi này. Anh không cách nào xua đi suy nghĩ ấy dù biết mình chỉ đang tìm có đồ lỗi cho Ai.

- 40 mét... Cô đi lấy đi.

Fujiki ngồi xuống tảng đá, rút điều thuốc quý giá đã hút được phân nửa ra, châm lửa, nghĩ chắc chẳng có thằng đàn ông nào đã

40 tuổi đầu mà còn hồn dỗi như học sinh mẫu giáo giống mình.

Bởi đã kì vọng quá cao nên giờ đây sự thất vọng trong anh lại càng lớn. Anh có cảm giác cả đời mình là một chuỗi đầy rẫy những thất bại, khiến anh gần như muốn buông xuôi tất cả.

- Được rồi...

Ai đi một mình, vừa đi vừa theo dõi máy đếm bước. Một lúc sau, cô đứng lại, nhìn vào tảng đá to phẳng dưới chân, xung quanh là đám cỏ xanh mọc tua tủa trên nền đất.

Cô vạch đám cỏ như dương xỉ sang bên, phủ phục trên tảng đá, rồi thọc cả hai tay xuống đáy, định nâng tảng đá lên nhưng nó không hề nhúc nhích.

- Anh Fujiki! Giúp tôi một tay!

Fujiki đứng dậy. Tuy rất tò mò với thứ nằm bên dưới tảng đá, anh vẫn kiềm chế không chạy ngay lại chỗ Ai, mà cố ý đi thật chậm.

- Cái này, nặng quá...!

- Cô nâng như thế sẽ bị đau hông đấy. Khụy gối và hạ thấp trọng tâm xuống.

Fujiki quan sát tảng đá. Bề mặt bên trên có màu cam, dựa vào độ lớn thì nó cũng phải nặng tới 100 kilogam. Anh và Ai quyết định đào cát ở xung quanh rồi mới hợp sức để nâng lên.

Đến khi nâng lên rồi, họ lại không thể lật ngược tảng đá để tiện bề tìm kiếm vì nó quá to. Đang lúc bối rối, Fujiki chợt liếc thấy một vật bọc trong túi nhựa giấu ở phía dưới, bèn đưa chân khều bọc đó ra.

- Hết cả hơi... Cứ tưởng gãy tay đến nơi rồi.

Vừa buông tay khỏi tảng đá, Ai thở phào nhẹ nhõm. Fujiki nhặt cái bọc bị văng xa khoảng 3 mét lên, gỡ lớp túi nhựa bao bên ngoài.

- Có thể chứ! Quả nhiên không phải chỉ có ngàn ấy thông tin!

Bên trong là một bảng trò chơi cùng loại với cái đang nhét trong máy chơi điện tử và hai vật gì đó giống như tấm lưới màu xanh lá cây được cuộn tròn có dải rút hai bên. Nhận ra đó là lưới chống ruồi, hai người trùn luôn lên đầu. Nhờ thế mà những đợt công kích dai dẳng của đám ruồi cũng bớt khó chịu hơn hẳn.

Hình vẽ trên bảng hiển nhiên là nhân vật chính của trò chơi, một loài động vật có mỏ như chim và gương mặt đáng yêu giống hệt chú vịt Donald nổi tiếng của Disney. Nếu trực tiếp đưa nhân vật này vào sản phẩm bán ra thị trường thì chắc chẳng mấy chốc sẽ bị bắt vì tội vi phạm bản quyền.

Fujiki thay băng mới vào máy chơi điện tử rồi khởi động lại. Khác với trước đây, nhạc lần này là giai điệu rock nhẹ nhàng sôi động.

Trên màn hình, nhân vật chính của trò chơi phiên bản tô màu xuất hiện.

“Xin chào! Tôi là bé Duckbilli Prati. Rất vui được gặp các bạn.”

Nó xoay lưng về phía màn hình, vẫy cái đuôi như của hải ly rồi quay lại nháy mắt với bọn họ. Lúc này, Fujiki mới nhận ra đó không phải vịt, mà giống thú mỏ vịt hơn.

“Không bị mờ mắt bởi thức ăn và dụng cụ, các bạn đã rất sáng suốt khi chọn tôi! Xuất sắc! Tất nhiên, các bạn sẽ không có vũ khí nhưng đổi lại, tôi sẽ cung cấp cho các bạn những thông tin quý báu làm phần thưởng. Đầu tiên là... phải rồi, đầu tiên bé Prati sẽ nói về

cách phán đoán độ tương thích!”

Bé Prati vừa lắc ngón trỏ tay phải vừa bắn từng tràng giải thích như súng liên thanh. Có vẻ bảng này không cần bấm nút A để chạy. Những dòng chữ cứ lũ lượt xuất hiện trên màn hình mà không cần biết người xem đã đọc xong hay chưa khiến Fujiki hoa cả mắt.

“Chuyên mục này sẽ tận tình giải thích về mối tương quan giữa các bạn - những người đã sáng suốt chọn thông tin, và những người đã chọn các vật dụng khác. Đầu tiên là nhóm chọn vật dụng sinh tồn. Họ là mẫu người theo chủ nghĩa hiện thực và hành động theo lý tính. Ở chừng mực nào đó, là đối tượng có thể thương thuyết, cho nên nếu có thể, hãy cố gắng giữ quan hệ tốt với họ. Tuy nhiên, nó không có nghĩa các bạn phải làm đồng minh với họ từ đầu đến cuối. Tiếp theo là nhóm chọn vật dụng phòng thân. Những người đó đã nhìn thấu việc hợp tác ban đầu chỉ là trò lừa bịp và đoán được tất cả sẽ phải chiến đấu với nhau khi trò chơi đi vào hồi kết. Cần phải cảnh giác với họ. Tốt hơn hết là giữ khoảng cách để có thể chạy trốn bất cứ lúc nào. Nhưng, đáng sợ nhất phải kể đến những kẻ đi lấy lương thực. Hơi ngoài dự đoán nhỉ? Đây là lời cảnh báo dành cho các bạn, ban đầu thì không sao, có điều tới giai đoạn sau, tuyệt đối không được đến gần những kẻ ấy. Tại sao à? Xin lỗi nhé, giờ tôi chưa thể tiết lộ được. Lát nữa sẽ có bảng tổng kết vật dụng, các bạn hãy vừa xem vừa ngẫm nghĩ nhé.”

- Nó nói những người đi lấy lương thực nguy hiểm nghĩa là sao?

Ai thì thầm bên tai Fujiki. Song, anh đang bận theo dõi những dòng chữ trên màn hình tinh thể lỏng nên không trả lời.

So với vấn đề Ai đang quan tâm, anh cảm thấy chuyện bên tổ

chức trò chơi đã thừa nhận việc hợp tác giữa các người chơi chỉ là trò bịp bợm quan trọng hơn nhiều. Lại còn “tất cả sẽ phải chiến đấu với nhau khi trò chơi đi vào hồi kết”. Chiến đấu ở đây, có lẽ sẽ theo đúng nghĩa đen, là một cuộc tàn sát lẫn nhau.

“Tiếp theo là ‘Lớp học sinh tồn của bé Prati’! Chuyên mục này sẽ cung cấp cho các bạn thật nhiều tri thức thiết yếu để có thể sống sót ở Bungle Bungle! Nhân lúc cao hứng, tôi sẽ công khai luôn bản tóm tắt.”

Bé Prati vừa khép mở mở liên tục vừa đi vòng quanh trên màn hình, hai con mắt đen dao động lên xuống như hai túi cát trong trò tung hứng của trẻ con.

“Đầu tiên là cơ bản của cơ bản: Thứ tự ưu tiên! Thông thường, khi lâm vào tình huống nguy hiểm thì nên chú trọng những vấn đề theo thứ tự sau: nước, nơi trú ẩn, hơi ấm, thức ăn. Tuy đó là thường thức, song, trật tự này sẽ thay đổi tùy theo tình huống. Vì hiện tại Bungle Bungle đang là mùa mưa nên không cần phải lo lắng về nước. Nhiệt độ cao và ổn định, do đó cũng không cần quan tâm đến việc giữ ấm.”

Fujiki nín thở dán mắt vào màn hình, cố không để sót bất kì thông tin nào. Ai cũng giữ nguyên tư thế, nhòm qua vai Fujiki, gắng sức đuổi theo các con chữ.

“Ngoài ra, các loại hạt và đậu hầu như đều có chứa độc tố. Tuy giống rau củ được gieo trồng nhưng thực ra, chúng là những loài thực vật hoang dã và có mức độ nguy hiểm nhất định. Tốt nhất là nên tránh việc ăn chúng, trừ phi biết chắc giống đó an toàn. Tại Bungle Bungle, thực vật có thể ăn được mà chúng tôi khuyên dùng

là những loại sau:

(1) Hoa Banksia và hoa Grevillea. Hình minh họa nằm bên tay trái, chứa nhiều mật, có thể đưa miệng lại gần hoa, hút trực tiếp.

(2) Cây Blackboy. Hình thù đặc biệt quá phải không? Vì có hình dạng như một cậu bé thổ dân Úc đang cầm giáo nên mới được đặt tên như vậy. Chết thật, cái tên ấy có vẻ phân biệt chủng tộc nên hiện giờ phải gọi là Grasstree. Phần lõi trắng của lá có thể ăn được. Không chỉ có thế, nếu đào rễ lên thì sẽ kiếm được thứ còn hay hơn.

(3) Dương xỉ Bracken. Phần chồi non có chứa nhiều tinh bột...”

Fujiki rút sổ ra, định phác họa hình dáng các loại cây. Tuy anh biết có thể xem lại thông điệp, nhưng lỡ sau này có tai nạn hay máy bị trục trặc gì thì sao? Ngay tức thì, như thể hiểu được điều anh đang lo lắng, Ai nhanh chóng rút sổ ra vẽ. Quả là dân chuyên nghiệp có khác, tranh của hai người cách xa nhau một trời một vực. Thế là Fujiki giao phần phác họa cho Ai rồi tập trung vào việc ghi nhớ nội dung thông điệp.

-... Ngoài ra, việc chọn lương thực chính là động vật có lượng calo cao, về cơ bản sẽ rất an toàn. Đầu tiên là động vật có vú. Tuy chúng chính là nguồn lương thực lý tưởng nhất, song thiếu dụng cụ săn bắn thì sẽ khó mà bắt được, trừ phi các bạn gặp may mắn. Tất nhiên, cũng không phải là không có cách, chi tiết hãy xem ở TKS số 3 ‘Lớp nhập môn săn bắt của bé Prati’.

Tiếp đến là bò sát. Tạm thời thì tất cả đều có thể ăn, rắn độc cũng không ngoại lệ, chỉ cần cắt bỏ một phần cổ và đầu có chứa độc tố là được. Đặc sản ở đây là những con thằn lằn khổng lồ béo núc ních được gọi là Goanna hoặc Monitor, có điều, chúng rất nhiều

mỡ nên nếu không nấu nướng kĩ thì sẽ rất dở. Về cách chế biến, có thể làm theo các chuyên gia thổ dân Úc là đào bếp ngầm dưới đất rồi nướng. Cách làm cụ thể sẽ được giải thích trong ‘Lớp nấu nướng của bé Prati’, cũng ở TKS số 3.”

Fujiki nhớ hình như những món này được gọi là “Bush Tucker*” thì phải. Tất cả những thứ Prati đưa ra và giải thích đều dựa vào kiến thức sinh tồn của dân bản xứ Úc.

“Các loài côn trùng thường ít được coi là nguồn cung cấp thực phẩm, có lẽ bởi trông chúng không có vẻ gì là ăn được. Tuy nhiên, côn trùng có ở khắp nơi lại dễ bắt, nên chúng sẽ là nguồn thực phẩm khẩn cấp quý báu. Trong đó cũng có Witchetty Grub, món ngon thượng hạng đã được giới thiệu đôi lần trong Oishinbo*. Lúc này có nói đào gốc cây Blackboy lên sẽ tìm thấy ‘thứ hay hơn’, ấy chính là những chú sâu này. Bề ngoài trông gớm ghiếc nhỉ. Thực ra nó chính là ấu trùng của bướm Swift, tuy có thể ăn sống, nhưng nướng sơ sẽ ngon hơn. Ngoài ra, hầu hết các loại ấu trùng đều có thể ăn được. Riêng loại có lông thì dù có nướng cháy hết lông rồi cũng không nên ăn, cả các loại có họa tiết đen cũng đừng nên động tới. Ốc sên và sên nhót cũng ăn được, nhưng các bạn không nhất thiết phải ăn chúng. Ở những nơi ẩm thấp mà các loại sên hay sinh sống, chắc chắn sẽ tìm được những động vật sống khác phù hợp để làm thức ăn hơn...”

Vậy là dù ở bất cứ đâu trong Bungle Bungle, họ cũng có thể tìm thấy nguyên liệu cho Bush Tucker. 100 gam ứng với 581 kilocalo nhiệt lượng. Vị cũng không đến nỗi quá tệ.

- Nghĩa là ở Bungle Bungle không thể có chuyện chết đói... - Sau

khi bé Prati biến mất, Fujiki lằm bằm - Nếu nói cho tất cả mọi người biết những thông tin này thì có lẽ sẽ tránh được các cuộc chiến tranh vô nghĩa nhỉ?

Ai chỉ im lặng.

-... Cô nghĩ sao?

- Sao anh lại hỏi tôi?

Fujiki nghen lời.

- Nếu anh nghĩ thế thì cứ nói ra. Chắc chắn nó sẽ khiến mọi người thấy yên tâm.

Lúc này, một bảng biểu đơn giản hiện ra trên màn hình máy chơi điện tử.

Bảng tổng kết vật dụng

<i>Vật dụng sinh tồn</i>	<i>Số lượng</i>	<i>TKS</i>	<i>Mức độ quan trọng</i>	<i>Chú thích</i>
Dao quân đội Thụy Sĩ	2	Số 2	AA+	
Tấm thép đa dụng	4	Số 2	AA	
Cửa dây	1	Số 2	BBB+	
Mũ có vành	6	Số 2	AAA	

...

Fujiki vừa cuộn màn hình xuống vừa đếm, có cả thảy 79 loại vật dụng. Mặt khác, anh nhận ra số trạm kiểm soát hiển thị chỉ tới số 7, nghĩa là phải qua ít nhất năm trạm nữa mới có khả năng thấy được đích đến. Phần đánh giá mức độ quan trọng chia thành 18 cấp độ từ C đến AAA+, ngoài ra còn có một số kí hiệu lạ.

- Cái bảng này có vài chỗ hơi khó hiểu nhỉ.
- Chỗ nào?
- Ví dụ như mục đánh giá mức độ quan trọng này.
- Chẳng phải đều có lý do kèm theo ở mục chú thích à?

Ai lấy máy chơi điện tử từ tay Fujiki, kéo màn hình xuống một lần nữa.

Trong đó, kì lạ nhất là bao cao su được đánh giá hạng A, thế nhưng mục chú thích ghi “có thể dùng làm túi đựng nước” nên tính ra cũng hợp lý. Tiếp theo là túi ngủ, loại bằng nhựa được đánh giá hạng AA, còn loại bằng lông vũ thì chỉ được B+. Phần chú thích đưa ra nguyên nhân là “lông vũ bị ngấm nước thì sẽ mất tác dụng”.

- Đúng thế, tuy nhiên, cũng có những chỗ khó hiểu như chỗ này... - Fujiki chỉ vào bình xịt côn trùng hàng Nhật Bản và kem chống bọ - Món trước chỉ được hạng thấp nhất là C, trong khi món sau được AA+. Cả đây nữa. Bộ dụng cụ sơ cứu khi bị rắn cắn. Tôi từng nghe nói ở Úc có nhiều loại rắn độc sinh sống. Nếu vậy, chẳng phải nó là thứ không thể thiếu trong trường hợp khẩn cấp hay sao? Ấy vậy mà cũng chỉ được hạng C.

- Bình xịt côn trùng là hàng Nhật Bản nên có lẽ không có tác dụng với côn trùng ở đây - Ai trầm ngâm một lúc rồi nói.

- Thế bộ dụng cụ sơ cứu khi bị rắn cắn thì sao?
- Cái đó có lẽ cũng không hữu ích gì trong thực tế. Tôi nghĩ, một khi bị cắn rồi thì coi như hết đường cứu chữa...


Fujiki cắn môi dưới. Cũng đúng. Tại sao anh không nghĩ đến nhỉ? Đó là chuyện hiển nhiên mà. Sơ cứu xong mà không được chuyển

tới bệnh viện để truyền huyết thanh thì vẫn sẽ phải chết. Nói tóm lại, ở đây, hộp sơ cứu chẳng có tác dụng gì.

Fujiki lấy máy chơi điện tử về, xem lại các vật dụng một lần nữa. Lần này, anh chú ý tới các vật phẩm nguy hiểm trong bảng biểu như nỏ, súng cao su, dao bấm, dùi cui chuyên dụng của cảnh sát loại có thể co duỗi được, bình xịt hơi cay, súng điện 25 vôn... Đánh giá dao động trong khoảng CC đến AA. Có lẽ tùy tình huống mà phân định.

Những thứ này hẳn sẽ về tay nhóm chọn vật dụng phòng thân. Hai món đầu tiên có thể coi là dụng cụ săn bắt thú, còn lại chắc chắn đều để đối phó con người. Rốt cuộc quản trò muốn bắt bọn họ làm gì? Fujiki thử tưởng tượng, nhưng chỉ toàn nghĩ ra những viễn cảnh đáng sợ đến mức nổi da gà.

- Kí hiệu này có nghĩa là gì thế? - Ai chỉ tay vào màn hình.

Muối hạt	150	Số 2	CCC ~ BBB	Sinh tồn ngắn hạn thì không cần thiết, nhưng có thể dùng để bảo quản lương thực
Túi hồng trà	48	Số 2	AA+	
Đường	60	Số 2	AAA	
Thạch trái cây	260	Số 2	CC+	0 calo
Bánh quy FS		Số 2		Bẫy
Bia lon		Số 2		Bẫy



...Ở cột chú thích còn có chữ “bấy”.

- Có thể bị bỏ thuốc độc vào cũng nên - Fujiki trả lời.

...

Khi bọn họ trở lại trạm kiểm soát số 1 thì trời đã sập tối.

- Vậy là tất cả đều an toàn - Norota lộ vẻ nhẹ nhõm - Các nhóm đã đi đến trạm kiểm soát và mang được khá nhiều vật dụng về. Bây giờ chúng ta chia sao cho công bằng nhé.

- Ông anh định chia thế nào cho công bằng? - Funaoka vừa nghịch con dao bấm vừa hỏi. Ánh lửa bập bùng phản chiếu ánh sáng màu cam lên lưỡi dao.

- Tôi đã cân nhắc nhiều phương án nhưng có lẽ “Draft” là tốt nhất.

- Draft?

- Là cách chia giống với cuộc tuyển chọn người mới của bóng chày chuyên nghiệp. Ở đây, tất cả mọi người sẽ theo thứ tự chỉ định vật dụng mình muốn có. Trường hợp số người vượt quá số vật dụng thì sẽ rút thăm để quyết định. Người bị trượt, đổi lại, sẽ được ưu tiên lựa chọn vật dụng tiếp theo... Đại khái là vậy.

- Khoan đã! Làm thế chẳng phải bắt công lắm à? - Abe Fumiko chỗ vào.

- Sao lại bắt công?

- Lại còn không? Nhóm chúng tôi mang về được nhiều vật dụng, nhưng cũng có những người hầu như không đem được cái gì về. Chia như vậy mà cậu bảo công bằng à?

Rõ ràng đang ám chỉ Fujiki và Ai.

- Vật dụng thì... tôi nghĩ không nhất thiết chỉ tính số lượng, mà còn phải tính đến cả chất lượng nữa.

- Cho nên ý tôi là, với những người mang đồ về không có cả chất lẫn lượng thì cần gì phải chia cho họ chứ!

Fujiki nhìn thẳng vào Abe và hỏi:

- Chị đang nói chúng tôi?

- Đúng thế thì sao?

- Thứ chúng tôi lấy được không phải vật dụng mà là thông tin. Chúng tôi sẽ đưa thông tin để đổi lấy vật dụng.

- Thông tin gì?

- Sau khi phân chia tất cả vật dụng xong, chúng tôi sẽ nói.

- Xì, chắc cũng toàn thông tin nhằm nhí thôi. Các vị không nghĩ là chúng ta nên loại hai người này ra rồi chia bầy thôi à?

Trừ Abe, những người khác đều làm bộ mặt ngán ngẩm như muốn nói: Lại nữa!

Naramoto chọc nhẹ Abe từ phía sau, khuôn mặt hằm hằm, rõ ràng ý bảo: Đừng có làm quá!

Abe lè lưỡi:

- Rồi rồi... Thôi được, cũng chẳng còn cách nào khác. Để hai người này chết đói thì cũng tội. Chia vật dụng cho họ cũng được.

Naramoto và Tsurumi đều tỏ vẻ chán ngán trước màn diễn lố

bịch của Abe.

Fujiki và Ai đưa mắt nhìn nhau. Anh chợt nhớ lại lời cô nói trên đường về.

- Thì ra nơi này là Úc. Lần đầu tiên tôi đến đây đấy. Anh Fujiki thì sao?

- Tôi cũng vậy.

Anh ngạc nhiên khi thấy Ai vui vẻ như thế. Dù sao đi nữa, có biết họ đang ở Úc chứ không phải châu Phi thì tình hình cũng chẳng thay đổi là mấy.

- Cô thấy có gì vui à?

- Ừm.

- Vì không có sự tử hay do Úc ở gần Nhật hơn?

- Anh đang nói nhằm gì đó? - Ai cười toe toét - Quả nhiên chúng ta đã đúng khi chọn hướng Bắc! Nhờ thế mà giờ chúng ta có ưu thế hơn những nhóm khác nhiều. Anh có hiểu tình huống hiện tại không đấy? Chỉ tính riêng bảng vật dụng ở cuối thông điệp thôi cũng ưu việt hơn hẳn so với các nhóm còn lại rồi.

-... Ý cô là ta sẽ không nói cho những người khác biết?

- Đó chẳng phải là chuyện đương nhiên à?

- Nhưng lúc này tôi cũng nói rồi mà. chỉ cần đưa thông tin về kiến thức liên quan đến lương thực thôi cũng đủ để ngăn những cuộc chiến có thể xảy ra trong tương lai đấy.

- Rồi sao nữa?

Fujiki điếng người trước những lời tàn nhẫn của Ai.

- Anh đã nói đây rất có khả năng là trò zero-sum còn gì. Nghĩa là nếu không loại bỏ những kẻ khác thì chúng ta không thể sống sót.

- Thì vậy, có điều...

- Sao? Thôi đủ rồi đấy. Anh đừng có mà lưỡng lự tới lui kiểu đó nữa!

- Đằng nào cũng phải cho họ xem máy chơi điện tử mà.

- Chứ anh nghĩ tại sao thông điệp lần này lại chia làm hai phần? Chúng ta sẽ không cần phải tiết lộ thông tin quan trọng cho bọn họ. Chỉ cần giấu cuốn băng có bé Prati đi là được.

E rằng đó chính là ý đồ của bên tổ chức trò chơi. Tuy nhiên, anh và Ai vẫn có thể chống lại việc bị bắt phải làm theo kế hoạch của bọn giấu mặt kia. Nói đúng hơn là anh muốn chứng minh cho những kẻ ấy thấy, kế hoạch của chúng sẽ thất bại nếu tất cả đoàn kết với nhau.

- Không biết cái lưới chống ruồi này có phải dùng cho mục đích ấy không nhỉ?

- Sao cơ?

- Anh không nhớ mục (7) ở thông điệp thứ nhất à? Trong đấy có viết vật dụng của trạm kiểm soát số 2 nằm dưới tầng đá phẳng còn gì. Cho nên, nếu không mang gì về thì chúng ta sẽ bại lộ. Song, chỉ cần đưa lưới chống ruồi ra thì ta sẽ không cần phải cho họ biết đến sự tồn tại của cuốn băng thứ hai nữa.

Anh sống sót vì không ngờ Ai nghĩ tới cả chuyện ấy.

- Nhưng làm như vậy là phản bội... - Anh nhớ đến Norota, người đã đứng ra kêu gọi mọi người đoàn kết.

- Chắc chắn bọn họ cũng sẽ giấu bớt những vật dụng tìm được, rồi ra về đã thành thật đưa ra hết khi chia đều cho tất cả mọi người.

- Có điều, nếu họ không giấu thì sao?

- Chúng ta đánh cược nhé. Anh nhớ đại khái sẽ có những gì ở trạm kiểm soát số 2 rồi đúng chưa? Nếu các nhóm khác thật sự đưa ra hết thì chúng ta sẽ nói cho họ tất cả thông tin, còn nếu đều gian lận thì chúng ta cũng không dại gì mà tiết lộ thông tin quan trọng cho họ biết, được không?

Nghe tiếng Norota đọc lên từng món từng món, Fujiki sực tỉnh.

- Dao quân đội Thụy Sĩ, một con. Tấm thép đa dụng, cái này chỉ là một miếng kim loại nhưng có 36 cách sử dụng như dao cắt, mở hộp, mở nút chai, la bàn, ống kính, có hai tấm. Tiếp theo là...

- Thấy chưa, ngay từ đầu đã thiếu rồi. Theo như danh sách thì dao quân đội Thụy Sĩ có hai con, thép đa dụng có bốn tấm.

Các nhóm lần lượt công khai vật dụng mình mang về được. Fujiki nghe mà cay đắng. Đúng như Ai lường trước, tất cả đều gian lận. Không chỉ ăn bớt số lượng mà các nhóm còn giấu nhem đi những vật dụng quan trọng như dao Camillus, dao Machete, bật lửa Zippo, thuốc kháng sinh, nỏ, súng cao su. Ngay đến cả hai thứ được viết là “bẫy” trong bảng là bia lon và bánh quy FS cũng...

Lúc Norota đọc xong tên tất cả các vật dụng, mọi người nhìn danh sách những thứ muốn có đã ghi lại trong sổ tay rồi công khai cho cả nhóm. Tại lượt đầu tiên, những thứ như dao quân đội Thụy Sĩ, muối hạt và đường rất được ưa chuộng. Fujiki vốn nhắm đến thứ khác, có điều, vì muốn tránh bị chú ý khi chỉ mình mình chọn thứ có vẻ vô tích sự như thế nên anh đã đăng kí lấy dao. Nếu

không, rất có thể những người khác sẽ đoán ra việc anh đang giấu giếm thông tin.

Sau vài lượt, Fujiki và Ai đã lấy được khá khá những thứ mình cần. Tuy không rút thăm trúng dao quân đội Thụy Sĩ, song bù lại, họ nhận được một con dao chẻ củi loại nhỏ. Ngoài ra còn có diêm, một cuộn dây nylon, bộ bát đĩa nhựa, cả lưới chống ruồi mà bản thân phát hiện và mang về.

Vật ban đầu thu hút sự chú ý của mọi người nhưng bị lãng quên ngay sau đó là chiếc máy thu sóng loại nhỏ. Nếu là máy phát sóng thì còn có thể gọi cứu trợ chứ đằng này lại là máy thu sóng, hơn nữa còn không có sẵn pin. Trong số vật dụng mang về lần này không có pin, tất nhiên sẽ không có ai chịu lãng phí những viên pin quý giá dùng để chạy máy chơi điện tử cho nó nên chẳng ai thèm ngó ngang đến chiếc máy ấy nữa.

Tại lượt thứ sáu, khi vật dụng đã chia gần hết, Fujiki chọn lấy máy thu sóng, vì nó được đánh giá ở mức cao nhất là AAA trong bảng tổng kết, chứ chẳng phải bởi anh nghĩ nó có công năng đặc biệt gì.

Lượt thứ bảy, trong những thứ còn sót lại, Fujiki chọn bao cao su.

- Ê, nghiêm túc đấy à? Ông anh đang nghĩ cái quái gì vậy? Đừng có làm trò nữa! - Funaoka lớn tiếng chỉ trích - Hay anh nghĩ đằng nào cũng đến nước này rồi nên cứ làm thôi? Có nhầm không thế?

- Cậu mới là người đang nhầm ấy - Fujiki điềm tĩnh đáp - Bao cao su co giãn được nên rất hữu dụng.

- À hả? Vậy tôi đây xin ủng hộ hết mình. Cố gắng hưởng thụ khi

còn có thể cũng là một loại tư tưởng nhĩ. Tuy tôi thấy sống bằng bản năng như thế là quá ngây thơ, nhưng anh chị cứ tự nhiên, né? - Funaoka vừa huýt gió vừa vung tay làm một dấu hiệu thô tục.

Sau khi chia xong vật dụng thì Fujiki cho tất cả xem thông tin mới được thêm vào máy chơi điện tử. Thấy ngoại trừ việc đây là nước Úc ra thì hầu như chẳng còn gì hữu ích, những người khác đều không giấu nổi sự thất vọng trên mặt. Abe lại bắt đầu lải nhải mấy câu đại loại như, thấy chưa, tôi đã nói rồi mà. Chẳng qua, dù gì thì bây giờ các nhóm kia cũng không thể lấy lại những thứ đã chia cho Fujiki và Ai được nữa.

- Phía Bắc quả là lá thăm xui xẻo - Fujiki cười ngượng ngáp. Thấy Norota gật đầu, anh quyết định diễn thêm một chút - Chúng tôi đã nghĩ dù trong trường hợp nào thì thông tin cũng là thứ quan trọng nhất. Có thể nói đó là cách nghĩ thâm căn cố đế của dân thành phố thời hiện đại? Đáng ra thì lúc đầu chúng tôi nên nhắm đến những thứ thiết thực hơn như dụng cụ sinh tồn hay thức ăn...

Ai thúc cùi chỏ vào lưng Fujiki ra dấu, muốn nhắc anh đừng diễn sâu quá. Nhờ vậy mà Fujiki đã kịp dừng trước khi trở thành Abe Fumiko thứ hai. May mà vẫn chưa có ai nghi ngờ anh.

Vì đằng nào cũng phải có người đi thử tuyến phía Bắc nên các nhóm khác cho rằng Ai và Fujiki đã xui xẻo rút phải lá thăm đen đui, họ nhìn nhóm Fujiki bằng ánh mắt thương hại, có lẽ còn có cả xấu hổ nữa. Đương nhiên, nếu dựa vào thỏa thuận lúc trước là chia đều cho tất cả thì sẽ không có chuyện thiết thực gì, song thực tế, có một bí mật mà ai ai cũng biết là bất cứ nhóm nào cũng đã giấu bớt vật dụng mà mình tìm được.

Chắc là vì ít nhiều gì những người đó cũng thấy tội lỗi chẳng? Fujiki tự hỏi.

Sự hợp tác miễn cưỡng đã bắt đầu đổ vỡ. Những rạn nứt tạo nên bởi lời nói dối và phản bội dần dần lan rộng, trò chơi này sẽ sớm phát triển thành một cuộc chiến khốc liệt. Nhìn mặt bảy người kia, Fujiki không ngăn được ý nghĩ bi quan ấy.

4

Sáng hôm sau, khi Fujiki tỉnh giấc thì tiếng mưa đơn điệu đã bao trùm cả thế giới. Nhìn lên chỉ thấy bầu trời âm u cùng những đám mây xám xịt sà xuống thấp đến mức anh có cảm giác chúng đang chạm vào đỉnh của các ngọn núi đá. Mưa to xối xả đập xuống mặt đất tạo nên âm thanh như pháo hoa. Chín người bọn họ đang nép mình trong một hốc đá nằm dưới chân núi, im lặng nhìn ra không trung.

Theo đồng hồ của Fujiki thì bây giờ vừa đúng 7 giờ sáng. Tất cả ăn sáng trong sự yên ắng, ảm đạm.

Fujiki và Ai ăn nốt những thanh thực phẩm dinh dưỡng cuối cùng và làm dịu cổ họng bằng nước mưa. Sau đêm qua, dù nhóm nào cũng nhận được khá nhiều thức ăn nhưng ai cũng cẩn thận để không bị người khác dòm ngó.

Ăn sáng xong, trời vẫn chẳng có vẻ gì là sẽ tạnh mưa.

- Mưa thế này chẳng ra ngoài được nhỉ - Ai gần như dựa sát vào người Fujiki - Trong khi tất cả đều có vẻ muốn xuất phát càng sớm càng tốt.

- Sao cô biết?

- Thì anh nhìn đi, trông ai cũng bồn chồn thế kia.

Quả thật, dường như bảy người còn lại đều đang rất sốt ruột.

Đập vào mắt Fujiki là những hành động như khoanh tay nhìn lên trời, thở dài hay rung chân liên tục. Anh thăm thì:

- Có gì mà phải nôn nóng đến vậy nhỉ.

- Anh ngốc quá! - Ai bật cười - Họ đang lo lắng về những vật dụng đã giấu ở đâu đó đấy.

- Ừ nhỉ... - Fujiki lập tức cảm thấy chán nản.

- Không sao đâu. Khoảng một tiếng nữa sẽ tạnh mưa thôi.

Thấy Ai ngẩng mặt nhìn không trung và nói như thật, Fujiki hướng ánh mắt nghi ngờ lên bầu trời.

- Này, anh kể chuyện gì hay hay đi - Cô lại nói.

- Tôi chẳng biết chuyện gì hay để kể cả.

- Chuyện của anh cũng được.

- Cuộc đời tôi chẳng có gì thú vị để mua vui cho cô hết - Fujiki lạnh nhạt nói.

- Anh Fujiki chắc phải trải qua trăm cuộc bể dâu rồi ấy nhỉ.

- Làm gì có.

- Nói dối. Đàn ông qua ngưỡng bốn mươi đều cực kì từng trải.

- Hiện thực không giống với thế giới truyện tranh mà cô vẽ đâu.

- Anh chưa từng làm những chuyện như tham gia vào các cuộc mạo hiểm lớn mà có bao nhiêu tính mạng cũng không đủ dùng, hay cháy hết mình vì một tình yêu à?

- Cô đã làm mấy chuyện đó rồi sao?

Ai chống cằm như thể đang suy nghĩ:

- Rất có thể.

- Vậy quả là kì tích khi cô vẫn bình an vô sự.

- Không đâu. Dễ thường tôi đã chết một lần rồi cũng nên... - Ai cười bí hiểm - Nhưng bây giờ ta đang nói về anh cơ mà. Chẳng lẽ sống đến chừng này tuổi rồi mà anh còn chưa gặp phải tình huống ngàn cân treo sợi tóc nào?

- Tình huống một cân treo sợi tóc thì nhiều vô số kể. Ví dụ như sắp ra khỏi cửa soát vé mà không thấy vé đâu cả ấy.

- Nhưng, tôi thấy anh vẫn rất bình tĩnh trong tình huống hiện tại. Chắc chắn trước đây anh từng trải qua cảnh ngộ tương tự rồi...

Trong đầu Fujiki hiện ra quang cảnh của một công viên tọa lạc đâu đó trên đất Nhật Bản. Hàng cây khô héo. Băng ghế lạnh cóng. Đàn bồ câu ngu ngốc màu xám. Và cả những ánh mắt ghẻ lạnh.

-... Ừm. Đây không phải lần đầu tiên tôi sống bờ sống bụi. Tuy chỉ trong một thời gian ngắn nhưng quả thật tôi đã từng gặp chuyện gần giống thế này. Ngoài việc tìm cái ăn và chỗ ngủ ra thì chẳng còn nghĩ được gì khác nữa.

-Ồ. Lúc ấy anh gặp thiên tai à?

- Không. Tôi chỉ bị thất nghiệp thôi.

- Hả? Ý anh là sao? Tôi không hiểu.

Dù không có ai xung quanh nghe lỏm nhưng Fujiki vẫn hạ thấp giọng, nói nhỏ xíu:

- Lúc công ty chứng khoán mà tôi đang là nhân viên bị phá sản thì tôi cũng bị đuổi ra khỏi kí túc xá của công ty. Tất cả xảy ra quá đột ngột khiến đầu óc tôi trống rỗng, chẳng biết phải làm thế nào. Tuy cũng đã thử đến văn phòng môi giới nhà đất, song vì thất

nghiệp, lại chẳng có ai bảo lãnh nên tôi hầu như không thuê được căn hộ nào. Hơn nữa, lúc ấy tâm trạng cũng rất tồi tệ, do đó, tôi đã mặc kệ tất cả, để mọi việc tới đâu thì tới... - Fujiki cười chua chát khi nhớ lại tâm trạng của mình khi ấy - Dù đã thực sự rơi xuống vực sâu tuyệt vọng, tôi vẫn không chịu tin vào sự thật nghiệt ngã. Tôi cho rằng mình đã luôn học hành chăm chỉ và đi trên con đường công danh rạng rỡ nên xã hội không thể vứt bỏ một người như tôi. Dẫu có gặp khó khăn đi chăng nữa, nhất định sẽ có ngày tôi được cứu vớt ra khỏi hố sâu ấy.

- Nghe như anh đã sống trong thế giới cổ tích nhỉ.

- Vậy mà tôi còn cho rằng mình là người theo chủ nghĩa hiện thực, thế có buồn cười không cơ chứ.

- Ừ, buồn cười lắm - Ánh mắt đau thương của cô xóa tan sự độc địa ẩn trong câu nói.

- Vì nghĩ rằng nào cũng phải trả lại cho công ty tất cả đồ đạc trong nhà nên ngay từ đầu tôi đã chẳng sắm sửa gì nhiều. Thế nên khi rời khỏi kí túc xá của công ty, tôi gần như hai bàn tay trắng. Đến lúc nhận ra thì đã phải ngủ vạ vật ở nhà ga hoặc công viên.

- Anh không có một đồng nào trong người à?

Fujiki cảm thấy có vị đắng nghét trào lên nơi cuống họng:

- Trước khi bị đuổi khỏi kí túc xá vài ngày, vợ tôi đã bỏ nhà ra đi, đem theo toàn bộ thẻ tín dụng và sổ tiết kiệm ngân hàng. Tất cả chỉ xảy ra vồn vện trong ba mươi phút tôi ra ngoài mua thuốc lá.

- Cô ta quá đáng thế?

- Vốn dĩ Kyoko cũng không định lấy hết. Cô ấy có gửi lại sổ tiết

kiệm và con dấu bằng dịch vụ gửi thư đảm bảo cho tôi sau khi rút một số tiền mà bản thân cho là thích đáng. Chẳng qua, lúc đó tôi đã không còn ở trong kí túc xá nữa. Phải gần mười ngày sau, tôi mới nhận lại được chúng.

Anh nhìn thế giới đồ quạch xung quanh, cảm thấy vô cùng kì quái khi kể chuyện này trong khung cảnh phi hiện thực trước mắt.

- ... Không thể tưởng tượng nổi một người trưởng thành, thậm chí đứng tuổi, chỉ gặp một việc cón con như thế mà đã mất hết nghị lực sống, đúng không? Có điều, đó là sự thật. Tôi đã hoảng loạn khi nhận ra, giữa một nhân viên công ty giỏi giang, loại người mà tôi vẫn cho rằng đấy là mình, với một kẻ thất nghiệp mà bản thân luôn khinh thường, chỉ cách nhau có một sợi tóc. Tôi những tưởng mình đang đứng trên nền đất vững vàng, song thực tế cuộc sống của tôi giống hệt ngư dân ngày xưa, chỉ cách địa ngục mỗi một tấm gỗ.

Ai nhỏ nhẹ nói như muốn an ủi Fujiki:

- Nhưng nếu thực sự muốn, tôi nghĩ anh vẫn có thể tránh để không lâm vào cảnh như thế.

- Có lẽ vậy. Bàn cùng bắt đắ dĩ tôi vẫn có thể về khóc lóc với bố mẹ nơi quê nhà, hay nếu đem sự tình ra kể với bạn bè và người quen thì chắc chắn vẫn có thể vay được tiền để duy trì cuộc sống.

Những kí ức về cuộc sống không nhà cửa dâng lên trong tâm trí Fujiki. Giờ nghĩ lại thì nó chẳng khác gì một cuộc dạo chơi của đàn ông trung niên.

- May mà khi ấy vẫn chưa vào đông. Trong khoảng thời gian đó, tôi đã ngủ trên ghế băng ở công viên, rửa mặt ở vòi nước công cộng và tới siêu thị tiện ích cách công viên 500 mét lấy những hộp

cơm bị vớt đi theo giờ cố định để ăn. Sau hai ngày, tôi bắt đầu nghĩ sống thế này cũng không đến nỗi tệ. Vì trước đây lúc nào cũng phải gồng mình để học hành hoặc làm việc nên tôi đã cảm thấy một cuộc sống tự do như vậy cũng chẳng có gì không tốt. Thậm chí, tôi còn thấy vui sướng và thỏa mãn khi tự dùng dao đâm vào vết thương trong tim bằng cách tự hỏi, nếu bạn bè hay người thân mà biết mình đang sống thế nào giống bây giờ thì sẽ nghĩ gì. Tuy nhiên, đến ngày thứ ba thì tôi bị cảnh sát và nhân viên ủy ban nhân dân quận đuổi đi, nói rằng người dân sống gần công viên đã than phiền về tôi. Vì không muốn khiến bất kì ai phải khó xử nên dù nghĩ chuyện đó thật vô lý, tôi cũng không cãi cọ gì thêm. Vấn đề là, dầu có muốn rời khỏi công viên đi chẳng nữa, tôi cũng chẳng có tiền mua vé tàu. Có lẽ muốn giải quyết nhanh gọn nên nhân viên ủy ban, với vẻ mặt cau có, đã mua vé cho tôi tới Shinjuku. Thế nhưng, thời Shinjuku là thánh địa của người vô gia cư đã chìm vào quá khứ xa xôi. Với lại, giờ đây, xã hội chỉ toàn thảo luận về chuyện tạo ra môi trường sống lý tưởng cho cá voi, chẳng còn nghe được gì về vấn đề cải thiện cuộc sống cho những người vô gia cư nữa. Nơi duy nhất tôi tìm được để ngủ là những góc chết của ga Shinjuku tuyến JR*. Tuy đã bị người khác chiếm gần hết, tôi vẫn xoay xở tìm được một vị trí rồi dựng “nhà” bằng thùng carton. Cũng từ hôm ấy, tôi bắt đầu những cuộc đấu đả tranh giành thức ăn. Đó là một trò chơi sinh tồn đơn độc, không nhận được sự giúp đỡ từ bất kì ai. Nhưng rồi, tôi đã phải chấp nhận thua cuộc sau năm ngày. Nhờ những đồng 100 yên nhận được từ những người qua đường tốt bụng, tôi gọi điện về kí túc xá của công ty. Bây giờ tôi chỉ nghĩ có thể nhận được tiền khi bán đồ đạc trong nhà, nào ngờ lại được quản lý khu nhà thông báo việc có

thư bảo đảm của Kyoko gửi. Rốt cuộc, thứ khiến tôi không thể chịu đựng được lại chẳng phải dơ bẩn hay đói rét.

- Vậy là gì? - Ai hỏi.

- Chân.

- Chân?

- Vô số đôi chân lạnh lùng đi qua trước mắt. Những đôi chân có điểm đến. Tiếng gót giày cứng nện xuống mặt đất cồm cộp như nói “Không ai cần mày hết”. Bản thân tôi đang phải vật lộn để sống, ấy thế mà chúng cứ liên tục bảo rằng, “Mày là kẻ thất bại. Tất cả những việc mày làm đều vô nghĩa.”

Ai im lặng hồi lâu rồi cất tiếng nói:

- Người có suy nghĩ giống anh thì không phù hợp để làm người vô gia cư nhỉ.

- Làm gì có ai vì thích mà sống bờ sống bụi đâu.

Fujiki không muốn gặp lại cảm giác ấy lần thứ hai. So ra, hiện tại vẫn còn tốt chán. Chí ít thì ở đây không có ai cười nhạo những nỗ lực của anh. Nhưng, có thật thế không? Chẳng phải anh đang ước ao được quay lại khoảng thời gian đó sao? Dù cùng quần đến thế nào thì xung quanh vẫn có người. Cùng lắm thì chỉ việc vứt bỏ lòng tự trọng và cầu cứu, chắc chắn sẽ được ai đó tốt bụng đưa tới bệnh viện hay được các trung tâm phúc lợi xã hội thu nhận... Hoàn cảnh lúc ấy, quá lắm cũng chỉ bằng địa ngục trần gian thôi...

Fujiki nhìn lên trời. Đúng như dự đoán của Ai, mưa gần như đã tạnh hẳn.

... Mà địa ngục thật sự, rất có thể bây giờ mới bắt đầu. Chỉ cần

phán đoán sai một lần thôi cũng đã phải chết rồi.

Có hai nguyên nhân khiến anh nghĩ vậy. Một là những người bị tập hợp ở đây, kể cả anh, đều là những kẻ không thích nghi được và bị xã hội ruồng rẫy. Hai là, khoản tiền bỏ ra để tiến hành một kế hoạch quái ác thế này ắt hẳn rất lớn.

Bất luận ý đồ của bên tổ chức trò chơi là gì, thứ duy nhất có giá trị tương đương với khoản tiền ấy mà chúng nhận được từ chín người họ chỉ có *tính mạng*.

...

Trước khi xuất phát, tất cả mở một cuộc họp ngắn cuối cùng để lựa chọn con đường mình muốn đi. Chẳng qua, dù có cơ hội chọn lại lần nữa, cả chín người, vẫn không một ai muốn thay đổi lộ trình ban đầu.

- Đương nhiên rồi - Ai thì thầm - Tất cả đều giấu vật dụng dọc tuyến đường đã chọn nên làm gì có chuyện muốn đi đường khác.

Quả thật ba nhóm kia không có ai đổi ý. Hơn nữa, dường như người của các nhóm đó rất cảnh giác với Fujiki và Ai, có lẽ đang sợ hai người nói muốn đi chung để rồi phải chia những vật dụng đã giấu sẵn cho nhóm Fujiki.

Khi cả Fujiki và Ai đều xác nhận sẽ đi về phía Bắc như trước thì không khí căng thẳng dịu hẳn đi, chỉ trừ Funaoka lộ vẻ bất mãn. Thấy hình như Funaoka nuôi ý đồ gì đó với Ai, Fujiki không khỏi nghĩ, trong tình huống này mà vẫn còn tơ tưởng đến mấy chuyện kia được thì kẻ cũng giỏi thật.

Fujiki bước lại gần nhóm đang chuẩn bị xuất phát về phía Đông và đưa tay ra:

- Anh Norota, cảm ơn anh nhiều. Và anh Kato nữa.

Norota, Kato, Fujiki, cả Ai nữa là bốn người, lần lượt siết tay nhau thật chặt.

- Có lẽ sẽ không còn được gặp lại anh chị nữa. Nhưng nếu có dịp giáp mặt ở đâu thì hãy giúp đỡ lẫn nhau nhé - Norota mỉm cười. Đây là nụ cười thân thiện nhất tính từ lúc Fujiki gặp Norota tới giờ.

Dù biết rõ lời hứa miệng tại đây chẳng có hiệu lực gì, song Fujiki vẫn thấy những lời ấy có sức mạnh tiếp thêm dũng khí cho người khác.

Theo bé Prati thì chỉ có nhóm chọn phía Đông là có khả năng hợp tác trong tương lai. Tuy anh không biết thông tin đó đáng tin đến đâu, nhưng thà có còn hơn không.

...

Cát sũng nước mưa hút hết tiếng bước chân. Fujiki và Ai chỉ mới đi về phía Bắc khoảng mười phút mà đã không còn nghe thấy âm thanh từ ba nhóm kia nữa.

Fujiki chợt cảm thấy cực kì cô đơn. Tuy vẫn là con đường ngày hôm qua, nhưng lúc đó anh vẫn còn cơ hội quay lại gặp những người khác, còn bây giờ thì đã mỗi nhóm một nơi, chỉ còn cách dựa vào sức mạnh của bản thân để thay đổi vận mệnh.

Anh bất ngờ khi nhận ra việc này ảnh hưởng đến tâm trạng của anh nhiều đến vậy. Xem ra, khi ở cạnh bảy người kia, bất kể họ là

loại người như thế nào, chỉ cần cùng chung cảnh ngộ là anh đã cảm thấy được đồng viên nhiều hơn anh tưởng rồi.

Có điều, anh không thể cứ đắm chìm trong cảm xúc ấy mãi. Ở nơi này, sẽ không có ai chìa tay cứu giúp anh nữa. Chưa kể, biết đâu lần tới gặp lại thì những người cùng cảnh ngộ kia đã trở thành kẻ địch của anh.

- Sao trông anh căng thẳng thế? - Ai cất tiếng hỏi.

Từ giờ trở đi, chắc chỉ có cô gái này là anh có thể tin tưởng được.

Fujiki ngoái lại:

- Cô không căng thẳng à?

- Mới đầu tôi cũng sợ lắm, nhưng từ từ rồi cũng quen... Anh không thấy vậy sao?

Đương nhiên không, Fujiki thăm thẳm. Quả thật, ban đầu anh cũng nghĩ dù tình huống bất thường đến mức nào thì cảm giác sợ hãi và hoang mang cũng sẽ phai dần theo thời gian. Thế nhưng, thực tế lại hoàn toàn trái ngược. Sau hai đêm ở trong khung cảnh phi hiện thực này, càng lúc anh càng có cảm nhận rõ rệt về sự quái dị của nơi đây.

Mặt đất lại chuyển từ cát mịn sang sỏi nhỏ. Chỉ tính mỗi tiếng đám sỏi cạ vào nhau đang dội vào màng nhĩ theo từng bước chân thôi cũng đã khiến anh cảm thấy có gì đó rất viễn vông rồi. Kể từ lúc mở mắt và nhận thấy bản thân đang ở một chỗ vô cùng kì lạ, những nghi vấn không có lời giải như tại sao anh lại ở đây hay rốt cuộc anh ở đây để làm gì cứ quanh quẩn mãi trong đầu Fujiki.

Có lẽ vì đã đi qua một lần nên Fujiki và Ai đến trạm kiểm soát số 2 nhanh hơn ngày hôm qua. Từ đó, họ kiểm tra lại lộ trình trên máy chơi điện tử rồi cứ thế tiến về trạm kiểm soát số 3. Quãng đường lần này dài tổng cộng 5 kilomet.

Đường đến trạm kiểm soát số 3 có nhiều đoạn tương đối thoáng rộng. Nhờ bài giảng của bé Prati mà họ biết cây thân cao ở đây là cây bạch đàn. Lúc đi ngang qua một cây, Fujiki đã bứt lá, vò nát rồi ngửi thử. Có mùi tươi mát thoang thoảng gần giống với các loài thuộc chi Citrus*. Hình như cây này là bạch đàn chanh, còn cây màu trắng bóc đằng xa kia là bạch đàn ma thì phải.

Còn có cả loại cây mọc đầy gai thuộc chi Acacia*, ở Úc được gọi là Wattle (keo Úc), thường phân bố ở các vùng nhiệt đới và cận nhiệt đới trên thế giới, khác hẳn với giống *cây giả keo* được gọi là “cây keo” ở Nhật.

Đột nhiên, Fujiki cảm thấy nhột nhột sau gáy.

- Cô có cảm thấy gì không? - Anh làm ra vẻ tự nhiên hỏi.
- Gì là gì?
- Có thể chỉ là tưởng tượng thôi, song, tôi cứ có cảm giác chúng ta đang bị theo dõi.

Ai hốt hoảng:

- Đừng có nói mấy chuyện ghê rợn thế. Tôi nhát gan lắm đấy nhé.
- Tôi nói thật mà.
- Hay do anh căng thẳng quá nên mới có ảo giác đó?
- Trong tình huống hiện tại thì việc chúng ta bị giám sát cũng có

gì lạ đâu đúng không?

- Biết là thế...

Cảm giác bị theo dõi không hề biến mất cho đến tận trạm kiểm soát số 3, thậm chí càng lúc càng trở nên rõ ràng hơn.

Khi Fujiki hứng điểm sáng màu đỏ bằng máy chơi điện tử đang chứa băng cũ, thông điệp hiện lên vô cùng ngắn gọn.

“Hãy đổi băng trò chơi.”

Xem chừng từ đây trở đi chỉ cần băng trò chơi của bé Prati, anh nghĩ.

Anh chợt thấy bất an. Nếu các nhóm khác tình cờ phát hiện ra trạm kiểm soát này thì thế nào cũng sẽ đoán được chuyện anh và Ai đã giấu giếm thông tin.

Fujiki thay băng mới vào rồi lại đưa máy ra nhận tia laze. Lần này vẫn là giai điệu rock rộn ràng.

“Xin chào! Chào mừng các bạn đến TKS số 3. Lần này cũng toàn những thông tin đáng giá ngàn vàng đấy. Rồi, chúng ta nhanh chóng bắt đầu thôi. Đã để các bạn đợi lâu, sau đây là ‘Lớp nhập môn săn bắt của bé Prati’! Với những người không có súng và dụng cụ săn bắn như các bạn thì làm thế nào để săn thú? Câu trả lời chỉ có một: đặt bẫy. Lớp này sẽ dạy cho các bạn cách đặt nhiều kiểu bẫy có ích cho việc bắt những động vật chậm chạp ở Úc. Trước đó thì cần phải có dây thép hoặc dây nylon, các bạn đã lấy được chúng theo lời khuyên của tôi rồi chứ?”

Fujiki lấy cuộn dây câu trong túi ra. Bên trên có số 5, nghĩa là sợi dây khá to; màu trong mờ; dài tổng cộng 300 mét. Đây vốn là vật

dụng nhóm phía Đông lấy được. Đêm qua, lúc nói muốn lấy cái này, anh đã giải thích là mình định câu cá ở đâu đó rồi bị các nhóm khác cướp vào mũi.

“Bẫy được chia thành ba loại lớn: bẫy thông lọng, bẫy đèn và bẫy giáo. Nói chung, chỉ cần không nhắm đến những động vật to quá khổ thì chỉ cần bẫy thông lọng thôi là đủ. Nhưng vì hai loại còn lại sẽ hữu ích cho sau này nên các bạn hãy nhớ kĩ cách làm. Dùng cho cái gì thì từ từ rồi sẽ biết.”

Sau đó, bé Prati hướng dẫn chi tiết cách làm từ những loại bẫy đơn giản nhất như bẫy thông lọng với nút kếp, bẫy tự động giật lên cao, bẫy lò xo cho tới các loại có cấu tạo phức tạp như bẫy nhử dạng nút thắt hay bẫy lò xo đôi. Loại bẫy nào cũng dùng dây câu hoặc dây thép để siết chặt lấy chân và cổ động vật, có vẻ khá hữu dụng để bắt động vật nhỏ cỡ chồn hoặc cáo trở xuống.

Tiếp theo là phần thuyết minh về bẫy đèn. Khi động vật lấy mồi nhử trong bẫy thì sẽ bị vật nặng như đá hoặc khúc cây rơi xuống đèn lên, tùy vào kích cỡ của bẫy mà có thể hạ gục được từ cáo, lợn rừng cho tới gấu.

Fujiki cảm thấy ngạc nhiên vì chẳng hiểu tại sao lại cần cả loại bẫy cho những loài động vật to đến thế. Động vật cỡ lớn ở Úc hình như chỉ có chuột túi, song anh không nghĩ chúng lại nhiều tới mức có thể chạy thành từng đàn trong Bungle Bungle. Hơn nữa, nếu đặt bẫy loại ấy ở nơi này, rất có thể sẽ gây nguy hiểm cho những người khác khi đi ngang qua đó.

Lúc này, bé Prati đã giảng đến loại cuối là bẫy giáo. Fujiki đọc những dòng hướng dẫn vùn vụt xuất hiện trên màn hình mà thấy

lạnh cả sống lưng.

Bầy giáo có cấu tạo cơ bản đơn giản và dễ hiểu hơn hẳn bầy thòng lọng và bầy sập. Chỉ cần làm một ngọn giáo bằng cách vót nhọn một đầu cành cây rồi cố định nó sau khi bẻ cong. Khi con mồi vướng vào bầy thì sẽ lập tức bị ngọn giáo xuyên thủng.

“Tiếp theo là loại bầy mạnh nhất, bầy cung. Đầu tiên phải tạo một cây cung bằng gỗ dẻo có độ đàn hồi tốt, đặt một ngọn giáo dài vào dây cung rồi kéo thật căng. Mũi giáo đặt sao cho chéch lên trên một chút, đuôi giáo đặt vào khóa của lẫy đòn bẩy. Cuối cùng, từ nút thắt đang cố định lẫy, căng dây ra ba hướng xung quanh là xong. Ngọn giáo sẽ chọc thủng bụng con mồi ngay khi nó lơ đãng chạm vào dây. Dù có hung hãn đến đâu đi chăng nữa, bị giáo đâm từ dưới lên như thế thì cũng chỉ còn nước nằm chờ chết.”

Hình như anh từng nhìn thấy bản vẽ mô tả loại bầy này ở đâu đó. Hình như trong cuộc kháng chiến chống Mỹ của Việt Nam?

Nói cách khác, tình huống khiến loại bầy này trở nên cần thiết là...

Fujiki quay sang nhìn Ai. Cô đang chăm chú vẽ phác hình dáng các loại bầy, có vẻ vẫn chưa nhận ra điều đáng sợ ấy.

Kết thúc phần hướng dẫn các loại bầy, bé Prati chuyển sang “Lớp học nấu ăn”, giải thích về cách chế biến động vật hoang dã của thổ dân Úc. Cuối cùng, nó biến mất sau khi thông báo vật dụng của trạm kiểm soát số 3 được giấu trong tổ kiến ở núi đá đối diện.

Fujiki quan sát tổ kiến trắng khổng lồ cao gần 5 mét. Lớp vỏ ngoài màu xám ẩm nước mưa sờ vào chẳng khác gì giấy vụn, vừa mềm vừa nhẹ. Anh tìm thấy một khe nứt hình tứ giác ở phía dưới,

đường nét sắc cạnh rõ ràng nên khó mà tin được rằng nó là do thiên nhiên tạo ra.

Anh chọc ngón tay vào trong tìm, rồi moi ra một quyển sách được bọc trong túi nhựa.

- Gì thế này? Sách?

Fujiki lấy cuốn sách ra xem. Là sách cũ. Tuy có vẻ đã được sử dụng nhiều năm nhưng vẫn còn bìa. Tranh minh họa ở bìa sách là bối cảnh ảm đạm giống hệt Bungle Bungle với những con quái vật đang bước đi. Nhan đề được in bốn chữ đỏ: *Mê cung Sao Hỏa*.

Dù đây có là thể loại khoa học viễn tưởng đi nữa thì trông cũng có vẻ nhạt nhẽo quá, anh nghĩ thế. Nhưng rồi anh chợt nhận ra, có lẽ đây không phải tiểu thuyết.

Fujiki lật xem sơ qua một lượt.

Quả nhiên.

189

Bạn đang chạy trốn trên một con đường tối đen và dường như dài vô tận. Từ phía sau vang lên tiếng chân dồn dập cùng tiếng thở hổn hển của bọn quỷ đói hung tàn. Khoảng cách giữa hai bên càng lúc càng ngắn. Thẻ lực giảm còn 7 điểm.

Bạn ngoảnh lại thì thấy một bóng đen đã đứng ngay đầu đường bên kia.

Trước mặt bạn là một ngã tư. Nếu rẽ phải thì đến trang 230, rẽ trái đến trang 605, đi thẳng đến trang 884.

- Cái này là cái gì? - Ai đứng bên cạnh ghé mắt nhìn rồi hỏi với

giọng ngờ vực.

- Là sách trò chơi - E rằng chỉ nói thế cô sẽ không hiểu nên Fujiki giải thích thêm - Loại này rất thịnh hành khoảng hơn mười năm về trước. Cứ vừa giở sách vừa chơi, là một dạng trò chơi nhập vai.

- Có hay không?

- Nếu chơi nghiêm túc thì sẽ thấy hay. Giờ thì các trò nhập vai đều chuyển sang chơi trên máy điện tử hay máy tính nên sách kiểu này đã tuyệt chủng. Tuy chỉ là thứ để giết thời gian nhưng cũng có vài tác phẩm đáng coi là kiệt tác.

- Khoan đã. Hơn mười năm trước, chẳng phải lúc ấy anh Fujiki đã ra đi làm rồi sao?

- Ừ.

- Vậy mà vẫn thích những trò thế này?

- Có gì không được?

- Không có... Chỉ là, sách trò chơi thì tác dụng gì ở chỗ này?

Fujiki giở trang đầu tiên. Nhân vật chính tỉnh dậy và thấy mình đang ở mê cung Sao Hỏa. Hầu như chẳng có lời giải thích nào về những việc đã xảy ra.

Có thể thấy rõ điểm tương đồng về bối cảnh so với thực tế hiện tại. Fujiki không lật theo thứ tự nữa mà chỉ lướt qua từng trang. Đột nhiên, trang này đập vào mắt anh.

319

Bạn leo xuống hầm ngục. Ngay lúc đó, thang dây liền biến mất. Bạn nhìn xung quanh. Ánh sáng le lói rọi sáng bốn con đường vươn

dài theo bốn phía Đông, Tây, Nam, Bắc. Trên tảng đá ở trung tâm có những dòng chữ của nền văn minh đã tàn lụi từ thuở xa xưa với nội dung như sau:

Muốn có vật dụng ma pháp đi về phía Đông, muốn có vũ khí đi về phía Tây, muốn có lương thực đi về phía Nam, muốn có tri thức của hiền triết đi về phía Bắc.

Chọn phía Đông thì đến trang 129, phía Tây đến trang 525, phía Nam đến trang 394, phía Bắc đến trang 661.

Fujiki đưa cho Ai xem.

- Cái này...! Không khác lắm so với tình hình ở trạm kiểm soát số 1, đúng không?

Ai kích động, lẩm bẩm:

- Đợi đã. Nếu thế, nếu thế thì... trong này có viết cả những chuyện sẽ xảy ra tiếp theo?

- Ít nhất thì bây giờ chỉ chắc chắn được rằng bên tổ chức đã tham khảo ý tưởng trong cuốn sách này thôi. Tôi không cho rằng nội dung sách sẽ giống hệt với thực tế đâu. Diễn hình là việc bối cảnh trong sách nằm ở Sao Hỏa thật.

- Thế à...

- Song, chúng ta có thể dựa vào sách này để suy đoán những sự kiện có khả năng xảy ra trong tương lai. Tính ra thì nó cũng là một vật quan trọng mang lại lợi thế cho chúng ta mà.

Dù Fujiki nói vậy nhưng trông Ai vẫn buồn thiu.

- Anh đọc sách này bao giờ chưa?

- Chưa. Tôi đã từng chơi những sách trò chơi tương tự, có điều chưa đọc quyển này bao giờ.

- Lúc này có xuất hiện một từ gì lạ lắm ấy.

- “Quỷ đói” á?

- Ủ. Cái đó là gì?

- Ờ thì, tùy vào bối cảnh của từng tác phẩm mà hơi khác nhau một chút, nhưng thông thường, chúng là quái vật từ lòng đất chui lên ăn thịt người và thường hoạt động về đêm - Fujiki cười toe toét - Mà chúng chẳng có thật đâu nên cô cứ yên tâm.

- ... Có điều, nếu diễn biến trò chơi này mô phỏng theo sách thì chẳng phải cũng sẽ xuất hiện thứ gì đó tương tự sao?

- Cô trông thế mà nhát nhỉ.

Miệng thì nói thế, nhưng Fujiki bắt đầu có dự cảm chẳng lành.

- Nay, trong quyển sách đó, kết cục của người chơi ra sao?

Fujiki lại lướt qua các trang thêm lần nữa. Chắc chắn có nhiều cái kết khác nhau và bị dàn trải một cách ngẫu nhiên nên khó mà tìm ra hết được nếu chỉ đọc qua loa.

- Đợi rảnh tôi sẽ đọc kĩ. Biết đâu lại tìm thấy manh mối nào đó để sống sót.

- Nếu là sách thì tốt quá rồi.

- Hả?

- Ở trong sách thì sai bao nhiêu lần cũng được, chứ thực tế thì chỉ cần nhầm lẫn một lần thôi là đã chẳng còn cơ hội nào để sửa chữa nữa.

Nói đến việc chẳng còn cơ hội sửa sai thì bản thân anh cũng đã

trải qua quá nhiều lần. Fujiki thở dài. Nếu có thể, anh muốn quay về năm thứ tư đại học, chọn một công ty khác, hoặc quay về thời điểm trước khi anh kết hôn. Có điều bát nước đã hắt đi thì làm sao lấy lại được. Thế nên, giờ anh chỉ có thể dựa vào các kinh nghiệm mà bản thân đã đúc rút từ những thất bại trong quá khứ để tránh mắc thêm sai lầm mà thôi.

Đặc biệt là lần này, anh tuyệt đối không được phép sai, bởi hễ sai thì kết cục chờ anh phía trước chính là *cái chết*.

...

- Tuyệt quá! Con này là con gì? - Ai nói như hét.

Fujiki vui vẻ kêu lên:

- Hết sảy! Chúng ta vớ được món hời rồi!

Bầy lò xo họ đặt ở gần nơi có nước đã bắt được một con thần lằn dài đến 70 centimet. Phần đuôi của nó bị vòng dây câu siết chặt, treo lơ lửng trên cây bạch đàn ma non. Nó nằm im lìm như thể đã chấp nhận số phận bi thảm, chỉ có chi sau thỉnh thoảng còn ngo nguậy.

- Đây là thần lằn à?

- Bé Prati đã nói rồi mà? Là một loại kì đà ở Úc, còn gọi là Monitor*.

- Monitor?

- Bé Prati giải thích là cái tên đó được đặt theo đặc tính của loài thần lằn này: đứng trên chân sau ở mép nước để canh chừng xem có kẻ địch nào đang đến gần không.

- Chúng ta ăn nó thật à? - Ai có vẻ không hào hứng lắm với viễn cảnh ấy.

- Đương nhiên. Đây là cao lương mỹ vị đối với thổ dân Úc đấy.

Đúng lúc họ định hạ con mồi xuống thì con thằn lằn khổng lồ bỗng giãy giụa như điên. Nó há to miệng đầy đe dọa. Tuy không có răng nanh nhưng cái miệng đỏ lòm và ánh mắt hung ác cũng đủ làm Ai sợ. Cô liền giật lui, kêu toáng lên. Fujiki nện song dao vào đầu con thằn lằn. Đầu nó cứng hơn tưởng tượng nên anh phải đập vài lần nó mới tắt thở.

- Ấc, tôi chịu thôi - Ai cúi gằm mặt không dám nhìn.

- Cô nói gì thế? Muốn sống thì phải ăn con này để lấy dinh dưỡng. Từ đầu tới giờ ta đã được ăn món gì tử tế đâu.

Theo thông tin của bé Prati thì họ có thể tìm thấy thức ăn ở khắp mọi nơi trong Bungle Bungle. Ấy thế mà đến tận lúc này, Fujiki và Ai mới chỉ tìm thấy vài quả bao bắp. Cây bao bắp có thân to và cành mọc ra từ ngọn, trông y hệt một củ cải trắng khổng lồ. Quả bao bắp có thể ăn sống, vị đặc biệt giống nước ngọt nhưng không phải thứ có thể cung cấp nhiều năng lượng cho cơ thể.

Fujiki xếp củi theo hình tấm xe cho dễ bắt lửa. Vì bật lửa đã hết gas nên lần này anh châm bằng diêm. Ngọn lửa lớn dần lên từ đồng cỏ khô và bén vào gỗ.

Cách chế biến thức ăn của thổ dân Úc thường là đặt trực tiếp mấy loài bò sát như kì đà hay rắn lên mặt đá được nung nóng. Fujiki cũng làm theo và cố gắng nướng thật kĩ theo đúng lời khuyên của bé Prati. Một lượng lớn mỡ chảy ra tạo nên những tiếng xèo xèo trên đá. Khi thấy thịt chín tới, anh lại vùi vào đồng tro nóng để

làm chín đến tận lõi bên trong.

Trong khi chờ đợi, Fujiki lục túi lấy vài con sâu bướm, lăn qua lăn lại trên đồng tro. Bề ngoài gớm ghiếc của chúng gọi cho người ta liên tưởng tới ấu trùng Mothra*.

- Cái gì thế? - Ai hỏi với vẻ ghê sợ.

- Đây là món ngon mà bé Prati đã nhắc đến đấy. Witchetty Grub.

Con này chỉ cần lăn sơ trên tro nóng, đợi cho lớp vỏ ngoài cứng lại rồi nứt ra là ăn được.

- Xong món khai vị của hôm nay.

Ai run run bốc một con sâu bướm còn nóng hôi hổi trên đĩa. Nếu là bình thường, chắc chắn cô sẽ không dám đụng tới thứ này, song bây giờ, cơn đói đã chiến thắng tất cả.

Fujiki cũng cắn một miếng trong phần của mình. Lớp vỏ ngoài giòn rụm như gà nướng. Bên trong cứng lại, có màu vàng ruộm như trứng rán. Vị đậm, hơi giống hạnh nhân, ngon đáo để.

Lúc đầu Ai còn ngần ngại, ấy vậy mà sau đó cũng nhanh chóng bốc đến con thứ hai, rồi con thứ ba. Cứ thế, đám sâu bướm Fujiki tìm thấy dưới gốc cây Blackboy đã hết nhẵn trong nháy mắt.

Tiếp theo là món chính, thịt kì đà. Fujiki bới nó ra khỏi đồng tro rồi dùng dao khía cắt bỏ lớp da ngoài đã cứng. Anh cảm thấy thịt nó mọng nước và chắc hơn thịt gà, khuyết điểm duy nhất là lớp mỡ quá dày nên thịt vẫn chưa chín kĩ dù đã nướng khá lâu.

Ăn xong thì trời cũng sắp tối, họ quyết định ngủ lại đây đêm nay, sáng mai mới đi đến trạm kiểm soát số 4. Lâu rồi mới được ăn uống no đủ nên cả hai đều thấy rất thỏa mãn.

Vừa thêm củi vào đống lửa, Fujiki vừa ngồi chờ ra trong tư thế khoanh chân, tay chống cằm. Anh đang đắm chìm vào những suy tư của riêng mình. Sau một ngày bận rộn đủ thứ vì sinh tồn, lúc này anh như được nghỉ xả hơi. Ấy vậy mà anh cứ nghĩ ngợi lung tung, hơn nữa còn chẳng phải tư tưởng lạc quan gì. Càng nghĩ, tâm trạng anh càng thêm nặng nề.

- Này, anh lại kể chuyện gì đó đi - Như thể nhìn thấu suy nghĩ của anh, Ai giục.

Fujiki thầm thở phào nhẹ nhõm rồi ngẩng mặt lên:

- Đáng tiếc là chuyện vui chầy hàng rồi, chưa biết lúc nào mới có đợt hàng mới.

- Chẳng sao, anh cứ kể những chuyện như sáng nay là được. Chuyện của anh cứ nghèo nàn thế nào ấy, có điều, trong tình huống hiện giờ mà nghe chúng thì lại thấy rất yên tâm.

Cái cô này ăn nói chẳng ý tứ gì cả, Fujiki nghĩ. Sau đó anh nói:

- Cả mấy chuyện nghèo nàn kiểu đấy cũng hết rồi. Lần này tôi muốn nghe chuyện của cô hơn.

- Chẳng có gì thú vị cả. Toàn những chuyện kiểu như biên tập viên hét lên rõ to ngay trong quán cà phê rằng phải vẽ gợi cảm hơn, nhiều cảnh nóng hơn...

Fujiki chợt nhớ đến lời Ai nói hồi sáng:

- Cô bảo cô từng suýt chết một lần rồi phải không?

- Đâu có...

- Đúng hơn là cô dùng từ “đã chết” chứ không phải “suýt chết” nhỉ.

Fujiki nhìn Ai. Ánh mắt cô phản chiếu ánh lửa bập bùng trông như đang phát sáng.

- Được rồi, tôi kể chuyện đó vậy. Có điều, nó chẳng thú vị chút nào đâu.

- Cô cứ kể đi.

Ai ngồi bó gối, bắt đầu kể:

- Chuyện xảy ra khi tôi theo học cấp ba tại một trường nữ sinh nổi tiếng trong thành phố. Chắc là ứng với quãng thời gian anh Fujiki đang mê đắm mấy cuốn sách trò chơi.

- Vậy là cách đây khoảng mười lăm năm đúng không?

Nếu thế thì hiện tại cô phải trên dưới ba mươi tuổi.

Fujiki có hơi bất ngờ vì đã nghĩ Ai phải trẻ hơn.

- Á, anh đang đoán tuổi của tôi đấy à! - Ai lườm Fujiki

- Thôi nói luôn cũng được, tôi sinh năm có Triển lãm Quốc tế ở Osaka.

- Ra thế. Dễ nhớ nhỉ.

- Tóm lại, ở trường, tôi là một học sinh có thành tích ưu tú, lễ phép, ngoan ngoãn.

- Cô có tham gia câu lạc bộ bóng chuyền không?

- Chỉ vì tôi hơi cao một chút mà đoán tôi tham gia câu lạc bộ bóng chuyền thì trí tưởng tượng của anh có vẻ nghèo nàn quá đấy.

- Thế thì câu lạc bộ bóng rổ?

Ai thì thào, quá đáng, rồi nói:

- Hội nghiên cứu truyện tranh.

- Gì chứ, vẫn sở thích ấy à?

Ai quyết tâm lờ đi những câu trêu chọc của Fujiki.

- Khi đó, mỗi ngày tôi đều thấy rất vui. Dù không hòa đồng với lớp lắm, tôi cũng chưa từng bị bắt nạt, hơn nữa còn tìm thấy bạn bè cùng chung sở thích ở hội truyện tranh. Ngoài ra, tôi còn được thầy cô quý mến vì chăm chỉ học hành - Đến đây, cô chợt thở dài - Song, trong chuỗi ngày hạnh phúc ấy, có một hố sâu không thể tưởng tượng được đang đợi tôi bước vào. Tuy bây giờ thì có lẽ đã chẳng còn là chuyện gì hiếm lắm, nhưng vào thời đó thì... có thể nói là một chuyện rất nghiêm trọng.

- Ý cô là “hẹn hò có thù lao” à?

- Không phải. Tôi bị nghiện thuốc - Ai nói tỉnh bơ.

Fujiki ngạc nhiên tới nỗi không nói nên lời trước câu trả lời ngoài dự đoán của cô.

- Nghiện thuốc... những loại như thuốc ngủ ấy hả?

- Ngược lại. Là Methamphetamine*, một loại chất kích thích.

Ai ném một que củi vào đồng lửa khiến các tia lửa văng tung tóe.

- Tại sao cô lại... ?

- Tôi được bạn bè giới thiệu. Họ nói nó là thuốc chống buồn ngủ kèm theo tác dụng giảm cân. Tôi cũng biết đó là thuốc cấm, thế nhưng lúc ấy, đêm nào tôi cũng thấy buồn ngủ rũ cả mắt dù vẫn muốn thức để học và vẽ truyện tranh, cho nên tôi đã có suy nghĩ rằng mình sẽ chỉ dùng thử một chút thôi...

- Làm thế nào mà bạn cô có được Methamphetamine?

- Tôi cũng không rõ lắm. Chẳng qua, hình như ban đầu bạn tôi

cũng chỉ muốn thử một chút cho vui thôi, nào ngờ lại nghiện ngập rồi không thể cai được. Nghe nói, người cung cấp thuốc cho cô ấy đã dụ dỗ rằng nếu mời chào được người khác dùng thuốc thì cô sẽ được tặng thuốc miễn phí.

Không biết phải nói gì mới đúng nên Fujiki chỉ im lặng.

- Lúc đầu tôi chỉ cho rằng thuốc ấy có hiệu quả thật tốt. Dẫu có buồn ngủ thế nào đi chăng nữa, chỉ cần uống vào là lập tức tỉnh như sáo.

- Uống? Tôi tưởng nó là thứ để tiêm chứ?

- Anh ngốc à. Nếu thế làm sao bán cho nữ sinh cấp ba được. Chúng tôi hay hòa tan vào Coca-Cola rồi uống.

- Ồ...

- Nhưng thuốc đó chỉ có tác dụng trong thời gian ngắn. Nó không cung cấp năng lượng khiến con người ta trở nên tỉnh táo, mà chỉ tạm thời rút lấy năng lượng từ chính cơ thể của người uống ra cho họ dùng trước thôi. Thế nên, sớm muộn gì thì cảm giác mệt mỏi cũng sẽ quay trở lại.

- Nghe giống việc cắt giảm thuế được bù đắp bằng nợ chính phủ nhỉ.

- Đến khi nhận ra điều đó, tôi cũng đã nghĩ rằng mình phải cai nghiện, song, khi cơ thể đã trót quen với thuốc rồi thì khó mà bỏ được. Lúc cai thử, tôi cảm thấy vô cùng bứt rứt, khổ sở, rồi đắm chìm trong ý nghĩ “chỉ cần có thuốc thì sao cũng được”. Ngày không còn tiền mua thuốc, tôi bắt đầu rơi vào trạng thái không biết nên làm gì mới tốt, chỉ toàn nghĩ tới việc cứ thế này chết quách đi cho xong.

Kể tới đây, Ai đột ngột ngừng lại.

Đợi một lúc vẫn không thấy cô kể tiếp, Fujiki bèn hỏi:

- Rồi sao nữa?

- Hết rồi.

- Hết rồi á?

- Thì kể chuyện tôi đã chết một lần còn gì. Lúc bị nghiện, tôi coi như đã vứt bỏ hết tất cả và chết đi một lần.

- Thế làm sao cô sống lại được?

Ai nở nụ cười bí hiểm:

- Bí mật. Nhưng vì chuyện đó mà tôi phải thôi học, cuối cùng còn mất đi một phần cơ thể, một cơ quan cảm giác.

Bấy giờ Fujiki mới vỡ lẽ, nhìn máy trợ thính của Ai. Trông thái độ của cô lúc này thì chắc câu chuyện vừa rồi là thật. Tuy nhiên, dường như cô không muốn kể thêm gì nữa nên đoạn sau chỉ có thể phó mặc cho trí tưởng tượng.

Việc mất thính giác là do tác dụng phụ của chất kích thích chẳng? Không đúng. Theo như cách nói vòng vo của Ai thì mãi đến sau này cô mới phải chịu mất mát về mặt thể xác đó, Vậy...

Fujiki chăm chú nhìn Ai.

Nếu một cô nữ sinh cấp ba muốn cai nghiện ở mức độ nặng thì chắc chắn chỉ có thể tìm kiếm sự giúp đỡ từ người lớn. Kết quả của việc đó đương nhiên là sẽ phải trình báo về người bán và tổ chức đang phát tán chất kích thích kia...

Là trả thù chẳng? Nhưng mà, dù có là một băng đảng xã hội đen đi chăng nữa, sao lại đang tâm làm những chuyện tàn ác như thế

với một cô bé mới có mười mấy tuổi đầu nhỉ?

Đột nhiên, Ai hoảng hốt kêu lên:

- Kia, kia là...

Quay lại nhìn theo hướng ngón tay cô chỉ, Fujiki nín cả thở vì sợ.

Sau lưng anh, cách khoảng 40-50 mét, có một thứ gì đó với hai con mắt tròn vo sáng lấp lánh trong đêm. Chắc là mắt động vật. Lại xuất hiện thêm hai con phía sau con đầu tiên. Ngoài sáu con mắt ở vị trí tương đối thấp ra, Fujiki chẳng còn thấy gì nữa cả. Chúng đang nhìn đăm đăm về phía anh và Ai.

Lúc này, Ai đã bò đến cạnh anh, còn anh thì nhẹ nhàng cúi người, chống cả hai tay hai chân xuống mặt đất, rồi vươn tay phải ra nắm lấy con dao.

Thời gian trôi qua trong bầu không khí căng thẳng đến nghẹt thở.

Thế rồi một đôi mắt bỗng nhiên biến mất. Có vẻ không phải con vật đó nhắm mắt lại mà là đã chuyển sang hướng khác. Tiếp đó, anh nghe được tiếng nó rời khỏi đồng cỏ. Chẳng mấy chốc, hai đôi mắt còn lại cũng biến mất theo.

Dù nghe tiếng và biết chắc bọn chúng đã đi xa nhưng tới hơn một phút sau, cả người Fujiki vẫn cứng ngắc vì sợ. Đợi đến khi anh hoàn hồn, thở hắt ra và buông được chuôi dao xuống thì lòng bàn tay cũng đã thấm đẫm mồ hôi, các đầu ngón tay run lẩy bẩy. Từ “quỷ đói” cứ lờn vờn trong đầu anh. Giờ, anh đã chẳng còn sức để gượng cười, bảo rằng đó là chuyện nhầm nhí nữa.

5

Phải chạy thôi. Cảm giác nôn nao trong ngực đang thúc giục tôi làm điều đó.

Phải chạy thôi. Ấy là lời mách bảo của bản năng sinh tồn được khắc sâu trong tiềm thức.

Phải chạy thôi. Nếu tôi không muốn chết, không muốn bị ăn tươi nuốt sống.

Tôi đứng dậy và quan sát xung quanh. Bầu trời sáng mờ mờ, mặt đất phủ bóng đen. Tôi đang đứng giữa một ngã ba đường. Núi đá tròn hai bên đổ bóng đen ngòm trên đất.

Chạy đi đâu bây giờ?

Có ai đó thì thầm bằng giọng trầm thấp, đầy ác ý bên tai.

Tại đây bạn phải chọn, bên trái hoặc bên phải.

Nếu chọn bên trái, sẽ bị giết chết sau hai phút.

Nếu chọn bên phải, có thể kéo dài thêm một chút thời gian.

Tôi chọn bên phải, bước nhanh như chạy. Tuy muốn nhanh chóng đi được càng xa càng tốt nhưng không khí đặc quánh như chất lỏng khiến cơ thể tôi rất nặng nề, Dù cố đến thế nào đi nữa thì vẫn chỉ có thể tiến về phía trước với tốc độ như rùa bò.

Dưới bóng những cây cột xếp thành hai hàng và đặt song song với nhau là những người đàn ông vô gia cư đang ngủ say sưa mà

không biết chuyện gì đang xảy ra. Mạng sống của họ chỉ còn được tính bằng từng giây từng phút. Không cảnh báo cho họ biết nguy hiểm đang tới gần cũng chẳng khác gì việc đẩy họ vào chỗ chết... Cảm giác tội lỗi cùng nỗi đau đớn tột cùng khiến sống mũi tôi cay cay, nước mắt lăn dài xuống má. Nhưng, muốn sống thì không được phép dừng lại. Tôi không phát ra bất kì tiếng động nào, bước nhanh trên con đường tối om.

Hình như có thứ gì đó rất nguy hiểm đang đến từ phía sau.

Ngoảnh lại, tôi nhìn thấy những con mắt phát sáng xuất hiện trong một hẻm núi ở đằng xa. Không chỉ một, hai con, mà là cả rừng mắt. Chúng đảo tới đảo lui tìm kiếm như đang có ai đó cầm đèn pin rọi khắp nơi, rồi khựng lại khi vừa nhìn thấy tôi.

Dù biết mình có chạy cũng không thoát, tôi vẫn bám lấy tia hi vọng nhỏ nhoi, tiếp tục chạy cho tới những phút cuối cùng.

Tiếng la hét chói tai truyền đến từ sau lưng. Những người vô gia cư đang bị ăn tươi nuốt sống. Tiếng nhai xương rau rầu. Máu bắn tung tóe, ướt đầm vĩa hè bằng đá. Những con người vô tội ấy vừa run như cây sậy vừa kêu lên thất thanh.

Tôi vừa thào cầu nguyện vừa cắn chặt răng tiếp tục chạy, song cũng chỉ được vồn vện 2-3 mét.

Chẳng mấy chốc sẽ tới lượt tôi.

Chân bủn rủn, cơ thể không còn chút sức lực nào.

Không. Tôi không muốn chết.

Cứu tôi với...

Có ai đó đang nhìn tôi từ đằng xa.

Kyoko... không... là Ai.

Một luồng hơi lạnh chạy dọc theo xương sống.

...

Sự hãi. Cơ bắp toàn thân căng cứng, Fujiki chồm dậy.

Anh nhận ra mình đang nằm dưới một bầu trời đầy sao. Ở Nhật anh chưa thấy nhiều sao như thế bao giờ, nhiều đến mức anh có cảm tưởng chúng sẽ rơi xuống đất bất cứ lúc nào.

Toàn thân lấm tấm mồ hôi.

Tim gần như ngừng đập.

Thử đặt tay lên đồng tro tàn, lạnh cóng.

Anh đảo mắt nhìn quanh. Không có đôi mắt phát sáng nào cả.

Chỉ có vài con muỗi hỏ vừa đập cánh vo ve vừa bay vòng quanh. Cả anh và Ai đều đang đội lưới chống ruồi, tuy nhiên, tay là phần duy nhất không được che chắn nên đã bị đốt đến mười mấy chỗ.

Có lẽ âm thanh ghê tởm mà anh nghe thấy trong mơ chính là tiếng đập cánh này.

Anh thở phào nhẹ nhõm rồi với tay lấy bình nước, từ tốn uống.

Cảm giác lạnh lẽo trôi xuống thực quản khiến anh dần bình tĩnh lại sau cơn ác mộng.

Fujiki nhìn về phía Ai. Cô vẫn đang ngủ say. Có lẽ, cô đang có một giấc mơ đẹp cũng không chừng.

Vừa định lại gần nhìn khuôn mặt khi ngủ của Ai thì anh đột nhiên có ảo giác là cô đã tỉnh, vì cả hai mắt cô đều đang hé mở. Dưới ánh

trắng, hình ảnh ấy khiến anh giật nảy người. Không kịp suy nghĩ gì, anh giơ cả hai tay ra định lay cô dậy. Song, cuối cùng anh vẫn không làm vậy mà chỉ đứng nhìn một lúc rồi quay lại chỗ ngủ của mình.

Fujiki nhìn đồng hồ. Kim giờ được quét bột dạ quang đang nằm bên trên số 4 một chút. Vậy là mới 4 giờ kém. Anh nằm xuống, cố gắng tự dỗ mình vào giấc ngủ để giữ gìn sức lực nhưng mãi mà vẫn không chợp được mắt. Rốt cuộc, anh thức luôn đến tận sáng.

Mặt trời vừa lên là Fujiki lập tức đi kiểm tra mặt đất chỗ nhìn thấy những đôi mắt phát sáng tối hôm qua. Song, vì đất nơi đó bị bao phủ bởi đá nhỏ và cát mịn nên anh chẳng tìm được một dấu chân nào.

- Có chắc là chỗ này không?
- Chắc mà. Tất cả có sáu đốm sáng, tức là ba con.
- Biết đâu lại là người thì sao?

Ai lắc đầu:

- Vị trí của mắt quá thấp. Trừ phi họ đang bò ra mặt đất.

Fujiki cảm thấy Ai nói cũng đúng. Tuy nhiên, giả sử đó là một loài động vật như chó hoang thì việc chúng không gầm gừ hay sủa một tiếng nào, chỉ im lặng biến mất nghe thật khó tin.

Đương nhiên, ở Úc có lẽ có rất nhiều loài mà anh chưa từng biết đến, anh cũng không tự tin nói là am hiểu về tập tính của động vật, nhưng...

Quý đối.

Nghe thật ngớ ngẩn, có điều cái từ ấy cứ dai dẳng đeo bám lấy

tâm trí anh. Fujiki cố nặn ra một nụ cười. Anh cảm thấy thay vì căng thẳng lo lắng, cứ cười cho qua chuyện, biết đâu sẽ tốt cho mặt tâm sinh lý hơn.

Cùng lúc ấy, Fujiki cũng nhận ra Ai đang nhìn anh chăm chăm với vẻ mặt cứng ngắc, như thể đã đoán được anh đang nghĩ tới cái gì.

- Bây giờ chúng ta làm gì đây?

Fujiki cố gắng giữ bộ dạng tươi tỉnh nhưng có vẻ không thành công lắm.

- Tuy tôi cũng muốn nhanh chóng đi đến trạm kiểm soát tiếp theo, nhưng hiện tại chúng ta cần ưu tiên việc tích trữ lương thực, dựa trên nguyên tắc thứ tự ưu tiên khi sinh tồn mà bé Prati đã nói. Khu vực này có vẻ có tương đối nhiều động vật hoang dã nên tôi đang tính tập trung vào việc săn mồi.

Ai lập tức phản đối:

- Không được! Chúng ta nên rời khỏi đây càng nhanh càng tốt.

- Tại sao? Vì những con mắt phát sáng hôm qua à?

- Đúng thế. Tôi có dự cảm chẳng lành.

Fujiki trầm tư suy nghĩ. Thịt kì đà đã chẳng còn là bao, gần đây lại còn có nguồn nước nên lựa chọn tối ưu trước mắt là nghỉ lại thêm một ngày để thu thập đủ lương thực dự trữ rồi mới đi tiếp. Mặt khác, thật lòng mà nói thì từ đêm qua đến giờ, bản thân anh cứ thấy bứt rứt không yên. Hơn nữa, trực giác của Ai đang mách bảo họ nên rời khỏi chỗ này ngay lập tức. Ở trạm kiểm soát số 1, lựa chọn làm theo lời cô ấy đã cho ra một kết quả vô cùng chính xác. Thế thì,

bây giờ họ nên làm gì đây? Dựa vào lý luận hay nghe theo trực giác?

Trong lúc phân vân, Fujiki bất giác thọc tay vào túi và sờ thấy quyển sách trò chơi. Anh lấy nó ra, nghĩ rằng biết đâu sẽ có tình huống tương tự. Dù không thể chắc chắn sẽ tránh được toàn bộ Bad End nằm rải rác khắp cuốn sách, nhưng ít nhất gì cũng có cơ sở để phán đoán lựa chọn nào là đúng.

Anh lật nhanh từng trang sách, cuối cùng dừng lại ở trang có nội dung anh cần.

74

Đêm qua, bạn nghe thấy những tiếng kêu la ngắt quãng, bi thương của bọn quỷ đói. Có vẻ chúng vẫn còn cách đây khá xa. Mặt khác, ánh sáng của “Pha lê triết gia” càng lúc càng mạnh, báo hiệu nơi cất giấu báu vật đã ở rất gần.

Bạn phải lựa chọn đi tiếp hay dừng chân tại chỗ này.

Đi tiếp, đến trang 218. Dừng lại, (đến trang 769.

- Cái này... Lẽ nào chuyện tối qua cũng là một phần của trò chơi? - Ai nói với giọng run run.

- Chưa chắc. Nếu là thú hoang thì rất có thể mọi chuyện chỉ tình cờ xảy ra thế thôi. Có điều, nếu lần trước đã đúng thì có khả năng lần này cũng sẽ không sai. Tôi cảm thấy chúng ta nên làm theo quyển sách này.

- Theo như trong sách thì lựa chọn nào là đúng?

- Có lẽ là phải đi tiếp. “Tôi bị báu vật mê hoặc, quyết định ở lại

chỗ này, rồi bất ngờ bị bọn quỷ đói từ dưới đất chui lên ăn thịt.” Bad End.

-... Thế thì...

- Cô nói đúng. Ở lâu một nơi bị những sinh vật mà ta không biết là gì rình rập, quá nguy hiểm. Chúng ta xuất phát ngay thôi.

Tính tới thời điểm hiện tại, quãng đường từ trạm kiểm soát số 3 đến trạm kiểm soát số 4 là xa nhất, hơn 15 kilomet. Tuy nhiên, nếu xét tới việc cả hai muốn tránh thật xa nơi này thì việc ấy rất đúng ý họ.

Fujiki và Ai định lên đường ngay sau khi ăn sáng xong, nào ngờ chỗ thịt kì đà ít ỏi còn sót lại đã bốc mùi thối rữa.

Ai bèn lắc đầu:

- Không được, thịt này hỏng rồi.

Bọn họ đã biết trước rằng nhiệt độ trong ngày ở đây rất cao, vào mùa mưa thì độ ẩm cũng phải lên đến gần 100%. Có điều, nếu thịt động vật thối rữa nhanh thế này thì tình hình lương thực của họ sẽ rất đáng báo động.

Vì không đủ thời gian để đặt bẫy bắt động vật nên có lẽ họ nên tìm và dự trữ lương thực loại thực vật ăn được trước khi lên đường thì hơn. Nghĩ vậy, Fujiki và Ai đi hơi lệch khỏi đường chính, vào khu vực có cây cối để tìm kiếm những loại có thể dùng làm thức ăn. Hai người tìm thấy rất nhiều quả màu vàng có đường kính khoảng 1-2 centimet, còn cẩn thận đối chiếu với hướng dẫn của bé Prati ở trạm kiểm soát số 2. Quả họ tìm được đúng là mạn dại, có tên khoa học là *Buchanania obovata*. Vị hơi giống mạn khô, là loại có chứa nhiều vitamin C nhất trong tất cả các loại hoa quả. Bọn họ còn may mắn

phát hiện cây *Terminalia carpentariae* ở ngay gần đó. Quả có màu như màu trái đào đang héo úa mọc trên thân cây to lớn, hình như thổ dân Úc gọi nó là “đào dại”. Hương vị giống hệt đào sấy khô. Tuy ăn luôn được, nhưng vì sợ ăn một lúc quá nhiều sẽ bị tiêu chảy nên cả hai đều chỉ bỏ bụng vài quả và cố gắng nhặt mang theo nhiều hết mức có thể.

Bởi mất nhiều thời gian cho việc tìm kiếm thức ăn, lúc Fujiki và Ai khởi hành đến trạm kiểm soát số 4 thì mặt trời đã lên cao. Mồ hôi túa đầy trên trán, lại đang đội lưới chống ruồi trên đầu nên càng nóng thêm, có điều, nếu cởi ra cho mát thì hiển nhiên, họ sẽ lập tức bị hàng đàn ruồi đen tấn công tối tăm mặt mũi.

Hai người đi trong im lặng, chỉ thỉnh thoảng kiểm tra máy đếm bước chân, cố gắng tiết kiệm năng lượng một cách triệt để, Có lẽ vì thế mà sức tập trung của họ bị phân tán khá nhiều. Vừa chui ra khỏi khe nứt của núi đá, Fujiki đột ngột đứng khựng lại. Ai cũng dừng bước, dõi mắt theo hướng Fujiki đang nhìn.

Phía trước là hai kẻ có bề ngoài kì quặc.

Từ khuôn mặt, cổ, cho đến bắp tay lực lưỡng, tất cả phần da thịt lộ ra ngoài đều được bôi thứ gì đó giống phẩm màu đã phai. Có lẽ đó là đất sét màu nâu đỏ trước khi khô lại. Đã vậy, bên trên còn vẽ những họa tiết khó hiểu màu đen. Quanh mắt và miệng bị bôi đen xì như dân nghiện nhạc rock.

Hai kẻ ấy có vẻ không lường được việc sẽ đụng phải nhóm Fujiki ở đây, vẫn giữ nguyên tư thế cảnh giác. Fujiki nhận thấy cả hai đều mang vũ khí trên tay. Người thấp hơn đang cầm một con dao Camillus cỡ lớn; còn người khổng lồ phía sau thì cầm một con dao

Machete to bản có lưỡi cong vút, lưỡi dao dài tới hơn 50 centimet.

- Cậu Seno? Cậu Funaoka?

Fujiki thử gọi. Lưỡi khô khốc thành ra giọng nghe hơi khàn. Nhìn dáng người, ít nhất anh có thể nhận ra ngay Seno, suy ra người còn lại hẳn là Funaoka.

Chắc cái mặt nạ bằng bùn dị hợm kia dùng để tránh ruồi. Hơn nữa, vào ban đêm, muỗi sẽ thay ruồi đến tấn công nên có lẽ nó cũng có tác dụng với lũ muỗi khát máu ở một mức độ nào đó.

Anh nhớ ra việc nhóm Seno đã chọn bình xịt chống bọ của Nhật. Đáng tiếc là nó chẳng có hiệu quả gì với ruồi của Bungle Bungle.

Seno nghe thấy tiếng Fujiki nhưng vẫn không nói gì. Funaoka nhìn qua nhìn lại giữa Seno và Fujiki, một lúc sau mới bắt chuyện:

- Ra là anh Fujiki. Hai người làm gì ở đây?

- Chúng tôi đang trên đường đến trạm kiểm soát số 4.

- Ồ...

Funaoka lại gần, nhìn chòng chọc vào Ai và Fujiki. Ai không nói gì, cũng nhìn hai người kia với ánh mắt giống hệt như thế.

Fujiki hết sức ngạc nhiên trước thái độ của Seno. Mới chỉ một ngày trước, Fujiki vẫn có ấn tượng Seno là người hòa nhã, điềm đạm khác hẳn với bề ngoài. Ấy vậy mà giờ đây anh lại cảm thấy, kẻ đang đứng và chẳng nói một lời trước mặt anh kia vừa ngạo mạn vừa có vẻ gì đó rất tàn nhẫn.

- Xem ra mấy người ăn uống no đủ nhỉ? - Funaoka hỏi với giọng nghi ngờ.

- Cũng tạm tạm, đủ để không chết đói thôi - Fujiki đáp. Có lẽ

Funaoka vẫn còn nhớ chuyện anh và Ai không chọn thức ăn lúc phân chia vật dụng.

- Máy người ăn gì?

- Trái cây.

- ... Giờ có cái gì ăn được ở đây không? - Rốt cuộc Seno cũng lên tiếng, giọng nói đều đều mang lại cảm giác lạnh lùng, hết như khuôn mặt vô cảm của cậu ta.

- Cũng có một ít - Fujiki trả lời một cách cảnh giác.

Seno bèn trở nên nhún nhường hơn.

- Hai chúng tôi lâu rồi chưa có gì vào bụng. Nếu có gì ăn được thì chia cho chúng tôi với.

Fujiki nhanh chóng quan sát từ đầu đến chân Seno. Lúc mới gặp nhau, người khiến anh cảnh giác nhất chính là Seno. Lỡ phải đánh nhau, với những người không có võ như anh thì thể trạng chính là yếu tố quyết định. Hơn nữa, bây giờ cả Seno và Funaoka đều được trang bị đầy đủ các loại vũ khí, nếu xảy ra tranh chấp, rất có thể anh và Ai sẽ bị giết một cách dễ dàng.

- Chúng tôi cũng vất vả lắm mới tìm thấy thức ăn nên không thể cho không được mà phải trao đổi.

- Anh muốn gì?

- Chúng tôi không có một món vũ khí nào cả. Tối hôm qua, chúng tôi nhìn thấy những con mắt phát sáng của dã thú lớn nên thấy rất bất an... Do đó, tôi muốn các cậu nhường cho vài thứ trong số vũ khí đang mang theo để phòng thân kia.

Funaoka nhìn Fujiki bằng ánh mắt xảo quyệt:

- Vũ khí ấy à, chúng tôi cũng chỉ đủ dùng thôi.

Rõ ràng là đã ý thức được vị trí áp đảo của bản thân, nên Funaoka không muốn đưa vũ khí cho nhóm Fujiki, vì việc đó sẽ làm cậu ta mất đi ưu thế hiện có.

- Funaoka! - Đột nhiên, Seno gọi tên Funaoka một cách trống không, nghe sắc mùi đe dọa.

- Hả? S... Sao thế?

Dù Funaoka đang phủ trên mặt một lớp bùn, Fujiki vẫn dễ dàng nhận ra vẻ luống cuống ở cậu ta.

- Đưa bình xịt của mày ra.

- Ờ? N... Nhưng...

- Đưa ra!

Thấy Funaoka ngần ngừ, Seno bất thần đập vào phần xương hông của cậu ta. Ai giật nảy người. Funaoka bị đập văng khoảng 2-3 mét, lăn lông lốc trên mặt đất, vừa ôm hông vừa rên rỉ. Vết đau đớn quần quai ấy có lẽ không phải là diễn kịch.

- Tao nói là đưa thì mày phải mau chóng đưa ngay ra.

- H... Hiểu rồi...

Vừa rơm rớm nước mắt, Funaoka vừa đứng lên, lấy từ trong túi ra một bình xịt nhỏ.

- Đối thủ là động vật thì chỉ cần cái này là đủ.

Seno giật lấy bình từ tay Funaoka, đưa cho Fujiki.

Fujiki nhận lấy, quan sát cái bình. Đó là một bình xịt hình trụ dài khoảng 6-7 centimet, có dán nhãn “Khí gas CN^{*}, dạng xịt.” Không phải loại dùng để chống gấu ở Hokkaido mà hình như là loại chuyên

dụng để phòng thân trước những kẻ côn đồ trong thành phố. Nói là vũ khí chứ cái này chủ yếu dùng để tự vệ, không thể làm đối phương bị thương nặng được. Chắc Seno đang đề phòng, sợ bị anh đột ngột tấn công nên mới chọn nó.

- Chúng tôi cần đủ cho hai người.

Fujiki hát hàm về phía Ai. Tuy không biết có thể đòi hỏi đến mức độ nào nhưng anh nghĩ cứ thử xem sao.

Đôi mắt nhỏ trên gương mặt vẽ bùn kì quái của Seno lóe sáng khiến Fujiki giật thót. Anh nuốt nước bọt, đang lo không biết chuyện gì sẽ xảy ra tiếp theo thì nghe Seno nói như gằm gừ:

- Thế anh cho tôi xem đồ ăn đi.

Tình hình trước mắt không cho phép Fujiki từ chối. Anh gật đầu với Ai, rồi hai người đưa đào dại và mận dại ra, xếp trên mặt đất.

- Đây là cái gì?

- Quả dại. Ăn được đấy. Chúng tôi vẫn ăn suốt.

Thực ra sáng nay là lần đầu tiên, song để nhóm Seno yên tâm, anh đã nói dối.

Funaoka ôm hông, đứng dậy với vẻ đau đớn, và buột ra một câu khiến Fujiki sợ điếng người:

- N... Nhưng, hai người... Làm sao biết thứ này ăn được?

- Bằng cách thử. Ngày xưa tôi đã được học cách nhận biết thực vật không rõ nguồn gốc có ăn được hay không ở Hội Hướng đạo. Đầu tiên cho vào miệng nhai hai, ba lần rồi nhổ ra. Sau đó chờ một lúc, nếu không thấy miệng bị tê thì đại khái là ăn được.

- Liều quá nhỉ. Nếu lỡ có độc thì chẳng phải sẽ cầm chắc cái chết

à?

- Ít ra bây giờ chúng tôi vẫn còn sống nên có thể bảo đảm mấy quả này đều ăn được.

Fujiki tình cờ liếc thấy máy chơi điện tử đang treo ở bên hông mình, tức thì sợ đến mức mặt cắt không còn hột máu. Miệng túi đựng máy vẫn đang mở tênh hênh, có thể thấy rõ hình minh họa bé Prati được vẽ trên nhãn băng trò chơi. May thay, cả Seno lẫn Funaoka đều không chú ý tới chiếc máy.

Seno nhìn đống quả dại một lúc rồi không thèm nhìn mặt Funaoka, nói:

- Đưa dùi cui ra đây.

Có vẻ lần này Funaoka đã rút kinh nghiệm, lập tức ngoan ngoãn lấy một chiếc gậy màu đen dài tầm 20 centimet, trông như tay cầm xe đạp ra.

- Đây là dùi cui chuyên dụng của cảnh sát.

Seno thuận thực vẩy mạnh dùi cui trong tay. “Cạch!” một tiếng, lực ly tâm khiến nó kéo dài ra gấp đôi lúc trước.

- Lúc thu về thì làm thế này.

Seno dựng dùi cui vuông góc so với mặt đất rồi thả tay cho một đầu chạm vào đá, phần bị kéo dài lúc nãy liền rút ngược vào bên trong.

Xong, Seno ném dùi cui về phía Fujiki. Fujiki lập tức đưa tay bắt lấy, nặng trĩu.

Thấy Fujiki bắt đầu thử vung vẩy nó như kiếm gỗ, Seno lại bảo:

- Không phải dùng để đập mà là để chọc. Có thể làm nát xương

sườn đầy - Nói xong nhét đồng đào đại và mạn đại đang chất đầy trên mặt đất vào ba lô.

- Ê, khoan đã, tôi đâu có nói là cho hết! Phần của chúng tôi...

Tuy Fujiki lên tiếng phản đối nhưng Seno hoàn toàn phớt lờ.

Ở Bungle Bungle, tác dụng của bình xịt hơi cay và dùi cui chẳng biết được bao nhiêu, nhưng thức ăn thì khác. Bất cứ ai nhìn vào cũng thấy cuộc trao đổi này không công bằng, song Fujiki quyết định giữ im lặng. Lỡ như khiến Seno nổi giận thật và vịn vào cớ đó để dùng vũ lực chiếm đoạt thì anh sẽ mất cả chì lẫn chài. Hơn nữa, anh sợ sự tồn tại của băng trò chơi trong máy bị lộ nếu dây dưa lâu với hai người kia. Thông tin là ưu thế duy nhất mà anh và Ai có được. Nếu nó bị phát hiện, không chừng sẽ bị nhóm Seno cướp mất...

Tốt nhất là phải tìm cách rời xa Seno và Funaoka càng nhanh càng tốt. Bằng động tác tự nhiên hết sức có thể, Fujiki kéo khóa túi đang đựng máy chơi điện tử lại, thở phào nhẹ nhõm.

- Vậy, chúng tôi đi đây. Tạm biệt nhé, chúc may mắn! - Xong, anh giờ tay chào rồi nhanh chóng bước đi. Ai theo sát phía sau.

Fujiki thâm nhủ, phải tỏ ra thật bình thường, không được gấp gáp quá, nếu bị Seno nhận ra là đang chạy trốn thì coi như xong. Vừa đi, anh vừa kìm nén ý muốn quay đầu lại nhìn. Được 50 bước, anh bỗng nghe thấy tiếng hét vang lên từ phía sau. Anh hốt hoảng ngoảnh lại thì thấy Seno đang đứng nhìn xuống Funaoka nằm sõng soài trên mặt đất.

Chắc hai người đó tranh cãi việc chia đồng trái cây vừa lấy được, rồi Funaoka bị Seno đánh. Trên khuôn mặt đập bùn của Funaoka,

Fujiki nhìn thấy vết bẩn đen sì của đất đang loang rộng.

Đúng lúc này, Seno cũng hướng mắt về phía Fujiki và Ai. Để biểu lộ thái độ không có ý định can thiệp, Fujiki giơ tay chào Seno một lần nữa rồi rảo bước rời khỏi nơi đó.

Dù Seno và Funaoka đã khuất bóng nhưng phải đến mười phút sau, Fujiki mới dám thở phào ra tiếng. Đường họ vừa đi qua là một con đường thẳng băng không chướng ngại vật nên không sợ bị bám theo mà không biết.

Ai lẩm bẩm:

-... Hết cả hồn.

- Tôi thấy lúc này cô có vẻ điềm tĩnh lắm mà.

- Điềm tĩnh mới lạ! - Giọng Ai to hơn hẳn bình thường, có lẽ để giải phóng sự căng thẳng khi đứng trước Seno lúc này - Hai người kia đã hoàn toàn thay đổi rồi... Đặc biệt là cái người cao to tên Seno ấy.

- Ờ, tôi cũng thấy bất ngờ. Có lẽ bởi vóc người khổng lồ đó của cậu ta. Tôi đã nghĩ nếu chọc giận Seno thì chắc chỉ còn đường chết, căng thẳng tới mức tôi tưởng tim mình nhảy luôn ra ngoài rồi đấy chứ.

Dẫu đang đi trong bầu không khí nóng bức, Fujiki lại nổi hết cả da gà.

Điều gì đã khiến Seno thay đổi đến thế chỉ trong có một ngày?

Đương nhiên, rất có thể nguyên nhân là do áp lực từ việc phải ở trong trạng thái cảnh giác thường xuyên bởi tính mạng bị đe dọa, hoặc từ nỗi băn khoăn trước những chuyện phi lý đã và đang xảy

ra. Nhưng, anh có cảm giác mọi chuyện không đơn giản như thế. Xem chừng ở Bungle Bungle đang tồn tại một thứ gì đó giống như yêu tinh có khả năng thay đổi bản chất con người...

Hay là việc có nhiều vũ khí cũng ảnh hưởng đến tinh thần? Bởi vì một khi có vũ khí trong tay, thế nào con người ta cũng sẽ có xu hướng muốn sử dụng chúng, để rồi vô thức tìm mọi cách, mọi cơ để thực hiện hành vi bạo lực. Vội lại, lớp hóa trang bằng bùn gồm ghiếc ấy...

- Có lẽ trông bọn họ đáng sợ lạ thường là tại khuôn mặt đó chẳng? - Fujiki vừa nghĩ vừa nói - Con người lúc nào cũng căn cứ vào thái độ và biểu hiện của đối phương để lựa chọn phương thức ứng xử mà, đúng không? Vậy nên, khi bị che đi thông tin quan trọng nhất là khuôn mặt thì đương nhiên chúng ta sẽ cảm thấy bất an khi giao tiếp với họ.

Mặt khác, biết đâu lúc này hai người đó bực bội vì đang đói cũng nên. Sau khi bình tĩnh lại, anh cảm thấy hơi xấu hổ vì bộ dạng hoảng loạn của mình lúc này.

- Chắc không? - Ai ra chiều không tán thành lắm - Đúng là trông bọn họ hung dữ vì trát bùn lên mặt, hiềm nỗi không chỉ có vậy.

- “Không chỉ có vậy” là sao?

- Đeo mặt nạ không chỉ thay đổi vẻ ngoài mà còn ảnh hưởng đến nội tâm của người đó - Thấy Fujiki chau mày khó hiểu, Ai giải thích - Trước đây, đã có lúc tôi cảm thấy vô cùng đau khổ, chỉ muốn nhanh chóng chết quách đi cho xong... Ngày nào cũng nghĩ tới những chuyện bi quan. Thế rồi, có người đã chỉ cho tôi một cách, rằng đeo “mặt nạ” thì sẽ thấy thoải mái hơn rất nhiều.

- Mặt nạ?

- Anh Fujiki có biết từ “persona” không?

Hình như anh thường thấy cái từ ấy xuất hiện trong máy tính xách tay và thẻ tín dụng thì phải...

- “Persona” là tiếng La tinh, có nghĩa là tính cách con người. Tiếng Anh “personality” cũng bắt nguồn từ từ này, vốn dĩ dùng để chỉ việc các diễn viên đeo mặt nạ, chuyển tính cách của vai diễn thành tính cách của mình.

Ai giảng giải những kiến thức chuyên môn ấy rạch ròi ngoài sức tưởng tượng. Fujiki cảm thấy khó hiểu, không biết cô tích lũy ở đâu được ngần ấy kiến thức.

- Lúc đầu tôi cũng tin rằng tính cách là phần trung tâm của trái tim, nguyên lý chi phối mọi hành động của con người. Có điều, thực tế là không hẳn vậy. Có người nói, tính cách chỉ là tổng hợp những phương thức ứng xử được con người tự trang bị để đối phó với các tình huống họ gặp phải ở thế giới bên ngoài, đặc biệt là trong các mối quan hệ.

- Cũng giống chuyện cùng một người mà đối với A thì như Phật, với B thì lại thành quỷ?

Ai gạt đầu:

- Anh Fujiki từng làm việc trong công ty nên chắc chắn đã trải nghiệm chuyện tương tự thế nhiều hơn tôi. Ví dụ, một người từ nhân viên bình thường, dựa vào việc được những người xung quanh đối xử như trưởng phòng sau khi thăng tiến, người ấy cũng bắt đầu tạo cho mình một “tính cách của người quản lý” mà trước

đó không hề tồn tại. Đến khi bị cắt giảm biên chế, tham gia vào một băng đảng thì lần này, người đó lại học hỏi từ sở thích ăn mặc của các đàn anh, cách biểu lộ cảm xúc cho tới cách nói chuyện, tự tạo cho mình một nhân cách mới khiến người bình thường phải sợ hãi...

Tuy có hơi bị kịch hóa nhưng những gì Ai nói đều đúng trọng tâm.

- Thế tức là cô cũng đã đeo mặt nạ à?

- Ừ, một cái thuộc loại hàng đặt theo yêu cầu... - Ai cười bí hiểm

- Phụ nữ lúc nào mà chẳng đeo mặt nạ. Chỉ cần là phụ nữ thì ai cũng vậy thôi, tôi biết rõ về bề ngoài quan trọng với họ đến mức nào. Cách cư xử của phụ nữ khác hẳn khi so sánh giữa lúc trang điểm cẩn thận và lúc để mặt mộc còn gì.

Nghe cô nói thế, Fujiki mới nhớ hình như Kyoko cũng từng nói câu tương tự.

Đáng tiếc là vợ chồng anh chẳng mấy khi nói chuyện với nhau như thế này, song, trước khi quan hệ giữa anh và cô hoàn toàn đổ vỡ, anh vẫn hay ngắm hình ảnh Kyoko ngồi trang điểm trước gương mà không biết chán. Khi ấy, cô đang kẻ viền mắt bằng vẽ mặt vô cùng tập trung. Bất gặp ánh nhìn của anh, cô liền phì cười rồi nói anh nhìn cái gì thế, nói rằng đối với phụ nữ, việc trang điểm cũng giống hệt như việc mặc áo giáp...

- Gần đây có trào lưu các ông trung niên mệt mỏi tổ chức câu lạc bộ giả gái với nhau đúng không? Dựa vào việc ăn mặc như phụ nữ, họ chạy trốn khỏi áp lực và trách nhiệm quá lớn mà mình phải gánh vác hằng ngày.

Có điều, nếu gương mặt bị che phủ không phải bởi son phấn mà là bùn đặc có hình thù kì dị thì tâm lý sẽ bị ám chỉ thay đổi theo chiều hướng nào nhỉ?

Nếu là trong tình trạng phải chịu áp lực nặng nề và không được giải tỏa do tính mạng liên tục bị đe dọa, cộng thêm tư tưởng phải chiến đấu vì xung quanh đều là kẻ thù...

Cho đến tận trạm kiểm soát số 4, Fujiki không biết mình đã phải đứng lại bao nhiêu lần để quay đầu nhìn phía sau. Đương nhiên, anh chẳng nhìn thấy ai. Trong tầm mắt vẫn chỉ là đồng cỏ và núi đá quen thuộc của Bungle Bungle.

...

Bé Prati lại xuất hiện với vẻ mặt đầy hào hứng cùng với điệu nhạc nền quen thuộc đến nhột nhẽo.

“Chào! Khỏe chứ? Bạn của các bạn, Duckbilli Prati đây! Đầu tiên xin cho tôi gửi lời chúc mừng vì các bạn đã đến được đây an toàn. Xem nào, ở TKS này tôi nên dạy cho các bạn cái gì nhỉ? Đúng rồi... Tôi sẽ cảnh báo trước cho các bạn về những loài động vật nguy hiểm ở Úc. Dù được cung cấp kiến thức nhiều tới đâu đi chăng nữa mà bị cắn một phát chết tươi thì cũng chẳng có ích gì, phải không nào? Vì thế nên lần này sẽ là, ‘Chuyến mạo hiểm của bé Prati - Thế giới động vật!’”

Bé Prati đeo kính kẹp mũi, mặc áo măng tô, đội mũ như giáo sư đại học, vừa dùng que chỉ vào hình minh họa vừa giảng giải bằng tốc độ tên lửa.

“Đầu tiên là về côn trùng độc, những sinh vật phiền phức nhất của Bungle Bungle! Tôi nghĩ các bạn cũng gặp rồi, nhưng chắc chỉ mới có loại ruồi nhỏ hờ một cái là bu lấy mặt các bạn thôi đúng không? Loài đó có tên là ruồi bụi rậm. Trông chúng dễ thương thật đấy, có điều bị chúng đeo bám trong một thời gian dài thì khó chịu lắm phải không? Cứ yên tâm, chúng hơi phiền một chút nhưng vô hại. chúng chỉ thích protein có trong nước mắt và mồ hôi người mà thôi. Lũ ruồi ấy có hơi hướng kì lạ là đặc biệt thích người Nhật, có thuyết giải thích đó là do người Nhật Bản thường xuyên uống vitamin. So với chúng thì ruồi cát đáng lo hơn nhiều. Thân mình to, bu lên da người dễ đốt, lúc bị đốt thì hầu như không cảm thấy đau song sau đó sẽ ngứa tới phát điên. Đáng ghét nhỉ!”

Giải thích về côn trùng độc cứ chạy dài mãi, trong đó có cả muỗi hỏ, một loài thuộc họ muỗi bụi rậm hung bạo. Tuy hai người đã bị đốt nhiều đến mức quen rồi nhưng vẫn phải chú ý, vì dù không bị sốt rét, họ vẫn có nguy cơ mắc một loại bệnh truyền nhiễm ảnh hưởng đến tính mạng là sốt Ross River. Ở đây còn có rất nhiều nhện độc, bọ cạp và rết nữa.

Ngoài ra, Úc còn có biệt danh là “tổ kiến của các châu lục” với số lượng và chủng loại kiến nhiều nhất trên thế giới. Trong đó, họ cần chú ý nhất là kiến lửa có độc thường sống ở núi đá và kiến xanh cực kì hiếu chiến.

- Lúc đầu mà lấy được kem chống bọ thì tốt biết mấy - Ai thì thăm.

Tiếp theo là “Những động vật không xương sống nguy hiểm”.

“Đầu tiên là phải nói đến rắn độc. Cái này không đùa được vì

chúng có liên quan tới tính mạng của các bạn. Chỉ cần liếc sơ qua bảng xếp hạng dưới đây thì sẽ hiểu ngay.

- 1) Taipan nội địa
- 2) Rắn nâu phương Đông
- 3) Taipan
- 4) Rắn hổ phương Đông
- 5) Rắn hổ đảo Reevesby
- 6) Rắn hổ Tây Úc
- 7) Rắn đảo Chappell
- 8) Rắn độc Úc Death Adder
- 9) Rắn nâu châu Âu
- 10) Rắn Copperhead
- 11) Rắn hổ mang Ấn Độ...”

Bé Prati đưa ra bảng xếp hạng những loại rắn độc độc nhất trên thế giới dựa vào cường độ của độc tố sau khi quy đổi ra đơn vị số lượng. Đáng ngạc nhiên là mười hạng đầu tiên đều do rắn xuất xứ Úc độc chiếm và trong 22 loại đầu tiên thì rắn Úc phải đến 19 loại.

Bảng xếp hạng có kèm hình minh họa và phần thuyết minh về tập quán sinh sống của từng loài. Theo bé Prati thì ngoài cường độ độc tố ra, nếu muốn xét mức độ nguy hiểm của rắn độc thì phải dựa trên cả những yếu tố như lượng độc, độ dài của nanh và tính hung hãn nữa.

Trong đầu Fujiki lại nảy sinh một nghi vấn mới.

Tuy nói đều là rắn có xuất xứ Úc nhưng chắc chắn sẽ có sự khác nhau rất lớn về điều kiện khí hậu giữa Đông và Tây, Bắc và Nam.

Do đó, tuyệt đối không thể có chuyện tất cả đều đang sinh sống ở Bungle Bungle. Có nhiều tới đâu đi nữa thì cũng chỉ phải đề cao cảnh giác với một vài loại là cùng. Ấy thế mà chẳng hiểu tại sao bé Prati vừa cười nhả nhổ vừa nhại đi nhại lại như một con vẹt rằng phải cẩn thận với cả 19 loại.

Fujiki nghĩ chuyện ấy nghe thật ngu ngốc. Trong khu vực nhỏ thế này thì làm sao có đủ 19 loại độc nhất thế giới được. Đặc biệt là những con có kèm tên đảo thì chẳng phải chỉ riêng hòn đảo ấy mới có thôi sao?

... Trừ phi có người cố tình đem chúng đến thả vào đây.

“Cuối cùng là động vật có vú. Thực ra, tôi cũng thuộc loài động vật cực kì nguy hiểm đấy. Các bạn có biết thú mỏ vịt cũng có độc không? Vì chân sau con đực có chứa tuyến độc nên nếu vô ý bị cào trúng thì có khi sẽ phải chết. Được cái vùng này không có thú mỏ vịt, các bạn không cần lo lắng. Tại Bungle Bungle, loài có vú thực sự nguy hiểm chỉ có hai. Trong đó có chó hoang Dingo.”

Xem minh họa thì thấy bề ngoài của nó giống chó Nhật, đặc biệt là chó Shiba. Hình như đây là giống chó được thổ dân Úc đem về cách đây 9000 năm và đã bị hoang dã hóa. So với chó thường, chúng có điểm khác biệt rõ rệt là hàm răng to nổi bật. Có thể nói, chó hoang dã là một chủng loại hoàn toàn khác với những giống chó được nuôi trong nhà.

- A, nhìn này!

Ai chỉ màn hình. Ở đó ghi chó hoang Dingo có đặc điểm là gần như không sủa.

- Ra thế. Hẳn ba đôi mắt phát sáng hôm qua ta thấy là của chó

hoang Dingo.

Có lẽ bọn chúng bị hấp dẫn bởi mùi thịt kì đà nướng. Đêm đầu tiên chúng chỉ đến thám thính, có điều không chắc đêm hôm sau cũng vậy. Ở chỗ này, nếu bị cả một đàn chó hoang tấn công thì chắc chắn chỉ còn đường chết. Biết được việc nhanh chóng rời khỏi trạm kiểm soát số 3 là chính xác, Fujiki cảm thấy nhẹ nhõm hẳn.

Bé Prati chuyển sang phần tiếp theo. Dường như Fujiki đã để sót gì đó, song không còn thời gian cho anh từ từ nhớ lại nữa.

“Tiếp theo là ‘Lớp học văn hóa nhân loại của bé Prati’! Tuy thông tin để sinh tồn rất quan trọng nhưng thỉnh thoảng các bạn cũng cần tiếp cận với văn hóa, học tập kiến thức nhân loại để làm phong phú đời sống. Ở chuyên mục này, tôi sẽ kể cho các bạn nghe thần thoại của thổ dân Úc.”

Kiểu nói cợt nhả khiến Fujiki bực bội, nhưng có lẽ bọn giấu mặt kia cũng đã tính đến chuyện dù thế nào anh cũng không thể tắt máy chơi điện tử đi vì không biết thông tin quan trọng bị cất giấu ở đâu trong những hàng chữ. Bé Prati bắt đầu huyền thoại về thần thoại thổ dân Úc. Về “Thời Mơ mộng”, một khái niệm thời gian độc đáo của thổ dân Úc, cho rằng con người trước khi sinh ra sẽ ở trong Thời Mơ mộng, sau khi chết đi cũng sẽ quay lại chỗ đó. Thời Mơ mộng là nơi những con quái vật nửa người nửa thú của thời Thái cổ sinh sống, là nơi mà con người tìm về mỗi đêm trong giấc ngủ.

Rồi tới huyền thoại về Đấng Sáng tạo: rắn Cầu vòng. Đó là một thực thể được tương truyền rằng có thể chữa được mọi bệnh tật, là tín ngưỡng của tất cả những người dân Úc sống trong khu vực từ Amhem Land đến tận Kimberley.

Cũng có truyền thuyết về sự ra đời của thú mỏ vịt, tổ tiên của bé Prati.

Kể rằng từng có một nàng vịt trẻ không nghe lời khuyên của chúng bạn, một mình bơi ra sông nhỏ. Thế rồi đột nhiên, một con chuột nước thẳm thương trộm nhớ và theo dõi nàng vịt từ lâu đã lao tới bắt nàng đi. Bị chuột giam cầm trong hồ nước, nàng cố gắng kiềm chế cảm xúc và lấy lòng chuột, sau đó lợi dụng sơ hở trốn về với đồng loại. Song, đến mùa sinh sản, trứng do nàng vịt đẻ ra lại nở ra những đứa trẻ có da thịt thay cho lông cánh và mỏ vịt kết hợp với bốn chân. Cả tộc vịt kinh hoàng, đuổi nàng cùng đàn con ra khỏi con sông quê hương. Sợ rằng nếu bị chuột nước tìm thấy thì những chú vịt con sẽ bị giết nên nàng chuyển vào tận trong núi để sinh sống. Ở một vùng đất lạ, lại phải bận khoăn lo lắng quá nhiều nên nàng vịt héo mòn dần rồi qua đời. Từ đó về sau, thú mỏ vịt sinh sống nhiều ở gần các con sông giữa các rặng núi của Úc.

Trong thần thoại của thổ dân Úc, dường như chuyện có dính dáng đến những kẻ lén lút theo dõi đặc biệt nhiều vì tiếp theo, bé Prati kể tới chuyện về Nil, một thầy phù thủy cứ mãi miết đuổi theo bảy người chị em. Cuối cùng, bảy chị em bị dồn vào vách núi đá, đành phải bay lên trời, biến thành cụm sao Tua Rua*.

Ngoài ra, bé Prati còn nói về nguồn gốc của thổ dân Úc. Thuyết được chấp nhận rộng rãi nhất là tổ tiên của thổ dân Úc đã cùng chó hoang Dingo di cư từ Đông Nam Á đến châu Úc vào khoảng năm 400-300 TCN. Một thuyết khác cho rằng việc di cư đó phải xảy ra sớm hơn tới mấy ngàn năm nữa.

Vùng Kimberley, bao gồm cả Bungle Bungle, là nơi mà tổ tiên

của thổ dân Úc đặt chân đến đầu tiên, nhưng rồi không thể sống lâu dài ở Bungle Bungle bởi thời tiết khắc nghiệt, nhất là không cách nào tìm được nước vào mùa khô. Song, bé Prati cứ lặp đi lặp lại một nguyên nhân khác.

“Là tại các loài quái vật đáng sợ cư trú lâu đời trong Bungle Bungle. Chẳng phải chúng vẫn thường xuất hiện trong các câu chuyện cổ xưa sao? Những con như quỷ đói hay quỷ ăn thịt người ấy...”

Có muốn bịa chuyện lừa gạt đi chẳng nữa thì mấy lời này nghe vẫn quá ngớ ngẩn. Chắc bọn giấu mặt kia định gieo mầm mống sợ hãi cho người chơi bằng ba cái chuyện tào lao vô căn cứ đó.

Trái lại, thần thoại của thổ dân Úc khá thú vị. Kĩ xảo hình ảnh cũng như cách dẫn chuyện đều được dàn dựng công phu để tránh gây nhàm chán.

Bỗng dưng Fujiki có cảm giác rằng những thông điệp này vốn không phải dành cho người chơi, mà là được làm ra để người khác xem.

Nhưng, chẳng bao lâu sau, đầu óc của anh bắt đầu bận rộn suy tính những việc cần làm tiếp theo.

...

Fujiki và Ai tìm kiếm xung quanh trạm kiểm soát số 4. Đúng như Fujiki đã lo lắng, so với trạm số 3 thì quanh đây không nhiều động vật hoang dã có thể ăn được, cây cối cũng thưa thớt, lại chỉ có một dòng nước nhỏ nên không tìm được chỗ có động vật thường xuyên

lui tới để đặt bẫy.

Tuy vậy, họ tìm được thứ khác khi men theo dòng nước. Xuyên qua một đường hầm bằng đá, có một khoảng trống giống như một lòng chảo lớn, đường kính khoảng 3-4 mét. Vì có ánh sáng lọt qua cổng trời từ bên trên nên rất sáng sủa.

Dưới mái vòm bằng đá điểm xuyết màu lục của cây xanh là một bể bơi hình cối do thiên nhiên tạo thành. Nước trong đến mức đứng từ trên bờ nhìn xuống, có thể nhìn thấy từng đàn cá nhỏ đang bơi lội.

- Muốn bơi ghê... - Vừa thọc tay xuống hồ, Ai vừa lằm bằm.
- Thích thì cô cứ xuống mà bơi.

Nhìn mặt nước trong vẩn vắt, Fujiki cũng không thể cưỡng lại ham muốn nhảy xuống hồ để tắm. Từ khi tỉnh dậy ở Bungle Bungle, nhiều lần anh cũng chỉ đủ nước dự trữ để lau người, chưa kể lúc này cả người lại đang nhớp nháp vì mồ hôi. Tuy không có khăn nhưng với nhiệt độ này thì chắc tắm xong người cũng sẽ tự khô.

- Thế mình xuống tắm theo thứ tự nhé. Anh muốn oản tù tì không?

Fujiki thấy chỉ có hai người mà lại còn luân phiên nhau nữa thì cứ ngớ ngẩn thế nào ấy. Anh bèn hỏi:

- Cô định cởi đồ rồi mới xuống tắm à?
- Đương nhiên rồi.
- Cần gì? Cứ để nguyên như thế mà xuống, nhân thể giặt đồ luôn. Nhất cử lưỡng tiện.

Ai nghĩ một hồi, nói, đợi chút, rồi tháo tai nghe, đặt máy trợ thính

lên trên tảng đá nằm ngoài tầm nước bắn tới. Sau đó còn cẩn thận đeo bít tai vào rồi mới nhảy từ trên tảng đá xuống với tư thế đẹp mắt.

- Mát lắm! Anh Fujiki cũng xuống đi - Cô vẫy nước về phía Fujiki.

Fujiki cũng cởi áo khoác và quần dài rồi nhảy chúc đầu xuống nước. Nước trong ngoài sức tưởng tượng. Anh nhìn thấy từng đàn cá nhỏ thân dài khoảng 5 centimet hoảng hốt bơi tán loạn vì anh canh sai góc độ và đập thẳng bụng xuống mặt hồ, thấy cả những hạt cát lạo xạo nơi đáy hồ cùng vài cành gỗ mục. Thế này thì chẳng biết lũ cá ăn gì để sống nhỉ?

Nhô đầu lên khỏi mặt nước, đập vào mắt anh là quần bò và áo ngực của Ai. Cô đã cởi ra và đặt chúng trên bờ. Fujiki nhìn cô đang bơi bằng những động tác quạt nước đẹp mắt ở giữa hồ, nghĩ thầm, vóc người cao ráo kia mà đi bơi nghệ thuật thì hợp phải biết.

Trên đường quay lại bờ, Ai đột ngột đứng thẳng người lên. Nước chỗ đó hình như chỉ sâu khoảng 1 mét, vì Fujiki nhìn xuyên qua lớp áo sơ mi dài tay Ai đang mặc, có thể thấy rõ ngực cô.

Nhận ra ánh mắt của Fujiki, Ai vội vàng thụp xuống nước. Cùng lúc đó, Fujiki cũng nhanh chóng lặn xuống, song, do nước quá trong nên hình ảnh vẫn rõ ràng chẳng khác gì đang nhìn xuyên qua không khí. Bị bất ngờ, anh không kịp được mà thở hết khí ra, ngoi lên mặt nước.

- Anh thấy rồi chứ gì? - Ai vừa che ngực vừa lườm Fujiki.

- Không, có thấy gì đâu.

- Xạo ke.

- Ủ thì...

Lâu rồi mới được tắm táp sạch sẽ, thư giãn gân cốt nên Fujiki cảm thấy thoải mái hơn hẳn. Khác hẳn bể bơi nông nặc mùi thuốc khử trùng của Nhật, nước ở đây chỉ cần chạm vào thôi cũng đã có cảm giác như được gột rửa từ đầu tới chân rồi. Trong quá trình tắm, anh vừa lau người bằng khăn mùi soa vừa giặt quần áo.

Rốt cuộc, hai người mất gần một tiếng đồng hồ cho việc tắm rửa. Cả anh và Ai đều mặc nguyên quần áo ướt ra khỏi hồ. Cô quay lưng về phía anh, có lẽ do xấu hổ. Lần đầu tiên anh mới phát hiện phần gáy của cô đẹp đến thế. Nước chảy thành từng giọt trên làn da trắng ngần.

Ngẩn người nhìn mất một lúc, anh mới quay lại với thực tại.

Phải nghĩ đến việc tối nay ăn gì. Vì đã lãng phí thời gian nhiều hơn dự kiến nên giờ có đặt bữa cũng không mong bắt được con mồi nào ngon lành...

Có vẻ nữ thần may mắn đã mỉm cười với đội của Fujiki.

Ai vô tình ngẩng lên, phát hiện có một thứ gì đó bám trên vách đá cách hồ bơi khoảng mấy chục mét. Cô thẳng thốt bùm miệng, giơ tay chỉ về phía ấy.

Fujiki nhìn theo ngón tay cô và nhìn thấy, thứ kia có màu nâu sẫm, hình thù kì dị, đang nằm ngay trên đường ranh giới của các hoa văn sọc ngang trên vách núi.

Vì ánh nắng chói lòa làm mờ mắt nên anh không nhìn rõ được nó là cái gì. Cố lắm cũng chỉ đoán được đó là động vật. Phần đầu bé xíu nếu so với phần thân, tai to, mắt tròn.

Điều kinh dị là nó còn có thêm một cái đầu nữa. Cái đầu thứ hai đen nhánh, mõm dài và đẹp. Nó trừng mắt nhìn cái đầu thứ nhất một lúc lâu rồi đột ngột há to miệng, nuốt luôn đối phương vào bụng.

Thì ra ấy là một con rắn khổng lồ. Ngoài phần đầu ra, toàn thân nó có màu nâu sáng với sọc đen. Khi này, nó bắt được một loại động vật nhỏ giống như chuột túi và vừa nuốt chửng con mồi.

Fujiki theo phản xạ nhặt một hòn đá từ dưới chân lên định ném, nhưng nghĩ một lúc lại thôi.

- Sao thế? - Ai hỏi.

- Phải đợi.

- Đợi gì?

- Đợi con rắn nuốt hết con mồi đã.

Nói đến đây, Ai dường như đã hiểu ý anh.

Không biết có phải do con chuột lớn quá không mà phải mất đến hơn nửa tiếng, con rắn mới có vẻ đã ăn xong. Chậm tới mức anh nghĩ có khi nó phải bỏ cuộc giữa chừng. Song, cuối cùng thì bữa tiệc của con rắn cũng kết thúc, phần bụng trương phồng lên như khúc cây.

Fujiki nhắm đích rồi dùng một hòn đá to để ném. Hòn đá va vào vách núi, vỡ thành những mảnh nhỏ bay tứ tán. Con rắn không nhúc nhích. Rất có thể vì vừa mới ăn no xong nên nó không cử động được. Mặt trời đã chuyển hướng, mắt cũng đã quen với ánh sáng nên bây giờ, anh thấy rõ cả lưỡi rắn đang thè ra, thụt vào liên tục.

Anh tiếp tục ném thêm vài lần, mỗi lần đều điều chỉnh lực và góc ném theo cảm giác mà mãi vẫn không trúng. Ai cũng thử nhưng cô còn tệ hơn cả anh.

- Chết tiệt. Ném trật mãi.

Anh ném nhẹ hơn lần trước một chút. Lần này trúng ngay phần đầu màu đen của con rắn.

- Trúng rồi!

Đầu rắn gục xuống, cơ thể trương phình uốn éo, trượt khỏi vách đá một chút.

Cuối cùng cũng biết phải ném với lực độ thế nào, Fujiki tiếp tục tấn công con rắn. Có vẻ ném nhẹ nhàng như vẽ một đường vòng cung thì sẽ dễ trúng mục tiêu hơn.

Lại ném trúng thân rắn. Con rắn đuổi mình về đau đớn, lật ngược lại rồi rơi từ núi đá xuống.

Cả hai chạy đến chỗ con rắn đang nằm sõng soài trên mặt đất. Nó dài khoảng 3-4 mét, bụng căng phồng, còn giữ nguyên hình dạng của con mồi vừa nuốt.

- Bữa tối đây rồi - Fujiki cười toe toét.

- Con nào?

- Cả hai.

- Ngươi ông đắc lợi nhỉ.

Fujiki đối chiếu với thông tin của bé Prati cung cấp lúc trước. Kết quả, con rắn to có sọc là rắn đầu đen không có độc, nạn nhân của nó - con chuột túi loại nhỏ, được gọi là chuột túi Rock Wallaby, đều thích hợp dùng làm thức ăn. Đặc biệt, Rock Wallaby là món ngon

hiếm có, bởi những cái bẫy vụng về của Fujiki còn chưa thể bắt được chúng.

Fujiki dùng dao rạch bụng con trăn để moi chuột túi ra. Vì vừa mới bị nuốt nên con chuột túi gần như vẫn còn nguyên vẹn. Dựa vào trọng lượng thì dù là con nào, họ cũng không thể ăn hết trong tối nay được. Cuối cùng, cả hai quyết định ăn chuột túi trước.

Họ xem lại “Lớp học nấu nướng của bé Prati”, theo đó thì với thú có túi loại nhỏ như chồn Opossum thì nướng trực tiếp trên lửa, nhưng to cỡ Rock Wallaby thì phải dùng bếp ngàm của thổ dân Úc để nướng chín đến tận bên trong.

Muốn tạo bếp ngàm thì cần một nơi có đất tươi xốp. Bọn họ tìm kiếm xung quanh một lúc thì phát hiện một chỗ thích hợp nằm giữa cây bạch đàn và một tảng đá to.

Fujiki chặt cành cây rồi dùng chúng để đào một cái hố có đường kính tầm 60 centimet, sâu khoảng 45 centimet.

Đào hố xong, họ dùng cành cây có lá để quét phần đáy rồi xếp những cành nhỏ dễ cháy vào trong, sau đó đặt nhiều hòn đá phẳng lên trên, cuối cùng dùng diêm đánh lửa châm vào lá mục, đợi cho lửa cháy to dần và bắt sang đốt củi.

Khi củi cháy hết thì đá cũng đã được nung thành màu đỏ au. Fujiki dùng hai cành cây nhỏ làm đũa để gấp đá ra, rồi lấy cành cây còn nguyên lá quét tàn lửa ra ngoài. Tiếp theo, anh đặt cả con chuột túi lên lớp cỏ ẩm đã nhồi chặt trong hố rồi phủ thêm cỏ phía trên, sau đó gấp đá đã nướng thả lại vào hố, phủ đất lên để khí nóng không bay ra ngoài.

Cuối cùng chỉ còn việc chờ. Khuyết điểm của bếp ngàm dưới

lòng đất là khi đang nướng dở thì không thể mở ra xem thịt chín chưa được, bởi chỉ cần mở một lần là khí nóng bị nén bên trong sẽ thoát hết ra ngoài.

Sau khoảng hai tiếng, họ đói đến mức không thể chờ thêm được nữa.

Fujiki gạt lớp đất phủ phía trên ra, một luồng hơi trắng bốc lên từ trong hố. Sau đó, anh bới lấy con chuột giữa đám cỏ đã héo rũ vì nhiệt độ cao.

So với lúc mới cho vào thì giờ đây, hình dạng của con chuột không thay đổi nhiều lắm, nhưng khi anh cắt thịt ra thì thấy nó đã chín đến tận bên trong.

Tuy không có gia vị để nêm nếm, Fujiki và Ai vẫn say mê hưởng thụ món ngon lấy được từ con rắn.

Không nỡ để phần thịt còn thừa của chuột túi và con rắn lớn cứ thế mà thối rữa, họ quyết định làm thành thịt khô để dễ bảo quản. Fujiki cắt thịt thành từng miếng dễ mang đi rồi nướng cả hai mặt qua lửa, xong đợi tới sáng mai mặt trời lên, anh sẽ xếp thịt lên trên đá để làm khô.

Đằng nào lúc này trời cũng đã tối mịt, chẳng còn làm được gì khác nữa, anh và Ai vừa thay phiên nhau trông đồng lửa vừa tranh thủ ngủ.

Lúc mới nằm xuống, trong nháy mắt, Fujiki cảm thấy vô cùng mãn nguyện. Thế nhưng, khi ngẩng nhìn bầu trời sao như đang ở trong đài chiêm tinh của Bungle Bungle, sự bất an lại len lỏi xâm chiếm tim anh.

Tương lai sẽ ra sao?

Chắc chắn không ai trả lời được câu hỏi ấy cho anh. Chỉ có một sự thật là, cái chết luôn rình rập đối với mọi sinh vật sống.

Có lẽ con chuột túi ban nãy cũng vậy, cho tới trước khoảnh khắc bị con trăn tấn công, nó cũng không ý thức được rằng cái chết đang cận kề. Lúc nhận ra thân chết đang trườn tới thì đã quá muộn. Sau đó, có thể nói vận mệnh của nó có thay đổi một chút giữa bị tiêu hóa trong bao tử của con trăn và bị con người nướng chín rồi ăn mất. Có điều, với con chuột túi thì đó cũng chẳng phải thay đổi gì to tát.

Đúng lúc ấy, Fujiki loáng thoáng nghe thấy âm thanh truyền đến.

Nó vọng lại từ xa... Là tiếng động cơ!

Anh bật dậy. Ai cũng nhận ra, đảo mắt tìm kiếm trên bầu trời đêm.

Đó là tiếng động phát ra từ một loại máy bay cỡ nhỏ, giống như các loại của hãng Cessna.

Anh suýt buột miệng gọi to, may mà kịp nhớ tới lời đe dọa từ máy chơi điện tử nên kìm lại được. Hét lên không bị cấm, song, anh cho rằng bên tổ chức trò chơi sẽ không đòi nào dung thứ cho hành động cầu cứu, tìm kiếm sự giúp đỡ từ máy bay.

Tiếng động cơ rền rĩ hồi lâu rồi biến mất.

Lúc máy bay đến gần nhất cũng vẫn còn cách anh và Ai một khoảng khá xa nên dù có hét to tới đâu, chắc chắn người ta cũng không thể nghe thấy được.

Bây giờ vẫn chưa phải lúc làm chuyện được ăn cả ngã về không như vậy.

Fujiki đắm đắm nhìn theo hướng máy bay vừa khuất dạng về phía Tây, cố tự thuyết phục bản thân bằng những suy nghĩ ấy.

B

Mưa to như trút nước, bao phủ Bungle Bungle bằng âm thanh ồn ã.

Nước từ phần đá nhô ra ở cửa hang chảy xuống tạo thành một tấm rèm cửa. Cứ như thể hai người họ đang ở phía sau một thác nước.

Fujiki từ từ đứng dậy, đi tới gần cửa hang rồi nhìn ra ngoài xuyên qua màn mưa.

Mưa dữ dội lay động cây cối, đập xối xả lên mặt đá màu đỏ sậm, chảy dài vào đáy hang, hóa thành một dòng sông nhỏ đỏ ngầu.

- Hôm nay cũng không có vẻ gì là mưa sẽ tạnh - Fujiki lẩm bẩm một mình.

Nếu nước trong động cứ dâng lên cao mãi thế này thì e rằng sẽ ngập đến tận miệng hang mất, mà mưa tạnh rồi nước lại chưa rút thì hai người cũng chẳng đi đâu được.

Ai nằm ngửa ở góc hang, im lặng tới mức anh không biết cô có còn sống không nữa.

Bọn họ đã bị cầm chân ở đây suốt ba ngày liền. Tuy nhiệt độ giảm nhưng độ ẩm lại lên cao nên thịt chuột túi và trần chưa kịp sấy khô vẫn bị hỏng trong thời gian ngắn. Ba ngày nay, anh và Ai đều không có gì bỏ bụng.

Fujiki quay vào hang, nằm xuống cát, nhắm mắt lại.

Ít nhất thì bây giờ phải hạn chế việc tiêu hao năng lượng.

Chỉ cần tận hưởng mưa là có thể ra ngoài tìm kiếm thức ăn. Mấy cái bầy anh giăng sẵn xung quanh cũng có thể đã bắt được mồi. Trước khi ấy, anh phải cố gắng hết sức để giảm sự trao đổi chất xuống mức thấp nhất.

Họ đã bắt chước nhóm Seno, bơi bùn đất tìm được ở gần cửa hang lên mặt và phần cánh tay không được áo quần che chắn. Làm vậy không chỉ tránh được sự quấy nhiễu của lũ ruồi cát và ruồi bụi rậm trong động mà còn có tác dụng tiết kiệm năng lượng vì thân nhiệt không bị thất thoát quá nhiều.

Fujiki có cảm tưởng như mình đang phải chịu một quãng thời gian khổ hạnh dài vô tận.

Hạ đường huyết khiến đầu óc anh mụ mị, nhưng không đến mức mất hẳn ý thức. Những hồi ức mơ hồ trong quá khứ lần lượt hiện ra rồi biến mất trong đầu anh. Âm thanh duy nhất có thể nghe thấy lúc này là tiếng vo ve của mười mấy con ruồi bụi rậm cùng bị nhốt trong hang đang bay vòng quanh. Dường như vì thân nhiệt anh đang thấp, lại phủ một lớp bùn ngụy trang nên chúng không nhận ra sự tồn tại của con người.

Này người anh em, thật quái lạ.

Anh có cảm giác nghe được lũ ruồi nói chuyện với nhau bằng tiếng địa phương Úc.

Rõ ràng có hơi người mà ở đây lại chỉ có hình nộm bằng bùn. Chẳng hiểu ra làm sao. Rõ ràng đầy mùi người mà tìm mãi không ra

là thế quái nào.

... Tóm lại, hết như Hoichi cụt tai*.

Cứ đeo mặt nạ bằng bùn rồi nằm thượt ra đất thế này, anh có cảm tưởng như mình đang tồn tại chỉ để chờ đợi cái chết. Các hòa thượng lên kế hoạch tự ướp xác để trở thành Phật có lẽ cũng đều mang tâm trạng như anh bây giờ.

Tốt nhất là không nên suy nghĩ lung tung nữa. Việc ấy tiêu hao nhiều năng lượng vô cùng. Không được nghĩ gì hết. Anh cần phải giữ cho đầu óc thư giãn.

Cổ họng khô không khóc. Fujiki lão đảo đứng dậy, lấy cốc nhựa ra hứng nước mưa rồi uống. Bao tử teo cứng lại như đá hi vọng thứ đang rơi xuống thực quản kia là thức ăn, bắt đầu co bóp, song lúc nhận ra đó chỉ là nước thì nó quặn quai đau đớn, bắt đầu sôi lên òng ọc để tỏ thái độ bất mãn với chủ nhân như muốn nói, “Nhanh cho tôi ăn đi. Cái gì cũng được, cho thức ăn vào ấy. Nếu không thì sớm muộn gì tôi cũng sẽ phải tự tiêu hóa chính mình.”

Trong miệng, hương vị của chuột túi Rock Wallaby ăn bốn hôm trước dâng lên, có điều không phải mùi vị của thịt đã nướng chín, mà là thịt sống kèm theo cảm giác cắn ngập răng vào từng thớ thịt vẫn còn thân nhiệt nóng hổi. Dù trên thực tế, anh chưa từng làm điều đó bao giờ nhưng những hình ảnh ấy vẫn sống động đến mức đáng kinh ngạc.

Răng anh cắm sâu vào lớp da dày, lông chuột túi ngấn đậm vào lưỡi và vòm họng nhoi nhói. Mùi dã thú tanh nồng.

Dưới lớp da lông, anh có thể cảm nhận sự tồn tại của thịt, song, dù cố thế nào đi nữa thì anh vẫn không cắn được vào trong.

Đột nhiên, răng nanh xuyên thủng da khiến máu nóng phọt ra. Anh hớp lấy số máu ấy. Thì ra răng nanh tồn tại là để dùng cho những lúc thế này. Từ miệng vết thương lộ ra lớp mỡ màu vàng đặc sệt dưới da, tiếp đó là những thớ thịt trắng phau, chắc nịch.

Trí tưởng tượng trở thành chất độc ăn mòn cơ thể. Fujiki uống nước ừng ực như để đánh lạc hướng suy nghĩ.

Anh nhìn ra bên ngoài, đầu óc vẫn quay cuồng với mớ suy nghĩ đây tuyệt vọng. Bỗng, có một thứ gì đó ánh vào mắt anh. Tuy có màu như bùn nhưng nó chắc chắn là...

Fujiki chạy ra ngoài. Mưa xối xả trút xuống người anh, nước cuốn trôi lớp ngụy trang bằng bùn và vào cả trong tai. Anh giẫm thử một bước, thì thấy đã ngập đến nửa mắt cá chân.

Có điều, bây giờ chuyện ấy không quan trọng lắm. Trong mắt anh hiện nay chỉ có duy nhất một thứ - con mồi.

Khi quay vào trong hang, anh thấy Ai đã ngồi dậy, đang hướng mắt về phía cửa với vẻ mặt lo lắng.

- Ê, đồ ăn này! - Fujiki phấn khích nói. Anh giơ lên cho Ai đang tỏ thái độ nghi hoặc xem - Nhìn đây! Chúng ta vớ bẫm rồi.

Thứ anh đang nắm trong tay là một con ếch rất lớn. Tuy cùng cỡ với loài ếch trâu có nguồn gốc Bắc Mỹ, nhưng toàn thân nó có màu nâu sáng, hai mắt lồi với con ngươi màu vàng, da sần sùi như cóc. Có lẽ thuộc loài ếch khổng lồ của Úc trong danh sách những thứ ăn được của bé Prati. Đây là loài vật có thói ăn uống cực kì xấu tính, chỉ cần bé hơn bản thân thì gì cũng ăn.

- Đúng thật... Anh giỏi thế - Ai mím môi cười.

- Ta ăn thôi.

Fujiki đỡ Ai dậy. Sau đó, anh rút dao ra, nhắm vào đuôi con ếch vẫn còn sống. Nó lấy chân sau có màng đập lấy đập để vào tay Fujiki, dùng hết sức bình sinh để vấy vùng.

Anh mặc kệ, ấn dao xuống cắt lìa một chân con ếch, rạch đứt da, cứ thế đưa cho Ai.

Ai không hề chần chừ, cho ngay miếng thịt màu hồng nhạt còn đang co giật vào miệng. Nét mặt cô tươi tỉnh hẳn vì thỏa mãn được cơn đói.

Đáng ra trước khi ăn, họ phải nhóm lửa rồi nướng sơ, có điều diêm đã ướt hết, trong hang lại không có củi nên đành chịu. Tuy cũng lo sẽ có kí sinh trùng hoặc virus, nhưng đến lúc này rồi thì chỉ có thể nhắm mắt đưa chân.

Fujiki cắt cái đuôi còn lại, đưa lên miệng. Dù hơi tanh, anh vẫn thấy ngon. Ăn hết phần thịt, anh gặm luôn cả xương.

- Nửa! - Ai vươn tay ra, nói giọng nịnh nọt.

Fujiki cắt chân trước của con ếch đưa cho cô, rồi chọc dao vào phần lườn ếch, lọc lấy chút thịt ít ỏi.

Con mồi nhỏ thế này vốn dĩ không đủ phần cho cả hai người, thế nên anh không muốn lãng phí dù chỉ một chút. Anh dùng tay đang dính đầy máu lật con ếch đã chết lại. Dường như bị mùi máu kích thích, từ lúc nãy, những vị khách không mời là đám ruồi bụi rậm đã bay loạn xạ xung quanh.

Anh đâm sâu vào đến nội tạng ếch, ấn lên dạ dày đang trương phồng lạ thường của nó.

Những tưởng vì ba ngày nay mưa liên miên không ngớt, con ếch cũng đã phải chịu đói gần ấy thời gian, nào ngờ nó có vẻ đã được một bữa no trước khi rơi vào tay anh.

Đột nhiên anh nhớ tới Hedin, một nhà thám hiểm người Thụy Điển. Khi sống cuộc sống hoang dã ở khu vực sông Hotan thuộc sa mạc Taklamakan, Trung Á, ông từng bắt và ăn thịt một con ếch. Đau buồn trước cái chết của con ếch bị giết để duy trì sự sống cho bản thân, Hedin đã đặt tên nó là Garibia, sau này còn ngợi ca nó bằng bài thơ “Tự truyện Garibia”.

Tôi đã được sinh ra ở sông Hotan. Tôi chẳng biết gì khác ngoài sông Hotan...

Hình như là bài đó.

Fujiki dùng ngón tay kéo túi dạ dày cho nó lộ ra ngoài lớp da rồi dùng lưỡi dao đã không còn sắc bén như ban đầu để rạch. Anh vừa rạch vừa đoán trong ấy có gì, chắc là mấy con như côn trùng hoặc cá nhỏ?

Ai bất giác đưa tay bịt miệng. Thứ rơi ra là một con ếch cỡ trung đã bị tiêu hóa chừng một nửa.

...

Sau ba ngày mưa liên tiếp, đến chiều tối ngày thứ tư mưa mới nhỏ lại và tạnh hẳn khi màn đêm buông xuống. Tuy không có nhiều thời gian để tìm kiếm thức ăn nhưng Fujiki và Ai đã may mắn phát hiện một cành sung đã bị nước cuốn trôi theo dòng, nhờ vậy mà hai người không phải nhịn đói.

Họ quyết định qua đêm trong hang. Lúc này diêm đã khô, lại thu thập được củi nên bọn họ nhóm lên đốt lửa đầu tiên sau ba ngày ở gần cửa hang.

Fujiki đọc lại *Mê cung Sao Hỏa* thêm một lần nữa. Trong thời gian bị cầm chân ở đây, thứ duy nhất anh làm được là đọc hết những cái kết có trong quyển sách trò chơi này.

- Anh có tìm thấy thứ gì có thể tham khảo được trong sách không? - Ai vừa hơ tay trên đồng lửa vừa hỏi.

- Ừm, trước hết là có ba kiểu End, nhiều nhất là Bad End, năm cái. Happy End và True End mỗi loại một cái.

Quyển sách này không chỉ là thứ ám chỉ vận mệnh của bọn họ mà còn là phương tiện để suy đoán ý đồ đằng sau bức màn đen đang bao phủ lên trò chơi này.

Fujiki lật sách như để kiểm chứng. Tuy có đến vài cái Bad End nhưng mô típ chung là bị quỷ đói khổng lồ truy đuổi trong mê cung vô tận, là cuộc đuổi bắt mà có cố gắng tới đâu đi chẳng nữa cũng không có cửa thắng, cuối cùng bị giết rồi bị ăn thịt một cách dã man.

Thủ phạm của cả sự kiện có lẽ là một otaku* hoặc một kẻ bị cuồng trò chơi. Song, dù có thế thật thì cũng sẽ chẳng có ai tổn công thực hiện một hành vi phạm tội lớn đến thế này chỉ vì một phút bốc đồng. Nói cách khác là chắc chắn phải vì một mục đích nào đó. Tuy nhiên, việc thủ phạm bị cuồng trò chơi có thể là sự thật. Có điều, bất kể cái mục đích ấy là gì đi chẳng nữa, chẳng lẽ hẳn không nhận thấy rằng nó quá mức điên rồ hay sao?

- Nếu vượt qua được tất cả các cạm bẫy dẫn đến Bad End thì có thể đến được Happy End. Chẳng qua, ngay từ đầu, tỉ lệ chiến thắng

đã rất nhỏ vì phải vượt qua rất nhiều chướng ngại vật để tránh được quỷ đói, rồi mới có thể phát hiện kho báu trong nhà tù, cuối cùng bình an trở về Trái Đất cùng nhân vật nữ chính.

Nói mới nhớ, máy chơi điện tử cũng đã đề cập tới chuyện tương tự. Cái gì đó như là lấy được số tiền thưởng như đã hứa và an toàn trở về Trái Đất.

- Ngoài Happy End và Bad End ra, vẫn còn một cái kết khác nữa đúng không? - Ai hỏi.

- Còn một True End. Tuy các trò nhập vai trong máy tính và máy chơi điện tử vẫn thường có, nhưng nó rất ít khi xuất hiện trong sách trò chơi.

Fujiki nhìn thông tin xuất bản cuốn *Mê cung Sao Hỏa*, được phát hành vào ngày 25 tháng Bảy năm 1985. Dù chỉ dựa vào đó thì không thể biết sách có bán chạy hay không, song anh đoán, có lẽ quyển này khá ế ẩm bởi nó quá xa rời thực tế. Rõ ràng là trong lúc viết, tác giả đã chịu ảnh hưởng từ làn sóng khoa học viễn tưởng đề rồi miễn cưỡng tìm cách đưa *Mê cung Sao Hỏa* thoát khỏi định hình ban đầu trở thành thể loại kì ảo.

- True End nằm ngay phía trước Happy End. Sau khi hiện thực đổ vỡ một cách hào nhoáng theo phong cách Phillip K. Dick, nhân vật chính tỉnh dậy trong một phòng bệnh có vẻ thuộc khoa tâm thần. Ngày qua ngày, anh ta càng lúc càng hoang mang, không biết những chuyện đã xảy ra ở mê cung Sao Hỏa là sự thật, hay đó đơn thuần chỉ là ảo mộng của bản thân. Cứ thế cho đến một hôm, anh ta nhìn thấy nữ chính qua ô cửa sổ...

Fujiki đưa trang đó cho Ai xem.

Một cái kết buồn vui lẫn lộn. Anh nhớ là cách viết này xem như bị cấm trong sách trò chơi thời ấy, nhưng cũng là một cách kết thúc để người đọc phải vương vấn mãi không quên.

- Lạ nhỉ! - Ai nhận xét thẳng thừng.

- Ủm, cũng đúng... - Fujiki cười gượng. Không hiểu sao anh lại thấy hơi thông cảm với tác giả của quyển sách này - Song, nhìn chữ “True End” thì có lẽ đó là cái kết mà tác giả muốn viết nhất.

Còn vấn đề tại sao lại muốn viết ra một kết cục như thế thì chắc cũng chỉ có tác giả mới biết câu trả lời. Hay, đó chính là lý do mà kế hoạch này được dựng nên?

...

Sáng hôm sau, Fujiki và Ai xuất phát hướng về trạm kiểm soát số 5.

Họ mất nhiều thời gian hơn dự kiến vì phải thu thập nguyên liệu cho Bush Tucker dọc đường đi, chưa kể lại còn phải cảnh giác để không bất thành tình chạm trán với những nhóm khác. Bởi vậy, lúc đến được trạm kiểm soát thì mặt trời đã ngả bóng về Tây.

Bé Prati xuất hiện trên màn hình tinh thể lỏng, gương mặt hơi khác so với các trạm kiểm soát trước. Mắt vẫn vẹn đầy những tia máu, răng nhọn chìa ra từ mỏ trông rất dữ tợn. Nhạc nền cũng hoàn toàn thay đổi.

“Chào, đây là TKS số 5! Các bạn vất vả rồi. Khá khen cho các bạn vì đã đến được đây. Giờ chúng ta thử nghĩ thật kĩ xem mục đích của trò chơi này là gì nhé.”

Bé Prati chỉ ngón tay về phía họ, nở nụ cười gian xảo.

“Đương nhiên, tôi nghĩ những người thông minh như các bạn có lẽ đã biết cả rồi nhưng cứ cười tôi lo chuyện không đâu cũng được. Ngược lại, nếu các bạn chậm hiểu tới mức đến tận giờ phút này rồi mà vẫn chưa nhận ra thì hãy suy nghĩ kĩ hơn đi. Thực ra nói nhiều quá thì bản thân tôi cũng sẽ gặp nguy hiểm... Nhưng nghĩ mà xem, mục đích ban đầu của trò chơi là gì nào? Đi qua những trạm kiểm soát quy định rồi đến đích đúng không? Thế thì, các bạn thật sự cho rằng tất cả đều đến đích cũng không thành vấn đề à? Chẳng lẽ yêu cầu của trò chơi này lại đơn giản như vậy? Mọi người cùng nhau tay nắm tay, dàn hàng ngang cán đích để khẳng định tình bạn gắn bó keo sơn, vừa sụt sùi khóc lóc vừa nhận thưởng trong lễ trao giải, sau đó về Nhật trên khoang máy bay hạng nhất? Lẽ nào các bạn lại nhìn nhận trò chơi này với tư tưởng ngớ ngẩn giống thế? Không đúng không? Tôi xin các bạn đấy, nói là không đi, bởi vì người hướng dẫn là tôi đây phải có trách nhiệm với học viên của mình.”

Fujiki đã lờ mờ đoán ra điều bé Prati đang ám chỉ. Nói ngắn gọn thì trò chơi này chắc chắn là zero-sum. Hơn nữa, e rằng người có thể sống sót và chiến thắng chỉ có một. Tóm lại, nếu muốn sống và lấy được tiền thưởng thì phải hạ gục những người khác.

Bé Prati đột ngột biến mất khỏi màn hình, sau đó xuất hiện trở lại với bộ quần áo tối màu như tăng lữ. Nó đứng chấp tay hướng về phía bọn họ, răng nanh chìa ra tua tủa như cá sấu hoàn toàn tương phản với bộ quần áo trên người, khuôn mặt trông càng lúc càng đáng sợ.

“Tại đây, tôi muốn truyền thụ cho các bạn một điều quan trọng

trong Phật giáo. Đây là chân lý mà các hòa thượng đã giác ngộ được sau những tháng năm dài đằng đẵng tu hành trong chùa.

Gặp tăng giết tăng, gặp Phật giết Phật.

Ý nghĩa của câu nói đó là nếu muốn sống, phải tìm cách giết chết đối thủ trước khi bản thân bị giết. Để làm được chuyện đó thì chỉ có cách tấn công. Làm đi. Giết! Giết! Giết! Giết! Giết! Giết! Giết! Giết! Giết! Giết! Giết! Giết! Giết! Giết! Giết! Giết!...”

Chữ “Giết!” được nhân lên tới vài trăm, thậm chí vài nghìn chữ, che kín cả màn hình.

Tuy đã dự đoán được điều đó nhưng Fujiki vẫn cảm thấy sờn cả gai ốc. Quả nhiên bọn họ bị tập hợp ở đây để giết hại lẫn nhau. Vấn đề là, tại sao?

Đột nhiên, màn hình tắt phụt.

Chắc chắn pin vẫn còn dùng được. Vừa nghĩ đến khả năng máy bị hỏng, Fujiki thấy tim mình như hẫng mất một nhịp. Nếu lúc này bị mất những thông tin quý giá có được ở các trạm kiểm soát trước thì anh chẳng biết phải làm thế nào nữa.

May thay, màn hình lập tức trở lại như cũ. Có vẻ vừa rồi chỉ là một phần của đoạn phim.

Giờ đây, bé Prati hiện ra trong tình trạng bị trói cứng trên ghế, quanh mắt trái có vết bầm đen, bụi sao và những con vệt có hình dáng như thiên thần đang bay lượn vòng vòng trên đầu. Trước mặt Prati là một chiếc máy quay cùng màn hình ti vi, dường như được đặt để ghi lại những hình ảnh tiếp theo.

“Chậc, tôi đãng trí mất rồi. Cứ mãi huyền thuyên để rồi lỡ miệng

cho các bạn biết những chuyện không được phép tiết lộ. Tổ chức tuyệt đối không dung thứ cho những kẻ vi phạm luật lệ nên thật đáng tiếc, chúng ta đành chia tay nhau từ đây thôi. Các bạn phải cẩn thận dè chừng để không rơi vào tình cảnh như tôi nhé.”

Từ góc phải màn hình xuất hiện một con chuột cầm khẩu súng to. Áo sơ mi màu vàng, quần đùi màu đỏ, đi đôi giày thể thao màu xanh to bản, khuôn mặt giống hệt chuột Mickey. Song, thay vì đáng yêu, nó có nét gì đó trông rất độc địa.

“Đúng rồi! Các bạn từng xem đoạn video nào như thế này chưa? Để tôi nói luôn, thực ra, trò chơi này...”

Bé Prati mới nói đến đó thì đã bị con chuột thọc họng súng vào miệng chặn lại. Con chuột cười nhăn nhở và bóp cò. Đầu Prati nổ tung, não phọt ra một cách phô trương, trong đó có lẫn cả kim tuyến và cờ các nước rơi rụng lả tả.

“Xin chào, hân hạnh được gặp các bạn! Nóng bức thế này, các bạn đã vất vả rồi. Hãy cố gắng cho đến phút cuối cùng nhé. Tôi là bé Lucifer, thuộc loài chuột nước* Kibara. Theo thần thoại của thổ dân Úc thì có quan hệ họ hàng xa thật là xa với thú mỏ vịt của bé Prati! Rồi, tiếp theo, tôi muốn báo cho các bạn một tin buồn. Người tiền nhiệm của tôi, vì phạm sai lầm lớn trong lúc thực hiện nhiệm vụ nên đã bị tử hình, Tuy có phần đường đột nhưng tôi, bé Lucifer, sẽ là người thay thế, tiếp tục hướng dẫn các bạn! Mong được các bạn giúp đỡ ♥.”

Bé Lucifer thối khỏi bốc ra từ họng súng với thái độ vênh vang rồi cúi chào như một nghệ sĩ đứng trên sân khấu.

Đằng sau lưng Lucifer, xác bé Prati vẫn đang ngồi trên ghế bị kéo

đi xềnh xệch về phía bên trái màn hình. Cảnh đó được máy quay dõi theo mãi. Tuy giờ Fujiki đã chẳng còn ngạc nhiên gì trước phong cách diễn xuất khoa trương kiểu Monty Python* nhưng anh vẫn cứ có cảm giác rất quái dị. Cả ở thông điệp lần trước cũng thế.

Để thực hiện đoạn hoạt hình này, chắc chắn bọn giấu mặt kia phải bỏ ra không ít thời gian và công sức. Vậy thì, có-thật-là-tiết-mục-này-được-làm-ra-chỉ-để-cho-người-chơi-xem-không?

“Xem nào... Rồi, thứ tôi sẽ dạy cho các bạn ở đây chỉ có một: Dấu hiệu cảnh báo rắn độc. Nó sẽ là chữ V trong bảng chữ cái La tinh, chữ cái đầu tiên của từ Venomous Snake, có nghĩa là ‘rắn độc’. Không cần biết đó là rắn gì, hễ nhìn thấy chữ V thì các bạn phải đề cao cảnh giác! Trong trường hợp có số ghi ở bên cạnh thì các bạn hãy tham khảo bảng xếp hạng rắn độc lần trước. Thông tin của bé Lucifer tới đây là kết thúc.”

Cho tới tận lúc phần hướng dẫn đường đến trạm kiểm soát số 6 biến mất và màn hình trở về logo POCKET GAME KIDS ban đầu, Fujiki vẫn còn trầm tư suy nghĩ, đoán xem rốt cuộc thì ý đồ của bên tổ chức trò chơi là gì.

Anh cho rằng đoạn hoạt hình vừa rồi còn ẩn giấu một thông điệp khác nữa. Chưa bao giờ anh dồn hết tâm sức vào việc tư duy đến thế này. Anh phải nghiêm túc suy nghĩ, bởi nếu bây giờ mà không nghĩ thì có lẽ cả đời sẽ chẳng còn cơ hội nào để nghĩ nữa.

- Chuột nước Kibara là loài chuột ăn thịt. Chuột bình thường thuộc loài gặm nhấm nên có tính ăn tạp, thích các loại ngũ cốc, chỉ có loại chuột nước này mới xem những con chuột khác là mồi - Ai lắm bằm.

- Cô có vẻ rành nhỉ...

- Hả? À, tại tôi chưa bao giờ bỏ lỡ bất cứ chương trình nào về động vật.

Chuột nước... Dù đọc xuôi hay đọc ngược đều là mizunozumi, Fujiki nhắm đi nhắm lại từ ấy trong miệng. Tuy chẳng có gì đảm bảo có gợi ý ở đó nhưng thà bắt nhầm còn hơn bỏ sót.

Cả trong quá khứ đầy rẫy những sai lầm lẫn trong tình thế ngặt nghèo hiện tại, anh cũng chưa từng chịu động não nghiền ngẫm cho thấu đáo. Có lẽ giờ đây đã quá muộn để tỉnh ngộ, nhưng dù sao thì có vẫn hơn không.

Từ khi tới Bungle Bungle, ý thức về nguy cơ của anh đang dần dần thức tỉnh, bản năng nhận biết nguy hiểm cũng theo đó mà trỗi dậy. So với trước kia, anh có cảm giác như mình đã ngủ quên suốt bốn mươi năm cuộc đời.

Sự thay đổi ấy khiến khả năng quan sát của anh trở nên cực kỳ nhạy bén. Bằng chứng là anh cảm thấy tổ kiến cách trạm kiểm soát số 5 khoảng 2-3 mét có một điểm rất đáng ngờ.

Nếu không nhìn thật kĩ thì khó mà nhận ra có vật gì đó giống như cành cây, cực mảnh, chĩa ra từ phần đỉnh của tổ kiến. Bản thân việc này có lẽ không có gì lạ cả bởi vốn dĩ kiến trắng xây tổ trên cành cây. Vấn đề là hai cành cây đó chĩa ra hai bên hoàn toàn trái ngược nhau.

Tổ kiến này cao hơn 3 mét, có vẻ khó mà leo lên trên được. Anh thử vòng ra phía sau thì phát hiện có một vết nứt nhỏ trên mặt đất.

Nó được ngụy trang kĩ càng hơn rất nhiều so với chỗ giấu quyền

Mê cung Sao Hỏa, cứ như dù bất luận chuyện gì xảy ra, bên tổ chức trò chơi cũng không muốn nơi này bị người chơi phát hiện.

- Anh sao thế? - Ai hỏi, có vẻ rất bồn chồn.

- Có thứ gì đó được giấu ở đây.

Fujiki chọc dao vào khe nứt khều nó ra. Đó là một vật dẹp như cái đĩa, có vẻ làm bằng nhựa trắng hoặc kim loại.

Suy nghĩ một chút rồi anh cho rằng không còn gì để xem trên cái đĩa nữa, thế nên anh đẩy nó vào lại trong khe nứt, cố gắng trả hiện trạng về như cũ.

- Cái gì thế? - Ai hỏi.

Cô không hiểu tại sao Fujiki không lấy luôn cái đĩa.

Fujiki dụi mắt, quan sát thật kĩ vật thể trông như cái que kéo dài ra từ trên đỉnh tổ kiến. Tuy nguy trang bằng lớp sơn màu vỏ cây nhưng anh chắc chắn đó là ăng ten kim loại.

- Rất có thể chúng là của thiết bị thu phát sóng. Có hai ăng ten, một cái để thu, một cái để phát.

-Thiết bị thu phát sóng... giống của điện thoại di động á?

- Gần như thế, nhưng có lẽ ở đây được dùng vào việc khác.

... Ví dụ như cho máy nghe trộm hoặc camera quay lén chẳng hạn. Thông qua thiết bị này, các thông tin về hình ảnh và âm thanh thu được đều sẽ được truyền về đây.

Có khi gần các trạm kiểm soát khác cũng được lắp đặt thiết bị giống thế này. Mà không, phải là chắc chắn mới đúng.

Thế thì bản thân máy quay lén và máy nghe trộm được giấu ở đâu? Hẳn sẽ ở những chỗ mà người chơi khó phát hiện ra...

Thảo nào anh cứ có cảm giác như lúc nào cũng bị theo dõi. Anh nhớ ra mình từng thấy một vật gì đó lóe sáng phía trên núi đá. Nếu anh đoán không sai thì đó chính là ống kính máy quay. Những kẻ kia đã quan sát hành động của bọn họ bằng ống kính tầm xa từ trên cao. Thì ra đó chính là lý do tại sao việc leo núi bị cấm.

Nhưng, Fujiki vẫn không đoán được mục đích thật sự của chuyện này là gì, cho tới khi anh chợt nhớ đến lời nói của bé Prati trước khi bị giết.

“Đúng rồi! Các bạn từng xem đoạn video nào như thế này chưa? Để tôi nói luôn, thực ra, trò chơi này...”

Fujiki há hốc mồm.

Vào khoảnh khắc đó, những mảnh ghép tưởng chừng không ăn nhập gì với nhau bỗng tự động sắp xếp lại và tạo thành một bức tranh hoàn chỉnh.

Có lẽ nào mục đích của trò chơi này là... Không thể tin được. Thế nhưng, tất cả sự thật đều dẫn đến kết luận đó.

Nếu vậy, cái máy quay đặt trên núi đá kia... còn lý do nào khác nữa không nhỉ? Nếu chỉ có thế thì chẳng xứng đáng với số tiền và công sức mà kẻ chủ mưu đã bỏ ra.

Một hình ảnh khác bật ra trong đầu anh. Con thần lằn khổng lồ ở mép nước. Kì đà... Ở Úc gọi là “Monitor”. Bé Prati giải thích nguồn gốc cái tên đó là do đặc tính đứng trên chân sau ở mép nước để canh chừng xem có kẻ địch nào đang đến gần không.

Monitor... Có khi thứ anh trông thấy đêm đó không phải ảo giác...

- Anh sao thế? - Ai cất tiếng hỏi Fujiki đang thờ người ra thì thấy anh nhìn cô như vừa tỉnh mộng - Này, trông anh lạ lắm đấy.

- À à... Tôi đang suy nghĩ vài chuyện.

Không muốn để Ai phát hiện điều mình vừa mới đoán ra, Fujiki lấp liếm cho qua.

...

Sáng hôm sau, ăn xong phần Bush Tucker thu lượm được ở gần đó, Fujiki và Ai đi về phía trạm kiểm soát số 6. Tuy quãng đường tương đối ngắn, chỉ tầm 5 kilomet, nhưng họ vẫn cố gắng đi nhanh do bị mưa lớn cầm chân suốt ba ngày. Cả hai đều cảm thấy mình đã phải lãng phí thời gian một cách vô ích.

Bọn họ cần nhanh chóng đi tới trạm kiểm soát số 7. Dẫu cho đó chưa phải đích cuối cùng đi nữa, việc lấy được thông tin sớm chắc chắn cũng mang lại ưu thế nhất định.

Đường đến trạm kiểm soát số 6 là về phía Đông Nam. Fujiki có cảm giác như nó ngược lại với hướng anh và Ai đi từ đầu tới giờ. Có vẻ lộ trình vòng vèo là để ngăn không cho người chơi rời khỏi phạm vi của Bungle Bungle, song, Fujiki e rằng kẻ chủ mưu thiết kế như vậy còn vì một mục đích khác nữa.

Đó là để các nhóm người chơi phải chạm trán với nhau.

Đối với Fujiki mà nói, ngoại trừ cặp Norota và Kato ra, anh tuyệt đối không muốn tiếp xúc với nhóm nào nữa cả.

Bởi thế, bọn họ cần hành động cẩn trọng hơn, ví dụ như khi từ khe nứt giữa các núi đá đi ra chỗ rộng hơn, nhất định phải áp tai

xuống đất nghe xem có tiếng chân người không, trước khi đi ra ngoài phải thò đầu ra từ bóng núi đá thêm một lần nữa để kiểm tra xem có ai không.

Hai người kiên trì áp dụng tất cả những biện pháp đề phòng có thể nghĩ ra như thế, cuối cùng cũng mang lại một kết quả thiết thực.

Bằng động tác nay đã trở thành thói quen, ngay khi ló đầu ra để quan sát, người Fujiki lập tức cứng lại vì căng thẳng.

- Sao thế? - Ai hỏi.

Fujiki dùng tay ra dấu bảo Ai giữ im lặng. Cô hiểu ngay chuyện gì đang xảy ra, bèn nhón chân để không gây ra tiếng động, khẽ khàng tiến tới gần anh.

Fujiki im lặng chỉ tay về phía trước. Cách đó khoảng 60-70 mét có hai người đàn ông. Tuy chỉ nhìn thấy lưng nhưng từ chiều cao thì có thể đoán được rằng đấy không phải Seno và Funaoka.

Hai người kia đều gầy tọp, chắc do không được ăn uống đầy đủ. Hẳn nhóm nào cũng phải chịu đói trong ba ngày mưa tầm tã.

Fujiki kiềm chế để không cất tiếng gọi. Nếu đấy là Naramoto và Tsurumi thì chắc chắn Abe cũng phải ở cùng, vậy mà anh lại không thấy chị ta đâu cả, nên rất có thể đằng trước chính là Norota và Kato. Chí ít là vào thời điểm hiện tại, nếu là nhóm Norota thật thì anh sẽ tiếp cận hai người đó để đề nghị hợp tác.

Bạn đồng hành của anh bây giờ chỉ có Ai, hơn nữa cô còn là một phụ nữ yếu ớt, nên anh phải chịu áp lực và giữ tinh thần trách nhiệm cao hơn anh tưởng. Bởi thế, anh thật sự muốn tìm được đồng minh đáng tin cậy, tốt nhất là nam giới.

Giờ đây, Fujiki vô cùng hoài niệm không khí trước khi chia nhóm. Dù không phải tất cả đều đáng tin, song, việc có nhiều người cùng cảnh ngộ xung quanh khiến anh thấy rất yên tâm.

Hai người phía trước dường như đang bàn bạc chuyện gì đó. Vì giọng rất nhỏ nên Fujiki không nghe được nội dung. Mặt khác, trong lúc quan sát, anh nhận ra một điều, đó là tuy trông gầy gò thể thôi nhưng cử động của cả hai đều rất linh hoạt và khỏe mạnh.

Rồi, một người bỗng quay lại nhìn về chỗ anh và Ai đang nấp khiến anh giật thót tim.

Đó là... Naramoto.

May thay, có vẻ Naramoto chưa nhìn thấy bọn họ. Chắc vì chỗ này sắp bóng, lại thêm trên đầu anh lẫn Ai đều đang đội lưới chống ruồi màu xanh lá cây nên khó bị phát hiện. Dù vậy, tim anh vẫn đập thình thịch. Gương mặt của Naramoto, dẫu chỉ thoáng qua đã đủ khiến anh sợ chết khiếp. Lúc gặp Seno và Funaoka, anh cũng không thấy sợ đến mức này.

Sau mấy ngày ở Bungle Bungle, chẳng hiểu tại sao mà thị lực của Fujiki trở nên tốt hơn hẳn. Chính vì thế mà anh nhanh chóng nhận ra Naramoto.

Không chỉ vậy, anh còn thấy được nước da khác thường của đối phương...

Đáng sợ nhất là đôi mắt lồi ra một cách kì dị khiến trông đen nhìn bé tẹo, trông cực kì hung ác, giống hệt mắt của một loài chim săn mồi.

Fujiki bắt đầu có loại suy nghĩ viển vông như, lẽ nào trong lúc

lang thang trong thiên nhiên hoang dã, cậu ta đã bị yêu ma quỷ quái nhập hồn?

Lúc này, người còn lại cũng xoay mặt về phía Fujiki. Đúng là Tsurumi. Gương mặt của anh ta cũng biến dạng hết như Naramoto.

Fujiki cắn vào nắm tay phải để ngăn bản thân kêu lên thành tiếng.

Tuy chưa biết được chuyện gì đang xảy ra nhưng anh hiểu rõ một điều: Tuyệt đối không thể để hai người đó phát hiện.

“Nhưng, đáng sợ nhất phải kể đến những kẻ đi lấy lương thực. Hơi ngoài dự đoán nhỉ? Đây là lời cảnh báo dành cho các bạn, ban đầu thì không sao, có điều tới giai đoạn sau, tuyệt đối không được đến gần những kẻ ấy.”

Những lời của bé Prati “quá cố” hiện lên trong đầu anh.

Fujiki cảm thấy bối rối, không biết nên làm gì bây giờ. Nếu chạy trốn thì sẽ mất dấu nhóm Naramoto, chưa kể trên mặt đất còn đầy sỏi nên khả năng bị phát hiện còn cao hơn nữa. Hoặc là, có lẽ anh và Ai nên tiếp tục nấp ở đây, đợi nhóm Naramoto đi khuất cho an toàn? Có điều, lỡ hai người đó đi về phía này thì sao? Dù nấp sau tảng đá đi nữa, cũng chẳng có gì đảm bảo sẽ không bị phát hiện khi khoảng cách giữa hai bên rút ngắn. Hơn nữa, biết đâu do căng thẳng mà anh hay Ai vô ý gây ra tiếng động thì coi như xong.

Họ phải làm sao đây? Phải làm sao...

Ai như đang đợi chỉ thị từ anh. Khuôn mặt cô cũng bị bóng đen của sự sợ hãi bao phủ. Quyết định của anh sẽ ảnh hưởng đến tính mạng của cả hai người.

Anh chợt nhớ đến một đoạn anh tình cờ đọc được trong *Mê cung Sao Hỏa* lúc lật giờ qua loa vào mấy hôm trước.

311

Bạn tìm thấy một chỗ có thể ẩn nấp đằng sau tảng đá lớn.

Hai con quỷ đói đang đến gần bằng những bước chân đều đặn. Chúng vẫn chưa phát hiện ra bạn. Sắp tới ngã ba đường. Liệu chúng có rẽ sang con đường nơi bạn đang trốn không? Tất cả đều phụ thuộc vào vận may.

Do sợ hãi và căng thẳng, giảm 3 điểm thể lực.

Giờ có chiến đấu với chúng, bạn cũng không có cửa thắng. Bạn chỉ có hai lựa chọn, một là dốc toàn lực để chạy trốn, hai là nấp sau tảng đá đợi chúng đi qua và cầu cho mình không bị phát hiện.

Nếu chạy trốn thì đến trang 87, ở lại thì đến trang 614.

Fujiki úp lòng bàn tay lại, làm động tác ấn xuống, ra hiệu cứ nấp ở đây. Ai gạt đầu thật nhẹ như sợ làm cho không khí chuyển động.

Có vẻ nhóm Naramoto tạm thời không có ý định rời khỏi chỗ đó. Hệt như đang cười nhạo sự lo lắng thấp thỏm của Fujiki, hai người kia vẫn ung dung đứng bàn bạc với nhau giữa đồng cỏ.

Fujiki đoán Naramoto với Tsurumi đang thảo luận về hướng đi tiếp theo. Thoạt nhìn, ý kiến của hai bên không giống nhau.

Naramoto chỉ về phía Đông, là phía cậu ta và Tsurumi vừa đi qua, nói liên tục không ngừng nghỉ. Con mắt lồi ra của Naramoto khiến Fujiki liên tưởng tới một con côn trùng đang giận điên lên. Trái lại, Tsurumi có lẽ không rành khoản ăn nói lắm nên chỉ đáp lại vài

tiếng. Tuy vậy, biểu cảm trên mặt anh ta đáng sợ đến mức Fujiki không dám nhìn thẳng vào. Mắt Tsurumi lúc này trông dữ tợn hết như ác quỷ. Chỉ cần nhìn hai đôi mắt ấy thôi là Fujiki biết tình cảnh của anh và Ai bây giờ nguy hiểm tới cỡ nào.

Cuối cùng, dường như đã thống nhất được ý kiến, Naramoto và Tsurumi bắt đầu đi thẳng về phía trước. May mà điều Fujiki lo sợ, là hai người kia sẽ đổi hướng tiến về phía anh và Ai đang nấp, không xảy ra.

Nhìn bóng lưng của nhóm Naramoto đang đi xa dần, Fujiki thở hắt ra, toàn thân run rẩy.

Trước mắt thì nguy hiểm đã qua. Sau này, anh chỉ cần cố gắng hết sức giữ khoảng cách với hai người ấy là được.

Có điều...

Anh nhận ra mình đang trong một tình thế tiến thoái lưỡng nan. Nếu bây giờ hướng đến trạm kiểm soát số 6 đúng như dự định thì anh và Ai sẽ phải đi gần như cùng hướng với nhóm Naramoto nên nguy cơ chạm mặt nhau là rất cao.

Có lẽ chỉ còn cách bám đuôi nhóm Naramoto. Giữ một khoảng cách xa vừa đủ rồi lúc nào cũng kiểm tra vị trí của đối phương thì sẽ tránh được trường hợp xấu nhất là hai bên sẽ tình cờ chạm trán nhau.

Vừa nghe Fujiki đề xuất, Ai đã lắc đầu:

- Không được! Quá nguy hiểm. Nếu giữa chừng họ nhận ra đang bị chúng ta theo dõi thì sao?

- Cách nào mà chẳng có rủi ro đi kèm.

- Không được! Anh nhìn thấy mặt họ rồi còn gì. Hai người kia không bình thường... Tuyệt đối không được! - Giọng cô run rẩy - Hẳn là đã có chuyện gì đó xảy ra. Chắc chắn đấy. Bọn họ không còn là người bình thường nữa! Nếu, nếu lỡ chúng ta bị phát hiện thì... sẽ bị giết đấy!

- Được. Tôi hiểu rồi, cô bình tĩnh lại đi - Fujiki đặt tay lên vai Ai.

Một lúc sau, Ai có vẻ đã bớt kích động. Cô thầm thì:

- ... Ngoài ra, tôi còn nghĩ đến một việc. Nhóm Naramoto vẫn còn một người nữa đúng không. Cái chị tên Abe Fumiko ấy. Anh không thắc mắc chị ta đang ở đâu à?

- Chắc chị ta trốn mất rồi? Nhìn mặt hai người đó lúc này thì có chạy cũng chẳng lạ gì.

- Cũng có thể... - Dường như cô nghĩ phải có một lý do khác.

Fujiki đột nhiên nghĩ ra:

- Còn trường hợp là sẽ có một người đi sau lưng chúng ta. Giả sử chúng ta cứ mãi cảnh giác phía trước, lỡ mà bị chị ta phát hiện...

Bà cô to mồm nọ dám sẽ hét to báo hiệu cho hai người kia lắm, rồi anh và Ai sẽ bị rơi vào thế gọng kìm. Tuy Abe không đáng sợ nhưng Naramoto và Tsurumi thì khác. Lúc ấy, anh với cô có mà chạy đằng trời.

- Thế, cô nghĩ bây giờ chúng ta nên làm gì?

- Dẫu không có bằng chứng, song...

- Cứ nói thử xem.

Ai hơi ngần ngại một chút rồi chỉ về phía Đông:

- Tôi nghĩ biết đâu đi thử về phía đó lại hay.

- Tại sao?

- Tôi không biết. Trực giác của tôi mách bảo vậy. với lại nếu đi về phía Đông, có khả năng chúng ta không chỉ tìm được manh mối cho việc nhóm Naramoto trở nên kì lạ như thế mà còn tránh xa được hai người họ.

Đoạn cuối có lẽ mới là tiếng lòng của Ai. Từ vẻ sợ hãi trên mặt cô khi nãy thì cũng không có gì là lạ. Hơn nữa, bản thân Fujiki cũng muốn rời xa hai người kia càng nhanh càng tốt.

Cuối cùng, Fujiki và Ai quyết định tạm hoãn việc đi đến trạm kiểm soát số 6 và rẽ về phía Đông. Có khả năng bên tổ chức trò chơi sẽ coi việc thay đổi lộ trình này là hành động bỏ trốn chứ không phải lạc đường. Tuy nhiên, so với bên tổ chức chưa một lần thấy mặt thì hiện tại, nhóm Naramoto là mối đe dọa đáng sợ hơn rất nhiều.

Nếu bị bọn chúng bắt được thì sao? Fujiki không muốn nghĩ đến điều ấy. Anh chỉ biết là, tuyệt đối không thể để chuyện đó xảy ra.

Càng đi, anh càng thấy lạ. Cảnh vật xung quanh trông rất quen.

Cái cây giống cây thông mọc gần suối kia, do vỏ cây sần sùi có hình dạng như một lớp vảy nên người ta gọi nó là cây cá sấu, trùng khớp với cái cây trong kí ức của anh.

- Chỗ này... chúng ta từng đi qua rồi thì phải - Ai nói ra mỗi nghi ngờ trong lòng anh.

- Có lẽ vì đường đi vòng vèo phức tạp, chúng ta lại luôn răm rắp đi theo chỉ thị nên đã không nhận ra...

Phương hướng trên máy chơi điện tử đưa ra chỉ mang tính đại khái, lại thêm có những lúc phải đổi hướng theo con đường đang đi.

Xét từ trạm kiểm soát số 1 đến giờ, nếu chỉ dựa vào la bàn thì rất khó để xác định anh và Ai rốt cuộc đã đi theo hướng nào.

Có khi nào bọn họ đã bị bắt đi vòng quanh trong một khu vực cố định không? Giả sử ý đồ của bên tổ chức trò chơi đúng như anh suy đoán thì...

- Tôi nhớ ra rồi - Ai nói - Khu này có lẽ gần trạm kiểm soát số 4 đấy. Chúng ta đã đến đây một lần để tìm Bush Tucker.

Quả thế. Trái núi cao chót vót kia là nơi bọn họ đã bắt được con trăn đầu đen và chuột túi Rock Wallaby.

Đi thêm một chút, Ai kêu to:

- Không sai được đâu! Anh xem này!

Trông như một cái hố phủ cỏ và cành cây bên trên. Là dấu tích của bếp ngấm dưới lòng đất, nơi anh và cô chế biến con chuột túi.

- Thấy tôi nói đúng chưa?

Ai cười, giọng tự đắc. Ấy vậy mà Fujiki lại chau mày. Ai liền hỏi:

- Sao thế?

- Cái bếp này đã được nói rộng.

Fujiki vẫn còn nhớ độ lớn của cái hố mà anh đã tự tay đào. Đường kính khoảng 60 centimet, sâu tầm 45 centimet. Nhưng bây giờ cái bếp đã to hẳn ra.

- Ủa nhỉ. Có nghĩa là... - Ai nhìn cái hố, suy nghĩ một lúc rồi nói - Chắc là hai người kia... nhóm Naramoto đã phát hiện ra cái bếp này. Họ đoán ra cách chúng ta chế biến thức ăn rồi bắt chước. Chẳng phải dùng cái bếp đào sẵn thì đỡ mất công hơn làm một cái mới sao?

- Nếu thực sự chỉ có vậy thì tốt... - Fujiki vừa nói vừa tới gần cái bếp.

Ai nhìn anh bằng ánh mắt khó hiểu. Ngay cả bản thân Fujiki cũng không biết tại sao mình lại nói vậy.

Bếp vẫn còn ấm. Dường như mới được dùng cách đây không lâu. Có chỗ vẫn còn nhìn thấy hơi nước bốc lên. Ngoài ra còn có một mùi gì đó... Mùi này tỏa ra từ đâu nhỉ?

Fujiki ngẩng đầu, nhìn xung quanh tìm kiếm nhưng không phát hiện điều gì khả nghi. À mà không. Mắt anh dừng lại ở một chỗ cách bếp khoảng mười mấy mét. Nơi ấy có tảng đá phẳng to như cái bàn.

Anh tự hỏi nó có gì bất thường, và đến gần để xem. Rồi lập tức hiểu được lý do. Hàng đàn ruồi đồng loạt bay lên hạ xuống bề mặt tảng đá chứ không hùng hổ lao tới tấn công anh như mọi khi.

Mùi lạ bắt nguồn từ đây. Có những vết bẩn khiến anh liên tưởng đến việc đã có một lượng máu lớn chảy xuống và dính lên mặt đá. Thoạt nhìn thì rất khó nhận ra, bởi đá ở đây vốn có màu đỏ sẫm. Nếu không có đàn ruồi thì có lẽ anh cũng chẳng chú ý.

Bề mặt tảng đá bằng phẳng thế này, rất thích hợp để làm nơi chế biến thức ăn...

Nhìn phản ứng của Fujiki, mặt Ai biến sắc. Cô cuống quýt hỏi:

- Sao vậy? Anh tìm thấy gì à?

Fujiki nhanh tay nhặt cỏ và cành cây đang phủ trên bếp ném ra ngoài. Anh đã lờ mờ đoán được mình sẽ tìm thấy gì dưới hố. Nếu có thể thì anh tuyệt đối không muốn nhìn thấy nó. Có điều, dù thế

nào đi nữa thì anh cũng phải kiểm chứng giả thiết của mình. Đây là một việc rất quan trọng nếu anh và Ai muốn sống sót trong trò chơi sinh tồn này.

- Dưới đó có gì thế?

Chắc chắn Ai đã đoán được vì cô tuyệt đối không phải là người ngu ngốc. Cho đến lúc này, đã rất nhiều lần cô khiến anh phải thấy xấu hổ vì thua kém.

Do vậy, chắc chắn không thể có chuyện cô chưa đoán ra, cô chỉ đang giả vờ không biết gì mà thôi.

Tại sao à? Câu trả lời chỉ có một: Vì sợ phải đối diện với thực tế. Còn gì kinh khủng hơn khi thảm cảnh của mình hiện hữu trong một hình hài cụ thể ngay trước mắt. Fujiki khựng lại, rồi nói:

- Nhìn đi!

Anh tưởng Ai sẽ không chịu nhìn bởi cô đã biết chính xác đó là thứ gì, nào ngờ cô lại chậm rãi bước tới.

Dưới hố là một khúc xương trắng rất to. Dựa vào hình dáng thì có lẽ là xương đùi.

- Cô nghĩ sao? Chúng ta chưa từng nhìn thấy động vật nào lớn đến thế này ở Bungle Bungle phải không?

Ai nhìn chăm chăm vào khúc xương như bị thôi miên.

- Thịt đã bị gặm sạch sẽ. Vết xước chỗ này là bằng chứng của việc bị cắn vào sụn hoặc bị ngậm mót - Fujiki bất giác thốt ra những lời nhận xét kinh khủng như muốn giáng thêm cú sốc vào Ai. Anh bực bội khi nhìn thấy phản ứng có thể nói là thờ ơ của cô.

- Cái này, chẳng lẽ...? - Cuối cùng cô cũng mở miệng.

- Ờ, đúng thế! - Cảm giác căm uất trào lên trong lòng Fujiki. Anh biết mình không nên trút giận lên đầu Ai như thế, song, sợ hãi và căng thẳng không có chỗ giải tỏa khiến anh không kiềm chế được - Chỉ thế này thôi thì cô vẫn chưa tin đúng không? Để tôi tìm thêm cho cô xem. Chắc chắn vẫn còn nhiều lắm!

Nói rồi, anh nhảy vào lòng bếp ngòm, ném hết cỏ và cành cây còn sót lại ra ngoài.

Fujiki dễ dàng tìm thấy thứ mình muốn. Anh ngừng tay, trân trối nhìn nó. Sự thật sống động đến mức anh cảm thấy quá khó tin. Trông cứ như một loại đồ chơi bằng nhựa, nhưng anh vẫn không dám đưa tay chạm vào.

Đó là xương cánh tay từ phần khuỷu tay trở xuống, chỉ có phần từ cổ tay đến bàn tay là còn nguyên, vẫn thấy được lớp sơn bong tróc gần hết trên năm đầu ngón tay. Bên cạnh là một cái đầu người. Mắt mở trừng trừng, mặt nhăn nhúm bởi sự kinh hoàng và đau đớn tột độ. Đây là một khuôn mặt của người chết. Thật đến không thể thật hơn.

Ngoài ra, phần thịt xung quanh gáy và hai tai đều đã bị gặm sạch.

Fujiki sực tỉnh, lo lắng nhìn sang Ai. Anh sợ hình ảnh gây sốc tới mức này sẽ ảnh hưởng đến tinh thần của cô. Thấy cô vẫn ngẩn người nhìn xác chết không chớp mắt, anh nhảy ra khỏi hố, lấp di thể lại bằng đồng cỏ và lá cây rồi ôm lấy Ai, dẫn cô rời xa hiện trường kinh khủng ấy.

Ai tỏ ra bối rối, nhìn Fujiki với vẻ mặt ngạc nhiên cứ như thể không hiểu tại sao anh lại ngăn cản trong khi cô vẫn còn muốn xem.

- Thôi đừng nhìn nữa. Là tôi không tốt.

Ai vẫn im lặng.

Đi được một đoạn khá xa, anh ấn cô ngồi xuống một tảng đá. Sau đó, anh rút điều thuốc cuối cùng đã để dành mãi ra, châm lửa. Dù chẳng cảm nhận được vị gì cả, nhưng, chỉ cần át đi mùi bốc lên từ bếp ngấm giống hệt mùi con chuột túi anh đã nướng hôm nọ là được.

Fujiki nhìn về phía cái hố vừa là bếp vừa là lò hỏa thiêu. Không còn nghi ngờ gì nữa, nhóm Naramoto đã đi quá giới hạn. Với lại, đã ném hương vị thịt người một lần rồi thì chắc sẽ chẳng ngại ngần gì ở lần thứ hai đâu. Rất có thể lần tới, chúng sẽ vô tư chén sạch cả tay lẫn mặt cũng nên.

Con người phải ăn thịt đồng loại khi không chịu nổi địa ngục đói khát cũng chẳng phải chuyện hiếm lạ gì. Trong *Phép màu ở dãy Andes** nổi tiếng, các con chiên ngoan đạo, trẻ tuổi đã buộc phải ăn di thể của bạn bè mình vì sinh tồn. Khi bị dồn đến chân tường thì con người ta sẽ có thể làm ra những chuyện như thế.

Fujiki cảm thấy tội lỗi và vô cùng ân hận khi đã đọc chiếm thông tin về Bush Tucker. Nếu biết ở Bungle Bungle có rất nhiều động thực vật có thể dùng làm thức ăn thì biết đâu Naramoto và Tsurumi sẽ không...

Nhưng, hình như trường hợp của hai người này hơi khác.

Người bình thường chắc chắn cần một khoảng thời gian đấu tranh tư tưởng dài trước khi dám ăn thịt người. Dù đói đến mức nào đi chăng nữa thì cũng không thể trở nên tàn ác nhường này chỉ trong vòng chưa đến mười ngày.

Hơn nữa, điểm khác biệt lớn nhất ở đây khi so với *Phép màu ở dãy Andes* là, hai người kia đã làm-thịt-Abe-Fumiko. Biểu hiện kinh hoàng và đau đớn trên khuôn mặt chị ta là minh chứng hùng hồn nhất cho suy luận đó.

Fujiki rung mình. Đến tận lúc này, nỗi kinh hoàng mới dâng lên trong lòng anh.

Đúng rồi. Rõ ràng Naramoto và Tsurumi không còn là người bình thường nữa. Nhìn từ bề ngoài, có lẽ hai kẻ ấy đã biến thành dã thú rồi. Chắc chắn đã có chuyện gì đó khủng khiếp ngoài sức tưởng tượng của anh xảy ra và biến bọn chúng thành quỷ dữ.

Một cơn ớn lạnh chạy dọc sống lưng Fujiki. Quyết định không tiếp xúc với nhóm Naramoto lúc trước là chính xác, dù khi ấy anh chưa biết chuyện gì đã xảy ra.

Người nào bị bắt, sẽ biến thành thức ăn cho chúng.

Nói cách khác, bây giờ trò chơi đã được thêm một luật mới: Người chơi vừa phải tìm đường về đích vừa phải chạy trốn để không bị hai kẻ đó tóm được...

Hai kẻ đó giống hệt như... đúng rồi, bọn “quỷ đói”.

Không chừng đây cũng là một phần của trò chơi. Bên tổ chức đã tính trước chuyện nhóm đó sẽ biến thành quỷ đói...

Nghe thật nực cười. Song, nếu không thì tại sao anh lại nhận được lời cảnh báo từ trước, cụ thể là ở trạm kiểm soát số 2?

“Nhưng đáng sợ nhất phải kể đến những kẻ đi lấy lương thực.”

Điều thuốc cháy hết chỉ còn đầu lọc. Fujiki ném nó đi rồi xoa cái cằm lồm chồm râu. Anh thấy sợ. Sợ đến phát điên. Sợ lỗi tư duy

của những người anh không tài nào lý giải nổi. Sợ cái thế giới điên loạn mà anh đang bị cuốn vào.

Vô tình nhìn sang bên cạnh, anh nhận ra có vật gì đó màu bạc trong bụi cỏ. Đến gần thì thấy đó là túi đựng máy chơi điện tử. Có lẽ là của Abe Fumiko xấu số.

Vì cảm thấy nó vẫn còn chất đầy oán hận của chị ta nên phải mất một lúc anh mới đủ can đảm để lấy máy chơi điện tử ra khỏi túi. Chưa bị hỏng.

Fujiki khởi động máy. Anh cũng chẳng có mục đích gì đặc biệt, chỉ muốn biết chị ta đã nhận được những thông tin gì ở các trạm kiểm soát.

Không ngờ, máy chơi điện tử không hiện lên bất cứ thông điệp nào cả, trên màn hình phủ kín hai chữ tiếng Anh: BAD END.

533

Bạn kinh ngạc trước sự tồn tại của mê cung không rõ nằm sâu dưới mặt đất vài nghìn mét. Có lẽ đây là di sản của nền văn minh Sao Hỏa cổ đại.

Trước kia, nơi này đã từng ngập đầy nước, và những con đường đan xen chằng chịt sẽ có tác dụng như các ống dẫn. Hiện tại, phế tích này đã biến thành một mê cung, trải dài vô tận về tất cả các hướng. Có thể nói, nó chẳng khác gì những mạch máu chạy khắp “cơ thể” của Sao Hỏa.

Bạn vô tình gây ra tiếng động khi bước đi. Âm thanh ấy dội lại từ vách đá xung quanh, vang đến mức cách xa vài cây số vẫn có thể nghe thấy được. Bạn bắt đầu di chuyển một cách thận trọng. Nếu đụng độ bầy ma sói, đám chiến binh điên loạn hoặc quỷ đói thì bạn gần như đã cầm chắc cái chết.

Trong lúc tinh thần căng thẳng đến cực độ, thể lực giảm 7 điểm.

Đúng lúc ấy, trước mắt bạn, một người lùn có đôi mắt nhỏ gian xảo xuất hiện. Hắn vừa lắc lắc chòm râu giống như những con côn trùng dài mảnh đang ngo ngoậy, vừa mời chào giao dịch bằng giọng ngọt ngào.

Hắn cho bạn xem vỏ ốc xà cừ có phép thuật. Áp tai vào đó có thể

nghe thấy những âm thanh nhỏ phát ra từ lũ quái vật đang ở đằng xa, kể cả giọng nói thì thậm của chúng. Nhưng, để đổi lấy vỏ ốc, bạn phải đưa cho hắn viên “Pha lê triết gia”.

Bạn phân vân không biết phải làm gì.

Quả thật, nếu gặp phải quái vật thì bạn sẽ phải chết. Có điều, nếu đưa “Pha lê triết gia” cho người lùn thì bạn biết dựa vào cái gì để đi tiếp trong mê cung?

Chấp nhận giao dịch, đi đến trang 155. Từ chối giao dịch, đi đến trang 234.

Fujiki và Ai quay lại, tìm đường đi đến trạm kiểm soát số 6.

Lúc này, chắc nhóm Naramoto đã đi rất xa rồi. Fujiki nguyện cầu cho đó là sự thật.

Tuy nhiên, cũng có thể là chưa nếu chúng dừng lại để tìm kiếm lương thực hoặc nghỉ ngơi. Mà dẫu có đi đến trạm kiểm soát tiếp theo rồi thì vẫn có khả năng là tuyến đường hiển thị trong máy chơi điện tử sẽ vòng vèo trong cùng một khu vực. Trường hợp xấu nhất là chúng sẽ quay ngược trở về.

Dù thế, Fujiki và Ai cũng không còn lựa chọn nào khác ngoài việc đi tiếp đến trạm kiểm soát tiếp theo. Nếu muốn bỏ cuộc và chạy trốn khỏi trò chơi thì chờ đợi họ cũng là án tử hình từ ban tổ chức. Bởi vậy, càng phung phí thời gian thì tình hình của cả hai sẽ chỉ càng xấu thêm.

“Tại Bungle Bungle, loài có vú thực sự nguy hiểm chỉ có hai...”
Cuối cùng anh cũng đã hiểu ý nghĩa của câu nói đó. Ra thế, loài cần

phải cảnh giác nhất không phải chó hoang Dingo.

Fujiki quay lại nhìn Ai. Kể từ khi tận mắt nhìn thấy xác chết, cô ít nói hẳn. Lúc này, có vẻ như tinh thần cô đã ổn định trở lại.

- Cô mệt chưa?

Nghe anh hỏi, cô im lặng lắc đầu.

Cả hai lại tiếp tục đi. Vì đã đi chệch khỏi tuyến đường ban đầu nên bây giờ họ phải tập trung hết sức để có thể đi đúng hướng.

Anh nghĩ, có lẽ nên tạm thời quay lại trạm kiểm soát số 5 để bảo đảm sẽ không bị lạc đường. Điểm duy nhất khiến anh băn khoăn là trước khi đến được trạm kiểm soát, bọn họ sẽ phải băng qua một đồng cỏ bằng phẳng, nghĩa là trong hai đến ba tiếng đi bộ, anh và Ai sẽ không có bất kì chỗ nào để ẩn nấp. Thế nên, đoạn đường đó sẽ rất dễ gặp nguy hiểm.

Fujiki vừa đi vừa cầu nguyện ông trời phù hộ cho mình không xui xẻo gặp phải hai kẻ đã biến thành quỷ dữ kia. Anh nín thở, tập trung ý niệm vào lời cầu khẩn.

Fujiki vốn chưa bao giờ tin vào thần phật. Chỉ có một vài ngoại lệ như lần đi lễ chùa đầu năm, ngay trước kì thi đại học, anh đã nhét tờ 10.000 yên vào hòm công đức rồi khấn lấy khấn để như để hoàn vốn; hoặc vào lần đứng trước đền Furano trong chuyến du lịch trước tuyệt cùng Kyoko và bạn của cô, anh đã cầu khấn thần linh sao cho lấy được người con gái đang đứng cạnh mình.

Thế rồi công ty đang làm đột ngột phá sản, anh vô cùng giận dữ trước vận mệnh bất công. Có lẽ vì không có đối tượng để trút giận nên anh bắt đầu than trời trách đất, rằng tại sao chỉ mình anh gặp phải chuyện thế này. Sau đó, anh đã quyết định sẽ không bao giờ

cầu nguyện nữa.

Ấy vậy mà giờ đây, Fujiki như đã quên hết những suy nghĩ ấy, chỉ thành tâm van nài sự giúp đỡ từ các đấng thần linh. Có lẽ cầu thần khẩn phật trong các tình huống bất khả kháng vốn là bản năng tự nhiên của mỗi con người. Anh lẩm nhẩm trong miệng để Ai không nghe thấy, thần linh, thần linh ời, thần linh! Chúng con rồi sẽ ra sao? Cầu xin ngài giúp đỡ chúng con.

Và, khi nhìn thấy một con chim nhỏ đang đậu trên cành cây keo đầy gai trước mặt, Fujiki có cảm tưởng như đó chính là câu trả lời dành cho anh. Nó to bằng chim sẻ, toàn thân có màu đỏ, đậm nhất là phần lông từ mỏ cho đến nửa đầu phía trên, trông như màu máu tươi.

Fujiki dừng bước, nhìn chằm chằm vào con chim.

- Crimson Finch, sẻ đỏ... - Giọng Ai vang lên từ phía sau.

- “Crimson” á?

- Anh không nhớ à? Bé Prati có nói về loài này rồi mà còn gì. Nó còn có tên khác là “Blood Finch”...

Crimson, màu đỏ sẫm như màu của máu. Giống hệt màu của Bungle Bungle sau khi đắm nước mưa.

Loài sẻ đỏ sống giữa những dãy núi đỏ.

Con chim nhỏ bắt đầu kêu chirp chirp bằng giọng cao vút, chói tai.

Màu lông như điềm gỗ.

Fujiki cất bước, rời xa con chim.

Anh có cảm giác mình đang trong trạng thái nửa tỉnh nửa mơ. Một khi chỉ tập trung vào việc đi, tiếng bước chân đơn điệu sẽ có tác

dụng như thôi miên. Lúc đó, những hình ảnh mà anh đã cố quên sẽ lại hiện ra trong đầu. Di thể trong bếp ngầm. Năm ngón tay không còn cử động. Khuôn mặt của người chết méo xệch đi vì đau đớn và hãi hùng.

Gió thổi đá vụn rơi từ trên vách núi xuống làm rung ngọn cây bạch đàn kéo anh ra khỏi cơn mơ. Tiếng động ấy tựa như một thanh sắt nóng nhấn vào cơ thể đang cứng đờ của anh khiến anh giật nảy người.

Dọc đường đi, anh luôn thấp thỏm không yên, nào là sợ nhóm Naramoto đang ở gần đây và nắp đặng sau núi đá, nào là phải đề cao cảnh giác vì nếu bị phát hiện thì chỉ có đường chết.

Đối với bọn chúng, anh và Ai chính là “con mồi”.

Anh chưa bao giờ thử tưởng tượng tâm trạng của động vật khi bị săn đuổi.

Đến giờ, anh vẫn không thể tin được rằng mình đang bị đặt vào vị trí ấy.

...

Cuối cùng Fujiki và Ai cũng đến được trạm kiểm soát số 6. Trên màn hình, bé Lucifer, người hướng dẫn mới, bước đi như khiêu vũ trên nhạc nền samba sôi động.

Tuy âm thanh của máy chơi điện tử rất nhỏ nhưng Fujiki vẫn sợ bị nghe thấy nên đã chỉnh cho âm lượng xuống gần mức thấp nhất.

“Chào mừng đến với TKS số 6! Cuối cùng, trò chơi cũng từ cao trào đi đến hồi kết rồi nhỉ! Chỉ còn một chút nữa thôi! Lúc nào tôi

cũng dõi theo bảo vệ các bạn. Tiếp theo là ‘Góc thông tin của bé Lucifer’! Ở đây tôi sẽ nói cho các bạn những thông tin quý giá rất ít người biết. Các bạn hãy lắng nghe thật chăm chú. Sẵn sàng chưa? Tôi bắt đầu nhé. Bỏ lỡ điều gì là sẽ phải hối hận cả đời đấy...”

Sau khi nhấn mạnh mức độ quan trọng của những thông tin sắp đưa ra, bé Lucifer dang rộng hai tay về đặc ý.

“Các bạn biết không, gấu Koala và gấu Wombat vốn là một đây! Không tin được đúng không? Thực tế là qua quá trình tiến hóa, chỉ có những con thích ứng với cuộc sống trên cây bạch đàn mới trở thành Koala. Nhưng nói gì thì nói, khuôn mặt đáng yêu của chúng trông giống nhau thế còn gì. Xem này, đặc biệt là cái mũi to...”

Bé Lucifer cung cấp rất nhiều thông tin, chỉ hiềm, toàn những điều vô dụng.

Kể từ trạm kiểm soát trước, nói cách khác là kể từ sau cái chết của bé Prati thì có gì đó đã thay đổi. Nhân vật có tên Lucifer, tuy ăn nói lịch sự hơn Prati nhưng lại tạo cho anh cảm giác là từng lời từng chữ của nó đều chứa đầy ác ý.

Chẳng lẽ từ giờ trở đi, bên tổ chức trò chơi sẽ không đưa ra thông tin hữu ích nào nữa?

Fujiki và Ai nấp trong lùm cây xem thông điệp để tránh bị nhìn thấy từ xa, kiên nhẫn theo dõi các dòng chữ trên màn hình. Biết đâu trong đồng thông tin rác ấy, thực sự có điều gì đó quan trọng thì sao.

Giữa chừng, Fujiki chú ý đến một câu của bé Lucifer.

“... Tôi cũng có một cái máy POCKET GAME KIDS đây, thậm chí còn hay mang theo người để chơi lúc rảnh rỗi nữa cơ. Pin dùng

được những hai mươi tiếng đồng hồ nên tha hồ mà chơi.”

Nhân vật trong trò chơi sử dụng chính cái máy để chơi trò chơi ấy mà chơi điện tử là một trò đùa cũ rích và nhạt như nước ốc, chẳng có gì là lạ. Nhưng, có một chi tiết...

Tại sao nó lại cố ý nhắc đến chuyện nhỏ nhặt như pin dùng được hai mươi tiếng nhỉ?

Đúng rồi! Cách đây chưa lâu, anh cũng từng có cảm giác giống thế này. Hình như anh đã nhìn thấy thông tin tương tự ở đâu đó trong số các thông điệp thì phải.

Thông điệp ở các trạm kiểm soát trước đều còn nằm trong máy chơi điện tử. Tuy không có thời gian để xem lại toàn bộ nhưng...

Không, không đúng. Trong số các thông tin của bé Prati, không có mục nào đề cập đến chức năng của máy chơi điện tử cả. Là ở trạm kiểm soát số 1. Ngoại trừ Ai, anh và bảy người còn lại đã trao đổi thông tin hiển thị trên máy chơi điện tử của mình. Khi ấy, người cho anh xem thông điệp đầu tiên là Norota. Ở đó có thông tin về công dụng của máy chơi điện tử và dung lượng của pin.

Lúc đọc những thông tin ấy, anh đã cảm thấy lạ vì chúng quá vô dụng, ấu trĩ mà anh lại nhớ rất rõ thời gian hoạt động của máy chơi điện tử mà thông điệp đưa ra.

“Máy chạy bằng hai cục pin AA, được khoảng mười tiếng...”

Thời gian đã bị ăn bớt.

Mười và hai mươi. Nếu đó không phải là lỗi kĩ thuật thì chắc chắn phải có ý nghĩa nào đó. Một ý nghĩa quan trọng.

Thông điệp dài ngoằng có vẻ đã gần kết thúc. Bé Lucifer giải

thích qua loa về đường đi đến trạm kiểm soát số 7, sau đó vẫy tay, cười nhả nhử rồi biến mất, chỉ để lại hai dòng chữ cuối cùng trên màn hình.

“... Để sống sót, các bạn hãy tận dụng hết mức có thể những món đồ đang có nhé. Cố lên. Hẹn gặp lại ở TKS số 7! Tạm biệt...”

Cái này cũng vậy. Tại sao lại cố tình nhấn mạnh là phải tận dụng hết mức những món đang có? Đó là chuyện đương nhiên không phải sao? Làm gì có chuyện không dùng đến khi mà phải vất vả lắm mới có được...

Rồi anh chợt nhận ra, có một món đồ mà từ khi lấy về, anh chưa sử dụng lần nào.

Máy thu sóng.

Anh lôi cái máy bị vùi tít dưới đáy ba lô ra.

Nó làm bằng nhựa trắng, to cỡ bao thuốc lá. cấu tạo rất đơn giản, chỉ có loa nhỏ, ăng ten thu gọn và tai nghe. Không có núm vặn điều chỉnh bước sóng như radio nên anh nghĩ nó chỉ thu được một tần số duy nhất. Rất có thể đây vốn là máy nghe trộm.

Nếu thế, biết đâu thông qua cái máy này, bọn họ có thể lấy được thông tin gì đó rất quan trọng từ bên tổ chức trò chơi. Phải chạy thử ít nhất một lần xem sao. Muốn vậy, anh cần một thứ. Pin. Anh mở nắp đáy ổ pin nằm ở mặt sau của máy, thấy nó cũng chạy bằng pin AA.

Fujiki trầm tư suy nghĩ. Anh không thể rút pin từ máy chơi điện tử ra được. Vì tháo pin ra thì toàn bộ thông tin trong máy sẽ bị xóa sạch.

Anh phải nghĩ ra một giải pháp khác, chứ chẳng lẽ cứ đợi cho đến khi lấy được vật dụng là pin?

Chưa kể là không hề có pin - vốn là thứ không sớm thì muộn cũng sẽ trở nên cần thiết - trong bảng tổng kết vật dụng ở trạm kiểm soát số 2.

Nghĩa là, đến lúc ấy thì các người chơi phải cướp của nhau à?

Cũng đúng. Nếu trò chơi này diễn ra với mục đích đúng như anh đã dự đoán thì đó là chuyện đương nhiên. Bởi vậy, bên tổ chức trò chơi phải gieo rắc mầm mống bất hòa ở tất cả các phương diện rồi đợi trò chơi phát triển đến giai đoạn mà các người chơi bắt buộc phải chém giết lẫn nhau.

- Chết tiệt! Rốt cuộc mình đã làm cái gì thế này! - Fujiki vừa tự đánh vào đầu gối vừa rên rỉ.

- Sao thế?

- Pin ấy! Máy chơi điện tử của cô. Dù máy có hỏng thì pin chắc chắn vẫn còn dùng được. Tại sao lại vứt đi cơ chứ? Còn máy của Abe Fumiko nữa. Lẽ ra phải tháo lấy pin...

Bấy giờ, vừa nhìn thấy chữ BAD END trên màn hình, chẳng biết vì kinh sợ hay uất hận mà anh đã vô thức ném cái máy đi thật xa. Nó va vào núi đá, vỡ tan thành từng mảnh. Thế nên, bây giờ có quay lại tìm pin thì chưa chắc đã tìm ra.

Fujiki cảm thấy căm ghét bản thân khi đã ngu ngốc bỏ qua những viên pin quý giá vốn đã nằm trong tầm tay ấy, hơn nữa không chỉ một lần, mà là hai.

- Bát nước đã hết đi sao có thể lấy lại được - Ai bình tĩnh nói -

Chúng ta nên nghĩ xem tiếp theo phải làm gì thì hơn.

-... Ừm.

Đúng thế. Đằng nào sự cũng đã rồi. Bây giờ anh nên nghĩ cách để lấy được pin mới. Có thứ gì ngoài máy chơi điện tử cần đến pin không nhỉ?

Nghĩ đến đây, Fujiki chợt liếc thấy cái máy trợ thính Ai đang đeo ở bên hông.

- Đây... Cái kia có pin không?

Ai nhìn xuống máy trợ thính, im lặng không đáp.

- Giả sử là pin AAA thì thôi, nhưng nếu là AA...

Ai lắc đầu.

- Cho tôi xem được không? - Fujiki vừa hỏi vừa vươn tay ra.

Ai gạt tay Fujiki ra, hét to:

- Không!

Fujiki chưa thấy Ai phản ứng dữ dội đến thế với bất kì chuyện gì. Đây là lần đầu tiên.

- Tôi chỉ xem thôi mà. Không phải pin AA thì cũng đâu có dùng được.

- Tôi đã nói không phải rồi còn gì!

Fujiki cảm thấy cơn giận trào lên trong lồng ngực. Nhìn thái độ kì quặc của Ai là biết, chắc chắn cái máy chạy bằng pin AA. Anh chẳng hiểu tại sao cô lại ngang bướng đến mức ấy.

- Tôi biết máy trợ thính quan trọng với cô, nhưng tôi chỉ muốn mượn để chạy thử máy thu sóng vài phút thôi mà...

- Không được! Tôi nói không là không! - Ai cảnh giác lùi ra sau.

- Việc này có thể ảnh hưởng đến sự sống còn của chúng ta đấy!

- Anh đừng đến đây!

- Tại sao? Chỉ vài phút ngắn ngủi thôi mà? Hơn nữa không có máy trợ thính, cô vẫn nghe được bằng một bên tai đó thôi?

Ai tiếp tục lùi.

- Ai! Tôi xin cô đấy, cô bình tĩnh chút đi. Máy thu sóng này có thể giúp chúng ta lấy được thông tin quan trọng.

- Tôi đã bảo không phải rồi còn gì! - Ai nói giọng lạnh tanh khiến Fujiki phải ngạc nhiên - Nếu anh vẫn không tin tôi thì chúng ta chia tay nhau từ đây.

- Cô nói gì thế? Máy chơi điện tử của cô hỏng rồi còn gì? Với lại, chỉ có một thân một mình, cô định xoay xử thế nào?

Fujiki tiến tới một bước làm Ai nhảy dựng lên. Có vẻ như cô đã sẵn sàng để chạy trốn.

Thấy thế, Fujiki há hốc miệng, thừ người một hồi rồi thở dài:

- Được rồi. Cô không chịu thì thôi.

Cô vẫn nhìn anh với vẻ hoài nghi.

- Xin lỗi vì đã nhờ vả cô chuyện vô lý như thế. Nếu cô thực sự không muốn, tôi cũng đâu thể nào ép uổng cô - Đáng lẽ phải tỏ ra nhún nhường để xoa dịu Ai, Fujiki vẫn không kiềm chế được một câu mỉa mai. Rồi anh nghiêm túc nói - Thật đấy! Cô không phải chạy đâu. Chúng ta cần hợp tác thì mới sống sót được. Thế nên, tôi sẽ tôn trọng ý kiến của cô.

Có vẻ câu nói ấy đã khiến Ai yên tâm.

-... Giờ không phải là lúc để lục đục nội bộ. Chúng ta cần đi

giăng bầy, không thì tối nay chẳng có gì ăn mất.

Fujiki gật đầu.

Coi như hai bên đã làm hòa, nhưng Fujiki không nguôi thắc mắc tại sao Ai lại phản đối dữ dội đến thế khi anh ngỏ ý muốn mượn pin trong máy trợ thính của cô.

Đột nhiên, có một giả thiết xẹt qua đầu, song anh không kịp bắt lấy nó. Hình như có liên quan đến mục đích của trò chơi này...

Anh cứ băn khoăn mãi, nhưng rồi vẫn chẳng nhớ nổi rốt cuộc mình vừa nghĩ gì.

Mà, biết đâu đó là do chính anh ngoan cố không muốn nhớ.

...

Dựa vào bảng tổng kết vật dụng thì trạm kiểm soát số 7 có lẽ là trạm cuối cùng.

Vật dụng lấy được ở đây được đánh giá khá cao trong bảng. Ống nhôm 120 độ, đánh giá hạng AA+.

Mặt khác, anh và Ai khá thất vọng về phần thông tin đáng ra là quan trọng nhất, đó là thông tin liên quan đến đích cuối cùng của trò chơi.

“Chào mừng đến với TKS số 7! Cuối cùng, trò chơi cũng từ cao trào đi đến hồi kết rồi nhỉ! Chỉ còn một chút nữa thôi! Lúc nào tôi cũng dõi theo bảo vệ các bạn.”

Nội dung giống hệt đoạn mào đầu ở trạm kiểm soát trước, chỉ khác mỗi chỗ số 6 được thay bằng số 7.

“Ài chà, đây đã là TKS cuối cùng rồi. Các bạn vất vả quá! Xin gửi

một tràng pháo tay đến cho các bạn. Từ giờ trở đi, các bạn có thể hành động tự do nhưng không được phép ra khỏi phạm vi của Bungle Bungle. Tôi nghĩ mình không cần nhắc lại rằng người phạm luật sẽ phải nhận hình phạt nặng nề đâu nhỉ. Ngoài ra, bên dưới là bản đồ ghi lại vị trí của các TKS cho các bạn tham khảo. Lúc di chuyển, các bạn hãy dùng tới nó nhé ♥.”

Lúc này, sự thất vọng đã chuyển thành cơn giận dữ. Fujiki trừng mắt nhìn con chuột đang phô diễn vẻ đáng yêu trên màn hình. Không còn những tuyến đường được định sẵn, đây lại là trạm kiểm soát cuối nên anh đã hi vọng sẽ nhận được phần chỉ dẫn để đến đích. Tự do hành động là ý gì?

Đương nhiên, kì thực anh đã đoán được câu trả lời từ lâu.

E rằng đúng như lời bé Prati đã nói. Khi mà những người chơi khác còn sống thì cái gọi là đích không hề tồn tại.

“Tiếp theo là ‘Góc thông tin của bé Lucifer’! Ở đây tôi sẽ nói cho các bạn những thông tin quý giá rất ít người biết. Các bạn hãy lắng nghe thật chăm chú. Sẵn sàng chưa? Tôi bắt đầu nhé. Bỏ lỡ điều gì là sẽ phải hối hận cả đời đấy...”

Chắc cũng giống lần trước, toàn những điều vớ vẩn, Fujiki mệt mỏi nghĩ.

Không ngờ, những thông tin xuất hiện sau đó trái với dự đoán của anh. Hơn nữa, nội dung đều cực kì đáng sợ.

“Các bạn đã gặp nhóm đi về phía Nam chưa? Chắc là chưa đúng không? Bởi nếu gặp rồi thì khả năng còn sống gần như bằng không. Chà, có lẽ người tiền nhiệm của tôi cũng đã cảnh báo các bạn rồi. Nhớ tránh xa những kẻ đó ra nhé.”

Sau lưng bé Lucifer đột ngột xuất hiện một nhân vật quái dị. Nhìn thì có vẻ là người nhưng hai mắt lồi như cá vàng, nước miếng nhễ nhại chảy ra từ những kẽ răng. Thân hình gầy như que củi, làm nổi bật phần bụng phình to một cách bất thường.

Trông giống hệt quỷ đói trong ezoshi*. Vừa nghĩ thế xong, Fujiki lập tức sốc nặng khi nhận ra đây là hình dáng hiện tại của nhóm Naramoto. Nói cách khác, việc hai kẻ kia biến thành quỷ dữ ăn thịt người là do bên tổ chức trò chơi sắp đặt ngay từ đầu.

Nhìn thấy quỷ đói, bé Lucifer cười tủm tỉm rồi chìa tay ra. Sau khi bị con quỷ đói ngoạm lấy, trong khoảnh khắc, cánh tay chỉ còn trơ xương.

“Ái chà chà... Không ổn rồi. Có vẻ nó đang đói lắm. E rằng các bạn cũng sẽ gặp phải cảnh này đấy. Rồi, bí mật ở đây là gì nào? Nó nằm trong số vật dụng mà nhóm phía Nam lấy được ấy. Cho nên, lựa chọn tuyến phía Bắc để kịp thời đổi sang ăn Bush Tucker như các bạn mới là lựa chọn chính xác!”

Con quỷ đói bắt đầu gặm chân bé Lucifer.

“Các bạn còn nhớ bánh quy FS và bia lon trong bảng tổng kết vật dụng không? Hai món có kèm theo kí hiệu ☠️ và ghi chú bầy bên cạnh ấy. Chắc các bạn chưa đụng tới chúng đâu nhỉ? Mà dù có đi chẳng nữa, nếu chỉ trót ăn một hai miếng thì cũng không sao vì sẽ không bị ảnh hưởng nặng.

Nhưng nhóm đi về phía Nam thì khác, bởi vì ở cả TKS tiếp theo, họ cũng sẽ chỉ lấy được hai loại ấy thôi...”

Chẳng bao lâu, phần cơ thể bên trái của bé Lucifer chỉ còn lại xương khô. Tiếp đó, từ góc phải màn hình, lại thêm một con quỷ đói

xuất hiện và rau rầu gặm phần thịt còn lại.

“Đầu tiên là bí mật của bánh quy FS! Các bạn có biết FS là viết tắt của gì không? Với nhóm phía Nam thì họ được giải thích là ‘Famine Saver’, nghĩa là ‘cứu đói’. Song thực tế, đó là viết tắt của ‘Fat Slicer’ Dịch sát là ‘cắt mỡ’.

Nó là một loại thực phẩm ăn kiêng có tác dụng cực mạnh. Ngoài các vitamin nhóm B thúc đẩy quá trình đốt cháy chất béo, bên trong còn được trộn thêm hormone tuyến giáp tăng cường trao đổi chất, các loại hormone nam tính như testosterone, có cả các chất kích thích hệ thần kinh giao cảm như caffeine và adrenaline nữa.

Mặt khác, độ ngọt của bánh được tạo ra nhờ hai loại đường là erythritol và xylitol. Erythritol là chất được ruột non hấp thụ rồi thải ra qua đường nước tiểu đến hơn 90% và hoàn toàn không có calo. Tác dụng phụ của nó là nếu cơ thể hấp thụ quá nhiều chất này thì sẽ bị tiêu chảy.

Thế nên đương nhiên, bánh quy FS đã lập tức bị cấm trên thị trường và số lượng tồn kho rất lớn vì vi phạm khá nhiều đạo luật về dược phẩm. Nhờ vậy mà chúng tôi có được chúng với giá như cho không.”

Cắt mỡ... Fujiki tưởng tượng ra hình ảnh một con dao khổng lồ cắt phần mỡ trên người thành từng miếng như xắt bơ.

“Tuy nhiên, thứ có tác dụng phụ lớn nhất trong bánh là hormone tuyến giáp. Thông thường thì có ba loại được bày bán trên thị trường là Tuyến giáp trạng sấy khô Thyroid, Levothyroxine sodium và Liothyronine sodium. Bánh quy FS dùng cả ba loại ấy.

Trước đây, không chỉ mỗi bánh quy FS mà hầu hết các loại thuốc

giảm cân đều có chứa hormone tuyến giáp. Nhưng hiện nay, hormone tuyến giáp đã bị cấm sử dụng do có tác dụng phụ khá nặng nề, ví dụ như gây ra bệnh cường giáp tự miễn với những triệu chứng như sau: tim đập nhanh, đổ mồ hôi, run tay, mệt mỏi, sút cân đột ngột, tăng-cảm-giác-thèm-ăn, tinh thần bất an, mất ngủ, sốt nhẹ, tiêu chảy, kinh nguyệt không đều.

Hormone tuyến giáp quá thừa sẽ gây rối loạn tâm thần, khiến người ta dễ dàng trở nên phấn khích, nói đúng hơn là bị tăng động, cực kì dễ nổi nóng và hiếu chiến. Các bạn xem, giống hệt cái đám này...”

Bé Lucifer chỉ còn sót cái đầu, hát hàm về phía con quỷ đói đang há miệng định cắn đứt tai mình.

“Gương mặt cũng có những biến đổi rất đặc trưng. Nhãn cầu lồi ra, mắt trông to hơn so với trước, tròng đen thì thu nhỏ lại, nhìn đáng sợ quá nhỉ!”

Fujiki run rẩy. Bánh quy FS tựa như ngọn lửa thiêu đốt sinh mệnh người ăn. Các thành phần thúc đẩy cơ thể tiêu hao phần nhiệt lượng còn thừa, lại thêm erythritol gây tiêu chảy khiến cho bụng rỗng tuếch, hệ quả là càng ăn bánh thì càng thấy còn cào, khó chịu. Cuối cùng, những người đã vướng vào bẫy của bên tổ chức trò chơi đó sẽ rơi thẳng xuống địa ngục đói khát vô tận.

“Tiếp theo là bí mật của bia lon! Trời nóng bức thế này thì ai mà chẳng muốn nốc một hơi hết cả lon bia phải không nào? Nhưng, hãy thử cố gắng kiềm chế một chút và kiểm tra đáy lon trước. Lúc ấy, các bạn sẽ tìm thấy vết hàn của một cái lỗ bé như đầu kim.

Chà, vì làm không khéo lắm nên chắc cũng dễ phát hiện thôi. Với

lại, vị bia cũng đáng đến bất thường, nhỉ? Đó là bởi bên trong có món cocktail Narcotic đặc chế từ mười mấy loại thuốc gây ảo giác và kích thích thần kinh. Một tràng pháo tay cho những con người may mắn chưa uống thứ ấy vào bụng nào!

Món cocktail này được pha theo công thức của một tổ chức ma túy, vốn để chế tạo các chiến binh ưu tú cho mình. Tiếc thay, công trình nghiên cứu đó đã thất bại. Kẻ sử dụng loại cocktail này tuy vẫn giữ được đầu óc minh mẫn nhưng sẽ đánh mất cảm xúc và lương tâm của một con người. Nói tóm lại, cocktail Narcotic chỉ có thể tạo ra những con quỷ giết người hàng loạt. Cầu Chúa phù hộ cho các bạn không đụng phải chúng. Quả nhiên chỉ có thuốc lá tự chế mới vừa thực dụng lại vừa vô hại.

Quen biết chưa được bao lâu, bây giờ tôi lại phải chia tay các bạn mất rồi. Thay lời tạm biệt, chúc các bạn không gặp phải số phận như tôi...”

Hai con quỷ đói gầm gừ, ăn nốt phần miêng của bé Lucifer. Sau khi không còn gì để ăn nữa, hai con quỷ nhìn Fujiki và Ai chằm chằm rồi từ từ biến mất.

Màn hình đã quay lại dòng POCKET GAME KIDS mà bàn tay cầm máy chơi điện tử của Fujiki vẫn run bần bật.

Quả nhiên lựa chọn ở trạm kiểm soát số 1 đã quyết định tất cả. Nhóm phía Nam đã bị phân vai quỷ đói ngay từ đầu trò chơi.

Đã vậy thì chắc chắn không thể thương lượng gì với nhóm Naramoto được nữa. Từ giờ trở đi, anh và Ai chỉ có thể trốn chui trốn nhủi trong Bungle Bungle để không bị chúng tìm thấy.

Cho đến khi bọn chúng chết đói vì dùng quá nhiều năng lượng,

hoặc khi anh với Ai biến thành bữa ăn của chúng...

...

- Anh làm thật đấy à? - Ai hỏi như đang trách móc.
- Ừ, hết cách rồi mà.
- Nhưng tháo pin ra thì tất cả thông tin đang có trong máy sẽ...
- Tôi ghi nhớ hết những thông tin quan trọng rồi. Ưu tiên hàng đầu bây giờ là phải chạy trốn. Muốn vậy, chúng ta cần đến cái máy thu sóng.

Thực ra thứ cần thiết hơn cả là bản đồ của Bungle Bungle. Fujiki đã nhờ Ai vẽ lại ra giấy.

- Dù anh có nói thế thì cũng... Có phải anh đang muốn ép tôi đưa pin của máy trợ thính ra không?

- Không. Cô không cần phải đưa - Fujiki vừa nói vừa mở hộp pin ở mặt sau máy chơi điện tử.

- Nhưng làm sao anh biết cái máy thu sóng này có ích?

- Là vì thời gian hoạt động của máy chơi điện tử.

Ai có vẻ vẫn chẳng hiểu gì, Fujiki bèn nói tiếp:

- Theo thông tin ở trạm số 6 thì với pin khô AA, máy chơi điện tử có thể chạy được hai mươi tiếng. Ấy thế mà ở trạm số 1, bên tổ chức trò chơi lại cố ý nói rằng máy chỉ chạy được mười tiếng.

- Cái đó... không phải là trừ hao do nhiệt độ môi trường xung quanh sao?

- Cũng không thể chệnh đến một nửa được. Chắc chắn phải có lý do khác. Ví như trong máy chơi điện tử có bộ phận khác làm tiêu

hao phần điện năng đó.

- Bộ phận khác?

- Đúng vậy. Tôi đoán, trong này có cài thiết bị nghe trộm. Fujiki vừa nói vừa nhớ lại một trang trong cuốn *Mê cung Sao Hỏa*.

Đại khái là nếu muốn lấy được con ốc xà cừ có thể nghe thấy mọi động tĩnh từ kẻ địch thì phải từ bỏ “Pha lê triết gia”. Quan trọng hơn là, đồng ý giao dịch với người lùn sẽ mở được con đường dẫn đến Happy End, mà từ chối thì sớm muộn gì cũng bị ăn thịt.

Nghĩ vậy rồi anh hạ quyết tâm, tháo hai cục pin ra khỏi máy.

- Thiết bị nghe trộm? Thế nghĩa là... ?

Fujiki không trả lời Ai. Anh gắn pin vào máy thu sóng rồi nhấn nút khởi động. Loáng thoáng nghe thấy tiếng người xen lẫn trong đồng tạp âm kêu lẹt xẹt, anh kéo cho ăng ten dài ra hết mức rồi thử hướng ăng ten về những hướng khác nhau. Khi đến gần chỗ Ai đứng thì chẳng còn nghe được gì khác ngoài tạp âm nữa.

- Chắc là do máy trợ thính của cô.

Fujiki lùi xa khỏi Ai hai, ba bước. Lúc này, anh chợt nhận ra một điều. Giả sử suy đoán của anh là đúng, tức trong máy chơi điện tử có gắn thiết bị nghe trộm, thì đằng nào cũng phải tháo pin trong máy chơi điện tử ra trước rồi mới dùng máy thu sóng để nghe lén các nhóm khác được. Bởi vì, chắc chắn tần số sóng của các máy đều giống nhau nên nếu không tháo pin ra, anh sẽ chỉ nghe được âm thanh thu được từ máy chơi điện tử của chính mình.

Tóm lại là, đằng nào đi nữa, muốn sử dụng con ốc xà cừ có phép thuật thì bắt buộc phải từ bỏ “Pha lê triết gia”.

Đột nhiên, có tiếng nói vang lên từ máy thu sóng.

“Sức thẳng ấy không phải vừa đâu. Đô con thể cơ mà.”

“Không sao. Chúng ta có tới ba người. Ba chọi một không chột cũng què.”

“Nhưng thằng đó cảnh giác ghê lắm, lại còn có đủ loại vũ khí nữa, từ nỏ, súng cao su, dao Machete, dao sinh tồn và cả súng điện.”

“Thế nên mới cần đến mày đó.”

Hình như là Funaoka và Naramoto. Tuy không lên tiếng nhưng chắc Tsurumi cũng ở bên cạnh.

Dù âm thanh hơi lẫn vào nhau, có lẽ vì bắt sóng từ máy của cả ba, song tiếng nói chuyện của Funaoka và Naramoto vẫn khá rõ ràng. Fujiki đâm ra luống cuống, biết đâu bọn chúng đang ở gần đây thì...

Rồi anh sực nhớ đến hai cái ăng ten trên đỉnh tổ kiến. Thiết bị ghi âm hoạt động được với pin khô, lại còn phải phát sóng thì chắc chắn sóng phát ra sẽ rất yếu. Nói cách khác, âm thanh rõ ràng như vậy đồng nghĩa với việc chúng đang ở gần một thiết bị thu phát sóng. Có khi là xung quanh một trạm kiểm soát nào đó.

“Chẳng lẽ mày hồi hận rồi?”

“L... làm gì có...”

“Mày nghĩ mày còn có thể sống sót khi trở thành kẻ thù của cả Seno lẫn bọn tao à?”

“Không! Tôi không nghĩ thế mà, thật đấy. Nên tôi mới đang h... hợp tác với mấy người còn gì.”

“Được rồi. Ba chúng ta sẽ có cơ hội chiến thắng trò chơi này nếu hợp tác với nhau. Có điều, thằng cha Seno kia là một đối thủ phiền phức đấy. Loại bỏ được Seno thì chẳng còn gì phải lo nữa. Hai nhóm kia toàn mấy lão già với một ả đàn bà, đều là những con mồi dễ xơi. Riêng Seno thì khác. Lỡ bị hắn đánh phủ đầu thì có khi chúng ta lại bị hắn làm thịt cũng nên.”

“Đ... đúng thế.”

“Mày hận hắn lắm chứ gì? Bị đánh cho như tử tù luôn mà nhỉ.”

“Ừ! Thằng khốn đó, không thể để hắn chết một cách dễ dàng được. Hắn xem tôi như cái bao cát...”

“Vậy mà mày không muốn trả thù à?”

“Đ... đương nhiên có rồi. T... Thằng khốn đó...!”

“Bây giờ mày quay lại chỗ Seno đi. Xong phải xin lỗi vì đã tự ý bỏ trốn, thú nhận rằng không đủ tự tin để thoát chết một mình. ‘Cậu sai gì tôi cũng sẽ làm, xin hãy cho tôi đi cùng cậu.’ Nói thế thì dù có bị đánh một chút cũng không đến nỗi mất mạng.”

“Ừ... ừn.”

“Sau đó, đợi đến thời điểm hắn lơ lửng cảnh giác thì ra dấu cho bọn tao. Âm hiệu như lúc nãy vừa nói. Nếu có thể thì hãy đánh lạc hướng hắn trước để bọn tao lợi dụng sơ hở, tấn công từ sau lưng.”

“T... tôi hiểu rồi.”

Naramoto đang lên kế hoạch tấn công Seno, còn Funaoka chỉ tỏ ý đồng tình hoặc biểu thị nghe hiểu. Xem chừng Funaoka đang rất sợ hãi, vì Fujiki nghe rõ cả tiếng răng vang lập cập của cậu ta.

Đợi Naramoto phân chia nhiệm vụ xong hết thì Funaoka mới như

thu hết can đảm, lần đầu tiên chủ động đưa ra câu hỏi.

“N... này... hai người...”

“Sao?”

“Chẳng là, m... mặt hai người ấy mà...”

Im lặng kéo dài.

“Mặt chúng tao làm sao?”

“K... không, cái đó... Đừng giận nhé.”

“Ê, anh Tsurumi. Hình như anh Funaoka đây thấy mặt chúng ta có gì đó lạ lắm đấy, anh có biết tại sao không?”

Tiếp theo là giọng Tsurumi gầm gừ không khác gì dã thú. Nếu không có thông tin của bé Lucifer thì khó mà đoán được âm thanh ấy phát ra từ cổ họng của một con người.

“Anh Tsurumi cũng có vẻ không biết. Mặt chúng tao làm sao?”

“K... không, không sao.”

“Làm gì có chuyện không sao. Đã nói thì phải nói cho hết chữ. Mà muốn biết cơ mà. Thế nào? Mặt bọn tao có vấn đề gì hả?”

“T... thật sự không có. L... là tại tôi nhìn nhầm. Tôi xin lỗi...”

Âm thanh đến đây là ngừng. Fujiki hi vọng sẽ có thông tin gì đó liên quan đến vị trí của ba kẻ ấy nên đã thử chờ một lúc, thế nhưng chẳng còn gì khác ngoài tạp âm vang lên đều đặn. Anh đành tắt máy thu sóng để tiết kiệm pin.

- Giờ chúng ta làm gì đây? - Giọng Ai run run.

- Ừm...

Nếu chỉ xét về mặt thông tin thì anh và Ai đang có ưu thế áp đảo. Có điều, anh vẫn chưa nghĩ ra cách gì để sử dụng ưu thế ấy.

Trong anh bỗng dấy lên suy nghĩ muốn nói cho Seno biết những thông tin vừa nghe được để cùng hành động. Nếu hợp tác với cậu ta thì biết đâu bọn họ vẫn sống sót được ngay cả khi kẻ địch là quỷ dữ. Bây giờ mà bỏ mặc Seno, người duy nhất đủ sức mạnh kháng cự lũ quỷ đói kia, có khi anh và Ai sẽ trở thành nạn nhân tiếp theo cũng nên.

Chắc chắn Seno chưa đụng tới bánh quy FS và bia lon, có lẽ vẫn còn có thể hợp tác. Nếu để cậu ta phải chịu ơn cứu mạng thì...

Không được.

Fujiki nhận ra bản thân đang vô thức trốn tránh sự thật và chìm vào trong những ảo tưởng tốt đẹp.

Thứ nhất là dù làm cách nào đi nữa, anh cũng không thể tìm ra Seno trước nhóm Naramoto. Funaoka vốn chung nhóm với Seno nên mới biết cậu ta đang ở đâu chứ anh và Ai thì không. Trong thời gian đi lòng vòng tìm thì có khi nhóm Naramoto đã tìm ra Seno trước rồi.

Thứ hai, nói hết thông tin cho Seno cũng có nghĩa là anh đang từ bỏ ưu thế của mình, tự đặt cả bản thân lẫn Ai dưới sự kiểm soát của Seno. Tuy vẫn tốt hơn bị đám quỷ kia bắt được, nhưng điều đó cũng không thể thay đổi một sự thật là Seno rất hung bạo và hiếu chiến. Thế nên, sẽ chẳng có chuyện cậu ta cảm thấy biết ơn anh đâu. Rất có thể Seno sẽ ngược đãi anh và Ai như cách cậu ta đối xử Funaoka, rồi cuối cùng giết phứt bọn họ đi cho rảnh nợ...

Fujiki bắt đầu sắp xếp lại dòng suy nghĩ trong đầu.

Nhóm đi về phía Đông, tìm kiếm vật dụng sinh tồn bao gồm Norota và Kato. Nhìn cách Norota đảm nhiệm vai trò chủ trì các

cuộc họp ban đầu thì có vẻ là một người có tinh thần hợp tác. Kato vốn là giáo viên, trông cũng có vẻ đáng tin.

Nhóm đi về phía Tây, tìm kiếm vật dụng phòng thân là Funaoka và người khổng lồ Seno. Nhóm này đã rạn nứt, nhưng dù chỉ còn có một mình thì Seno vẫn rất đáng gờm.

Nhóm đi lấy lương thực ở phía Nam là Naramoto, Tsurumi và Abe - người đã bị hai kẻ còn lại trong nhóm ăn thịt. Có lẽ do ảnh hưởng của hormone tuyến giáp và cocktail Narcotic mà bọn chúng đã hoàn toàn biến thành quỷ dữ ăn thịt người.

Cuối cùng là anh và Ai đi tìm thông tin ở phía Bắc...

Đúng như lời khuyên của bé Prati, nếu muốn tìm đồng minh thì chỉ nên tìm Norota và Kato. Mặc dù vì bản chất trò chơi này là zero-sum nên mối quan hệ ấy có lẽ sẽ không thể kéo dài vô thời hạn, song, ít ra thì trong một khoảng thời gian nhất định, bọn họ vẫn có thể hợp tác với nhau khi cả hai bên đều có lợi.

Cuối cùng anh nói:

-... Bây giờ không nên nghĩ đến chuyện tiếp cận các nhóm khác. Trước mắt chúng ta cần tìm đường tránh nhóm Naramoto càng xa càng tốt.

Ai gật đầu vờ về mặt cực kì nghiêm túc.

Bất cứ hành động thiếu suy nghĩ nào cũng sẽ khiến cả hai rơi vào nguy hiểm nên Fujiki và Ai đã tìm một chỗ ẩn nấp có vẻ an toàn, sau đó cứ cách mỗi một giờ là lại bật máy thu sóng lên để nghe ngóng động tĩnh của nhóm Naramoto. Vấn đề ưu tiên hàng đầu lúc này là phải biết được vị trí hiện tại của bọn chúng. Đến gần chiều hôm ấy, Fujiki nghe được tiếng kêu phẫn khích của Funaoka.

“Ê này, xem đi! Tia laze đấy. Chắc đây cũng là một trạm kiểm soát rồi.”

“Đừng có lớn tiếng thế. Bị ai nghe thấy thì sao?”

Giọng Naramoto có vẻ bức bối, “Bọn tao chưa hề đi qua đây, chắc là trạm kiểm soát của tuyến khác. Mà thử nhận thông điệp xem có được không?”

“Được... ơ, cái gì thế này?”

“Sao vậy?”

“Không, nhưng thông điệp lạ lắm. Tôi không hiểu nó nói gì.”

“Đưa đây xem nào. Đổi băng...? Cái gì đây?”

Fujiki nhắm nghiền mắt. Vậy là bọn chúng đã ngẫu nhiên tìm thấy trạm kiểm soát số 3 của tuyến đường phía Bắc. Thông điệp đó là “Hãy đổi băng trò chơi”.

Naramoto ngẫm nghĩ hồi lâu rồi nói bằng một giọng gằn như rít khiến Fujiki nổi da gà.

“Ra thế. Hiểu rồi. Chúng ta bị cho ăn một quả lừa khá đau đấy.”

“Là sao?”

“Bọn đi về phía Bắc. Chắc chắn chúng đã tìm thấy một băng trò chơi khác ở trạm số 2. Nếu không có cái băng đó thì không thể lấy được thông tin mới ở các trạm sau.”

“Phía Bắc? Là thằng mất dạy Fujiki với ả đàn bà kia? Mẹ kiếp! N... nếu thế, chúng đang ở gần đây à?”

“Chắc là không. Thông điệp bảo thay băng trò chơi, tức đây có khả năng là trạm số 3. Hắn giờ này chúng đã đi xa lắm rồi.”

Tiếng gằn gừ như dã thú của Tsurumi xen lẫn giữa những lời nói

của Naramoto.

“Tao cũng đã thấy lạ, vì giá trị thông tin của nhóm đi về phía Bắc đưa ra không tương xứng với giá trị của lượng vật dụng mà ba nhóm còn lại lấy được. Nói cách khác, bọn nó giấu thông tin cho bản thân trong khi vẫn lấy vật dụng của chúng ta à? Coi thường nhau quá đấy. Đợi tìm thấy hai đứa đó rồi, tao sẽ thanh toán món nợ này luôn thể. Thằng đó tên Fujiki đúng không? Tao sẽ dùng nó để thí nghiệm vũ khí. Còn con đàn bà kia, phải quần nó một trận cho thỏa thích mới được.”

“Đ... được đấy... L... làm thế đi. Ý kiến hay!”

Fujiki tắt máy, nói:

- Chúng đang ở trạm kiểm soát số 3.

Sắc mặt Ai trắng bệch, đưa bản đồ cho Fujiki, chỉ cho anh thấy vị trí hiện tại của bọn họ chỉ cách chỗ đó tầm 2-3 kilomet.

- Quá gần. Chỗ này rất nguy hiểm. Chúng ta rời khỏi đây thôi.

- Nhưng ta đi đâu bây giờ?

- Trước mắt cứ đi hướng ngược lại với trạm kiểm soát số 3. Tuy không biết chúng sẽ đi theo hướng nào nhưng nếu cùng hướng với chúng ta, tôi muốn bảo đảm khoảng cách tối thiểu giữa hai bên phải là 10 kilomet.

Fujiki cẩn thận xóa hết dấu vết của những cái bẫy anh giăng sẵn xung quanh rồi mới lên đường.

Con sẽ đổ đậu trên cây bạch đàn cất cao tiếng hét.



Ánh trăng mờ ảo hắt những tia sáng yếu ớt xuống Bungle Bungle.

Những ngọn núi đá cao khoảng 30-40 mét nằm san sát nhau như đang cố chứng minh sự tồn tại của mình bằng cách gây áp lực cho người xem. Những sọc ngang màu tím ánh đỏ và xanh đen đan xen. Khung cảnh thần bí gần như đêm nào cũng xuất hiện trước mắt ấy khiến Fujiki cảm thấy một nỗi sợ hãi khó tả.

Dường như đường nét và màu sắc của núi đá hôm nay trông rõ rệt, sống động hơn mọi ngày. Có lẽ vì hôm nay họ không đốt lửa để tránh bị nhóm Naramoto phát hiện. Hoặc là, bởi tính mạng đang bị đe dọa nên cả năm giác quan của anh đã trở nên sắc bén hơn bao giờ hết. Đây phải chăng là bản năng sinh tồn của động vật? Hay nó giống như hiện tượng hồi quang phản chiếu của con người trước khi giã biệt với thế giới này?

- Ai! - Fujiki thì thào bằng giọng trầm thấp, nghe như gió thoảng qua tai.

- Cái gì?

Lúc này Ai đang ngồi bó gối như đêm đầu tiên hai người gặp nhau. Cô nói trong khi vẫn đang vùi mặt vào gối nên giọng nghe nghèn nghẹn.

- Cô từng kể là hồi cấp ba, cô bị nghiện thuốc đúng không?

-... Methamphetamine.

- Ờ ờ, đúng là nó đó - Fujiki cố ý nói với giọng bỡn cợt nhưng Ai không phản ứng lại với thái độ của anh - Sau đó cô không chịu cho tôi biết làm thế nào mà cô cai nghiện được.

Ai vẫn cúi gằm, trông hệt như một đứa trẻ đang khóc khi bị mắng.

- Giờ cô kể nốt đoạn sau được không?

- Lý do?

- Vì nếu không thì biết đâu sau này tôi chẳng còn cơ hội nào để nghe nữa.

-... Nghe rồi cũng có ích gì đâu.

- Nhưng tôi muốn biết.

- Tại sao?

- Tôi muốn biết thêm về cô, cái gì cũng được...

Cuối cùng Ai cũng ngẩng mặt lên. Đôi mắt phản chiếu ánh trắng khiến Fujiki liên tưởng đến mắt mèo.

- Anh đang lấy cớ để thuyết phục tôi?

-... Cô muốn nghĩ thế cũng được - Fujiki lẩm bẩm.

- Gì vậy? Nghe như trả lời cho có lệ ấy! Chẳng lẽ anh nghĩ là có loại phụ nữ sẽ bị chinh phục bởi cái kiêu tán tỉnh mà còn chừa lại đường lui đấy hả?

- Tính tôi sinh ra đã thế rồi mà, chịu thôi.

- Tính cách thích hợp với sinh tồn hơn yêu đương?

- Tín điều của tôi là thà sống quy lụy còn hơn chết vinh quang.

Ai bật cười.

- Giống như Ieyasu*?

- Ít ra vẫn sống thọ hơn Nobunaga* yếu đuối nhiều.

- Việc trở thành dân vô gia cư cũng bởi tính anh như thế à?

Fujiki như bị chạm vào chỗ đau, im lặng. Ai nhận ra mình đã lỡ lời.

-... Xin lỗi anh.

- Có gì mà phải xin lỗi. cô nói đúng mà.

- Không. Nhờ có anh nên tôi mới sống được đến tận bây giờ.

- Nhưng tình huống hiện tại của chúng ta còn thảm hại hơn một kẻ vô gia cư.

Ai mỉm cười, lắc đầu:

- Đây... Nếu hai ta đều có thể sống sót ra khỏi chỗ này...

- Ừ?

- Anh có chịu gặp lại tôi ở Tokyo không?

- Tất nhiên là có. Lúc đó, chúng ta sẽ cùng nâng cốc chúc mừng trong một nhà hàng sang trọng.

- Chỉ ăn mừng thôi á?

- Ờ thì... sao mà chẳng được.

Ai mỉm cười nhìn Fujiki đang lúng túng. Một lúc sau, cô nói:

- Đây, trời hơi lạnh nhỉ?

- Lạnh? Tuy không nhóm lửa nhưng tôi thấy có lạnh lắm đâu...

- Tôi ngồi cạnh anh cho ấm nhé?

Không đợi Fujiki trả lời, Ai đã đứng dậy đi đến, ngồi dựa sát vào vai anh. Cảm nhận được nhiệt độ cơ thể và hơi thở của cô qua da thịt, tim Fujiki đập loạn cả lên.

- Anh Fujiki. Thực ra, chắc anh không thích loại phụ nữ giống như tôi đúng không?

- Làm gì có chuyện đó. Sao cô lại nghĩ thế?

- Thì cao quá khổ, đeo máy trợ thính, vẽ truyện khiêu dâm, lại còn từng bị nghiện thuốc ở cấp độ nặng nữa.

- Máy chuyện ấy có quan trọng lắm đâu? Cô vẫn đang cố gắng hết sức để sống đấy thôi. Còn tôi, tôi chưa bao giờ nghiêm túc làm bất cứ việc gì cả. Chỉ là một thằng thất bại... - Fujiki tự mỉa.

- Không phải vậy. Chẳng qua vì anh quá xui xẻo thôi. Chắc chắn từ giờ trở đi, mọi chuyện sẽ khác mà. Kể cả trò chơi này, nhất định anh cũng là người chiến thắng.

-... Hai chúng ta đều sẽ thắng.

Thay cho lời đáp, Ai vòng tay qua cổ Fujiki, đặt môi mình lên môi anh.

Fujiki kéo cô vào lòng, hôn ngấu ngiến và cảm nhận cô đang đáp lại anh bằng sự nồng nhiệt không kém. Anh chưa từng có cảm giác thế này khi hôn Kyoko.

Dù đang đắm chìm trong nụ hôn với Ai, một góc nào đó trong não Fujiki vẫn tỉnh táo mà suy nghĩ. Nếu không phải trong tình huống này thì có lẽ mối quan hệ của anh và cô đã chẳng phát triển đến mức như thế. Có lẽ vì ai cũng cảm nhận được cái chết đang đến gần, chẳng còn gì đảm bảo được rằng ngày mai sẽ đến với họ

nữa, thế nên nếu không cháy hết mình trong giờ phút này thì e rằng sẽ không có cơ hội nào khác chẳng? Hay họ chỉ đang tìm cơ để trốn chạy khỏi sự sợ hãi?

Cuối cùng cả hai cũng tách nhau ra. Ai thở hổn hển. Ánh trăng soi rọi khuôn mặt ửng đỏ của cô.

- Anh này...

Không cần nói gì thêm nữa. Fujiki đề Ai xuống...

Tay anh nhẹ nhàng xoa bóp ngực cô rồi ngậm lấy nó. Ai rên lên một tiếng, rồi dường như cảm thấy xấu hổ, cô cắn ngón trỏ để ngăn mình phát ra tiếng.

Trong suốt quá trình, Ai rụt rè hẳn chứ không chủ động như ngày thường, tuy vậy, cô vẫn đáp lại từng cơn trớn của anh. Chỉ khi anh định chạm vào tai trái đang đeo máy trợ thính, cô mới sầm mặt vẻ khó chịu, lấy tay đề xuống. Có vẻ như Ai bị ám ảnh nặng về cái tai đó.

Cô cắn môi, cố gắng không phát ra tiếng động, chẳng biết vì xấu hổ hay đang cảnh giác.

Thấy thế, Fujiki không kìm được mà chua chát nghĩ, rốt cuộc bọn họ có nên làm chuyện như vậy vào lúc này không? Dù là loài động vật nào đi nữa, làm tình cũng là thời điểm thiếu cảnh giác nhất. Tuy có thể nói họ đã trốn xa khỏi nhóm Naramoto, nhưng lỡ mà bị bắt gặp thì chắc chắn họ sẽ bị chúng giết dễ như chơi. Với lại, bất luận đang trong tình huống thế nào, họ cũng không nên phung phí năng lượng vì khoái lạc nhất thời mới đúng.

Nghĩ thì nghĩ vậy, song “cái ấy” của Fujiki cũng không có ý định mềm đi. Anh đành mặc kệ cho mọi chuyện tới đâu thì tới.

Fujiki tháo thắt lưng, cởi chiếc quần đã rách bươm sau mấy ngày sống trong thiên nhiên hoang dã Bungle Bungle. Sau đó, khi anh định cởi quần của Ai, cô lập tức phối hợp bằng cách uốn cong người, có vẻ cơ thể cô khá mềm dẻo. Đến đây, anh bỗng nhớ ra một chuyện:

- Đợi anh một chút.

Ai dùng hai chân quắp lấy anh:

- Anh định đi đâu?

- Anh đi lấy vật dụng thôi mà. Có một thứ dùng riêng cho lúc này còn gì.

- Vật dụng? - Ai sầm mặt.

- Bao cao su ấy.

- Không! Lãng phí quá!

- Còn nhiều túi để đựng nước lắm nên em đừng lo.

- Không! - Ai vòng tay kéo Fujiki lại - Anh đừng dùng cái thứ ấy. Em không thích dùng vật dụng vốn được chuẩn bị cho trò chơi quái quỷ này.

- Nhưng...

- Chúng ta không cần dùng nó đâu. Em muốn hai ta trực tiếp chạm vào nhau.

Nghĩ lại thì Fujiki thấy bản thân cũng thật ngu ngốc. Đến cả việc có sống sót được hay không cũng không biết mà còn đi lo về việc có thai.

Tự mĩa mai bản thân là một thằng đàn ông đầy toan tính xong, Fujiki quyết định hành động theo bản năng.

Đến thời điểm cao trào, Ai vừa cắn ngón tay như để không kêu thành tiếng vừa nhìn chăm chăm vào không trung.

Fujiki chớp mắt nhìn Ai. Hình như anh vừa thấy có hai vầng trăng phản chiếu trong mắt cô.

...

Tờ mờ sáng hôm sau, Fujiki và Ai ăn ít trái cây cho xong bữa rồi lên đường.

Không còn thời gian để ung dung ôn lại sự kiện đêm qua. Trời sáng rõ cũng là lúc trò chơi mèo đuổi chuột bắt đầu. Nhóm Naramoto vẫn chưa đổi mục tiêu nhưng chỉ cần ngẫu nhiên đụng phải, chắc chắn anh với Ai sẽ trở thành mồi săn của đám quỷ đói đó.

Trong buổi sáng, Fujiki đã bật máy thu sóng hai lần. Sợ bật loa thì sẽ nhanh hết pin nên anh luôn dùng tai nghe. Có vẻ nhóm nào cũng đang ở xa thiết bị thu phát sóng nên anh chỉ nghe thấy toàn tạp âm.

- Từ vị trí hôm qua, chúng ta đã đi thẳng về phía Tây 12 kilomet nên hiện tại ta đang ở khoảng này - Fujiki vừa chỉ bản đồ vừa giải thích - Nhóm Naramoto chắc chắn đang đuổi theo Seno. Tuy không biết chúng đi theo hướng nào nhưng có lẽ sẽ không xa được đến 12 kilomet. Thế nên, tốt nhất là bây giờ chúng ta chuyển hướng xuống phía Nam.

- Cứ tiếp tục đi về phía Tây chẳng phải sẽ an toàn hơn sao?

- Nếu chỉ nghĩ đến tình huống trước mắt thì vậy, song, cứ đi thế

mãi thì e rằng chúng ta sẽ đi đến rìa của Bungle Bungle mất. Dựa trên việc bên tổ chức trò chơi đã cảnh cáo không được ra khỏi Bungle Bungle thì đến lúc đó, ta sẽ chỉ có thể chọn giữa việc rẽ sang phía Nam hoặc phía Bắc. Tình huống ấy rất nguy hiểm.

- Ý anh là dễ bị dồn vào chân tường đúng không?

- Ủm. Anh muốn tranh thủ lúc nhóm Naramoto chưa đi xuống phía Nam thì chuyển hướng luôn. Rồi trước khi đến cực Nam của Bungle Bungle, ta sẽ vòng sang phía Đông.

- Tức là đi thành vòng tròn?

- Ủ. Có lẽ đó là cách chạy trốn an toàn nhất.

Vấn đề là dù câu giờ được bằng cách chạy trốn, anh cũng không biết sẽ phải làm gì tiếp theo. Trông chờ vào chuyện nhóm Naramoto chết đói có vẻ quá hão huyền. So ra thì cứ hy vọng nhóm Naramoto đánh nhau với Seno rồi cả hai cùng chết hoặc gây trọng thương lẫn nhau biết đâu còn thiết thực hơn nhiều.

Đi được vài cây số về phía Nam, Fujiki nhận thấy đồng bằng rộng lớn nay đã thay bằng các dãy núi có hình thù đặc biệt đan xen vào nhau tạo thành một mê cung phức tạp.

Địa hình nơi này tốt ở chỗ họ không cần phải lo lắng về việc bị đối phương nhìn thấy từ xa, song khuyết điểm là vì đường đi vòng vèo, dễ gặp ngõ cụt nên sẽ có nguy cơ tình cờ chạm mặt kẻ địch ở góc ngoặt nếu quay đầu lại. Tuy khả năng đó không lớn lắm nhưng nó vẫn gây cho anh áp lực tâm lý nặng nề.

Cả anh và Ai đều theo bản năng muốn tránh đường thẳng dài nên luôn tận lực rẽ sang đường khác. Chẳng qua, làm vậy thì tỉ lệ gặp phải ngõ cụt cũng rất cao nên việc mất thời gian vòng ngược lại

là chuyện không thể tránh được.

Đang đi, Ai đột nhiên khựng lại làm Fujiki giật thót người.

Sắc mặt Ai tái mét, tay chỉ về phía trước, thì thào:

- Chỗ đó có người.

Fujiki nheo mắt quan sát khe nứt của núi đá mà cô đang chỉ vào nhưng chẳng thấy ai cả.

- Hay em tưởng tượng?

- Không đâu, em thấy thật mà. Hẳn nhận ra đã bị em phát hiện nên trốn mất rồi.

- Biết đâu là động vật?

Thấy Ai lắc đầu, Fujiki thở dài.

Anh tự hỏi rốt cuộc kẻ đang nấp ở đó là ai? Bungle Bungle đang trong thời gian đóng cửa nên chắc chắn không thể là người chẳng có liên quan gì đến trò chơi này được,

- Giờ phải làm sao đây? - Ai hỏi với vẻ hoang mang.

Chắc chắn hẳn đã nhận ra sự tồn tại của bọn họ. Bây giờ có quay đầu chạy cũng không còn kịp nữa, vì khoảng cách từ khe đá đến chỗ hai người đang đứng chỉ tầm 40-50 mét mà thôi.

Fujiki suy nghĩ một hồi rồi quyết định:

- Cứ đi về phía trước.

- Hả? Nhưng...

- Anh sẽ thử gọi to cho hẳn biết chúng ta không có ý xấu. Em nấp sau lưng anh đi.

Fujiki đưa cho Ai bình xịt hơi cay, sau đó nhét dùi cui vào túi quần phía sau và giấu thêm một con dao trong ống tay áo bên phải.

- Vâng.

Ai bám chặt tay Fujiki.

Hai người tiến lên từng bước một. Tim đập thành thịch. Máu chảy rần rật như muốn phá vỡ huyết quản.

Fujiki hít sâu để lấy lại bình tĩnh.

Không thể chỉ tập trung nhìn vào vết nứt phía trước được. Biết đâu đó chỉ là mồi nhử, còn bẫy lại nằm ở chỗ khác. Nghĩ vậy nên anh cố gắng vừa đi thật chậm, vừa quan sát toàn bộ khung cảnh xung quanh.

Thế rồi, anh phát hiện có ruồi bụi rậm bầu thành từng đàn trên mặt đất, như thể đang ra hiệu cho anh tiếp tục tiến về phía trước. Đám ruồi cũng đã bầu lại giống thế này lúc ở gần bếp ngấm có chôn thi thể của Abe, song lần này ít hơn hẳn.

Là dấu máu. Hơn nữa còn tương đối mới.

Cảm giác bất an chợt trỗi dậy trong lòng cả hai.

- Vị nào đang ở trong đó vậy? - Fujiki dừng lại tại vị trí cách vết nứt khoảng 10 mét, cao giọng gọi - Chúng tôi sẽ không làm gì cả nên cứ yên tâm.

Xong, anh thử đợi một lát nhưng không có phản hồi.

-... Chúng tôi là Fujiki Yoshihiko và Otomo Ai.

Đối phương vẫn không đáp lại. Fujiki vừa nghĩ, làm sao bây giờ nhỉ, thì thấy một khuôn mặt trắng bệch như bệnh nặng lâu ngày nhô ra khỏi khe đá.

Tuy không còn cặp kính gọng tròn màu nâu nhưng Fujiki nhận ra đó là Norota. Anh ta ngó nghiêng xem có đúng là chỉ có nhóm Fujiki

không rồi mới thở phào nhẹ nhõm:

- May quá, tôi cứ nghĩ là bọn chúng...

- Anh Norota, anh bị thương à? Anh Kato đâu?

Cái áo trên người Norota bê bết máu.

- ... Bọn chúng có đang ở gần đây không? - Không trả lời Fujiki, Norota vừa thở hổn hển vừa hỏi, rõ ràng là đang ám chỉ nhóm Naramoto.

- Tuy không biết chính xác vị trí nhưng tôi nghĩ chúng đang cách đây khá xa.

Dường như đã cảm thấy yên tâm, Norota lập tức ngã rạp xuống mặt đất.

Fujiki và Ai bèn chạy đến xem tình hình của Norota. Trên người anh ta có hai nhát chém sâu chạy từ bả vai đến lưng, có vẻ do dao gây ra, cả hai đều không phải vết thương chí mạng.

- Anh Kato sao rồi?

Norota nhìn vào mắt Fujiki, nhẹ nhàng lắc đầu.

...

May mà Norota có cả thuốc kháng sinh lẫn thuốc sát trùng. Ngay cả hộp sơ cứu rắn cắn bị đánh giá thấp trong bảng tổng kết vật dụng cũng có ích cho việc băng bó vết thương.

Sau khi được bôi thuốc chống mưng mủ và băng bó, Norota lập tức ngất đi. Chỗ anh ta ẩn nấp là một cái hang. Bên trong khá rộng rãi, thừa sức cho ba người sinh hoạt thoải mái.

- Anh ấy bị thương nặng thế mà vẫn chạy được đến tận đây nhỉ!

- Ai nói với về nhẹ nhõm, rồi cô nhìn Fujiki bằng ánh mắt lo lắng -
Nãy giờ anh bị sao vậy?

Hình như tại anh có vẻ căng thẳng dữ dội lắm.

- Chỗ này quá nguy hiểm...

- Tại sao? Không phải bọn chúng còn ở xa...

- Chắc chắn chúng đã đoán được anh Norota chạy về hướng nào. Có khi giải quyết xong Seno, chúng sẽ đi thẳng đến đây.

- Làm thế nào mà đoán được chứ?

- Vậy em nghĩ tại sao chúng ta gặp được anh Norota trong Bungle Bungle rộng lớn này?

- Tại sao á? Ngẫu nhiên?

- Không đúng. Đó là tất nhiên.

Ai lắc đầu tỏ vẻ không hiểu.

- Chúng ta chọn đường một cách ngẫu nhiên thật, song, thực tế là ta đã chọn theo lối tư duy của một người đang chạy trốn... giống hệt anh Norota.

- Nhưng mà khu này có rất nhiều chỗ rẽ...

- Tránh đường đi thẳng, chỉ rẽ vào những đường tương đối rộng để hạn chế khả năng đụng phải ngõ cụt. Em nghĩ mà xem, chúng ta toàn lặp đi lặp lại cách chọn đường đó thì xem như đã tự mình giới hạn đường đi rồi. Việc chúng ta gặp anh Norota ở đây chính là bằng chứng rõ rệt nhất.

Ai nhìn sang Norota. Hai mắt anh ta nhắm nghiền, khuôn mặt nhăn nhó vì đau đớn.

- Tệ nhất là chắc chắn anh Norota đã để lại dấu máu trên đường

đến đây. Tuy rất nhỏ và khó thấy nhưng nếu ngay từ đầu đã lần theo một cách có chủ đích thì việc chúng tìm được cái hang này chỉ còn là vấn đề thời gian.

Đến lúc này, vẻ kinh hoàng mới xuất hiện trên mặt Ai.

- Rất có thể chúng đã tính đến chuyện đó khi chém anh Norota bị thương rồi nên mới không vội vã đuổi theo.

- Thế thì ta nhanh rời khỏi đây thôi! - Ai giục.

Vấn đề là một khi mang theo Norota đang bị thương, họ tuyệt đối không thể đi nhanh như lúc chỉ có anh và Ai được.

- Chắc chắn vẫn kịp. Rất có thể bọn chúng sẽ tìm Seno trước.

Fujiki nghĩ Ai nói cũng có lý. Người duy nhất khiến nhóm Naramoto thực sự cảm thấy bị uy hiếp là Seno. Đoạn đối thoại anh nghe được kia cho thấy chúng rất sợ bị Seno tấn công. Nếu thế, đương nhiên chúng sẽ ưu tiên việc xử lý cậu ta trước, bởi vì đúng như lời Naramoto đã nói, đám còn lại chỉ là mấy lão già yếu đuối và một ả đàn bà.

Fujiki vẫn cứ cách mỗi giờ là lại bật máy thu sóng một lần, nhưng chẳng lần nào gặp may mắn như lần đầu nghe được cuộc nói chuyện giữa Naramoto và Funaoka.

Có một lần, anh nghe được âm thanh gì đó như vật cứng va vào nhau. Nghe một lúc thì anh đoán có lẽ là tiếng mài dao.

Ngoài ra, dù không nghe thấy tiếng người nói chuyện, song có vài tiếng gầm gừ như của Seno phát ra. Hình như Funaoka vẫn chưa quay lại chỗ cậu ta.

Fujiki cảm thấy bức bối khi không có cách nào để liên lạc với

Seno. Một câu thôi cũng được. Chỉ cần cảnh báo Seno về chuyện nhóm Naramoto lôi kéo Funaoka để lên kế hoạch tấn công cậu ta thì cục diện sẽ thay đổi rất nhiều. Đến lúc ấy thì giữa nhóm Naramoto và Seno, còn chưa biết mèo nào cắn mỉu nào đâu.

Fujiki thở dài rồi tắt máy thu sóng. Anh chấp nhận mất hết thông tin tích lũy được trong máy chơi điện tử mà kết quả đổi được lại thế này đây...

Đúng rồi! Chắc chắn Norota có mang theo máy chơi điện tử.

Anh bắt đầu lục lọi ba lô và túi của Norota. Nằm bên cạnh Norota là Ai. Có lẽ vì quá mệt mỏi nên cô đã lả ra ngủ ngon lành từ lâu.

Máy của Norota không sút mẻ gì. Fujiki định bụng xem xong các thông điệp của tuyến phía Đông rồi lấy pin trong này ra làm pin dự phòng cho máy thu sóng.

Fujiki bật máy lên. Thông thường, nếu không nhận thông điệp mới từ bộ phận cảm ứng hồng ngoại thì chắc chắn menu sẽ xuất hiện sau lời chào ban đầu, rồi từ đó, anh có thể chọn xem các thông tin được lưu trữ trong máy.

Không ngờ sau lời chào, trên màn hình tinh thể lỏng chỉ hiện ra dãy số từ 0 đến 9 và 26 chữ cái La tinh. Dưới cùng chỉ có một dòng chữ, “Hãy nhập mật khẩu.”

Fujiki nhìn chằm chằm cái máy mất vài giây thì mới nhớ ra phải tránh lãng phí pin. Anh tắt máy đi rồi cất nó vào túi của Norota như cũ.

Anh cảm thấy đầu óc hỗn loạn. Anh nên hiểu thông điệp vừa rồi thế nào cho đúng đây?

Nghi vẫn chồng chất như núi, nhưng thay vì bỏ thời gian mà nghiền ngẫm mấy việc này, tốt nhất là anh nên nghĩ xem phải làm gì tiếp theo.

Cuối cùng, anh quyết định tạm thời không hỏi gì hết. Ngoài ra, phải giữ bí mật về việc anh đã nhìn thấy thông điệp đó, không chỉ với Norota, mà với cả Ai nữa.

...

- Tôi biết chuyện nhóm Naramoto thay đổi ngay từ đầu rồi - Norota vừa đưa quả bao báp lên miệng vừa nói.

- Vì anh đã nhìn thấy cái mặt... *kia*? - Ai hỏi.

- À không. Bởi lúc mới gặp bọn tôi thì chúng đang trùm áo lên đầu che mặt lại, bảo để tránh nắng và ruồi.

- Thế làm cách nào...?

- Là do thái độ. Tuy chúng trùm áo lên đầu nhưng vẫn không giấu được con mắt khác thường nên tôi nhận ra ngay.

- Xong anh quay đầu chạy à?

Nghe Fujiki hỏi, Norota lắc đầu:

- Vì ít khi hành động theo trực giác nên tôi đã chần chừ. Nhờ vậy tôi mới còn sống, bởi khi đó mà chạy thì chắc chắn đã bị giết ngay tại chỗ.

- Nghĩa là anh đã tạm thời đi cùng chúng?

- Nói là tạm thời chứ thực ra cũng chỉ tầm nửa tiếng thôi. Bọn chúng nói sẽ chỉ cho tôi và anh Kato chỗ có nguồn thức ăn dồi dào. Lúc ấy Naramoto với Tsurumi, một trước một sau kẹp chúng tôi ở

giữa...

Norota xoa xoa hai cánh tay như việc nhớ lại chuyện đó khiến anh ta nổi da gà.

- Trong hang chẳng có gì cả. “Thức ăn” mà chúng nói, thực tế chính là hai người bọn tôi. Tôi vừa quay lại hỏi “Thế này là sao?” thì đã thấy chúng cầm sẵn vũ khí trong tay rồi. Gồm có một con dao sinh tồn to bản và một ngọn giáo làm từ cây bạch đàn. Sau đấy chúng hỏi, “Bây giờ chỉ có một trong hai đứa mày được phép sống thêm một thời gian nữa. Chúng mày muốn chọn ai?”

Norota im lặng hồi lâu rồi mới kể tiếp:

- Dường như bây giờ anh Kato vẫn chưa nắm được tình huống, anh ấy nói “Dừng mấy chuyện ngu ngốc này lại đi!” và bước đến gần Naramoto. Gã không hề cử động, cứ như đang đợi con mồi tiếp cận. Anh Kato vừa đặt tay lên vai Naramoto, hệt như cách giáo viên cư xử với học sinh cá biệt hay gây rối, thì chiếc áo đang đội trên đầu Naramoto trượt xuống. Giờ nghĩ lại thì có lẽ Naramoto cố ý làm thế.

- Cố ý...? - Ai hỏi lại, chừng như không thể tin được điều mình vừa nghe.

- Chắc gã muốn nhìn thấy vẻ kinh ngạc của anh Kato và tôi. Quả vậy, vừa nhìn thấy mặt Naramoto thì anh Kato đã hồn xiêu phách lạc vì khiếp đảm.

Tất cả lại chìm vào im lặng.

- Rồi anh Kato bị chúng giết à?

Norota gật đầu, không nói gì.

- Làm thế nào mà anh thoát được? - Fujiki lại hỏi. Nhìn mặt Ai thì có vẻ cô cũng có thắc mắc tương tự.

- Thấy anh Kato bị giáo đâm vào bụng và ngã gục tại chỗ, tôi định chạy khỏi đó nhưng lại bị Tsurumi chém một nhát vào lưng. Lúc ấy, tôi cứ đinh ninh là mình chết chắc rồi. Không ngờ Naramoto đã chặn Tsurumi lại trước khi tên này kịp cho tôi một dao chí mạng.

- Tại sao... ? - Ai hỏi.

Norota nhếch miệng cười:

- Vì cùng một lúc không thể ăn hết cả hai người được, Naramoto đã nói thế đấy. Ở đây thịt rất mau hỏng, hơn nữa có vẻ chúng đã thử làm thịt khô rất nhiều lần nhưng đều không bảo quản được lâu. Do vậy, bọn chúng quyết định giết anh Kato trước và chỉ chém cho tôi bị thương nặng, đủ để không chạy xa được thôi. Song, chúng không ngờ rằng tôi còn đủ sức để chạy đến tận đây.

Chưa chắc là việc này nằm ngoài dự tính của Naramoto đâu, Fujiki thầm nghĩ.

- Anh này, hay mình nói cho họ cách thu thập Bush Tucker và cách đặt bẫy đi - Ai nói.

- Là lỗi của chúng tôi... Nếu biết có những thứ khác có thể ăn được thì hai người kia đã không... Bây giờ chúng ta phải ngăn cuộc tàn sát lẫn nhau này lại.

Norota lắc đầu:

- Tình huống thay đổi rồi. Tôi không nghĩ giờ chúng sẽ chịu ăn mấy thứ hoa quả, côn trùng hay động vật nhỏ đâu. Những kẻ đó đang lấy việc săn mồi làm trò vui. Hơn nữa, chúng đã bị mê hoặc

bởi mùi vị thịt người.

- Không thể nào... - Ai thốt lên với vẻ tuyệt vọng.

Fujiki nghĩ rằng Norota nói đúng. Hiện tại bọn họ đã rơi vào tình huống ăn hay bị ăn theo đúng nghĩa đen. Chẳng qua, họ có ý định ăn nhóm Naramoto thật không thì lại là chuyện khác.

Fujiki để Ai và Norota ở lại, ra khỏi hang để thám thính xung quanh. Anh làm vậy thường xuyên vì sợ rằng nếu chỉ dựa vào máy thu sóng thì không đủ an toàn.

May mà vẫn chưa thấy gì bất thường.

Khi quay về cửa hang, anh bỗng nghe thấy Ai và Norota đang nhỏ giọng nói chuyện. Tuy đã đứng lại lắng nghe nhưng anh vẫn chẳng thể nghe rõ nội dung, chỉ biết hình như Ai đang ép hỏi Norota về một việc nào đó.

Anh chợt thấy tò mò nên định bụng đi ra xa một chút và bật máy thu sóng lên. Đúng lúc đó, Ai thò đầu ra khỏi hang rồi nói với vẻ nhẹ nhõm:

- May quá, là anh Fujiki à. Tại em nghe thấy bên ngoài có tiếng động nên ngó xem thử.

Fujiki chỉ còn cách gật đầu gượng cười.

...

Sáng hôm sau, Norota đã khỏe lên nhiều. Fujiki nghĩ, có lẽ thể chất anh ta không yếu ớt như vẻ ngoài. Nếu vậy, bây giờ họ đã có thể lên đường rời khỏi đây.

Anh đeo tai nghe vào, bật máy thu sóng lên kiểm tra như thường

lệ thì nghe được đoạn hội thoại sau.

“Mày đã ở đâu?”

“T... tôi lòng vòng trong đồng cỏ bên kia thôi. Đau quá! Cậu tha cho tôi đi. Tôi xin cậu đấy, đừng đánh nữa... Á á!”

“Giữa đường mày đã gặp ai?”

“Tôi không gặp ai cả. Thật mà. Cậu tin tôi đi. U... ui da...”

“Mày quay lại đây làm gì?”

“Hả? B... bởi vì có một thân một mình thì tôi sẽ chẳng làm nên cơm cháo gì...”

“Tại sao mày lại quay lại? Mày biết chắc sẽ bị đánh mà đúng không?”

“Đ... đúng vậy. T... tại tôi sợ nếu chỉ có một mình, lỡ bị tấn công thì...”

“Bị tấn công thì sao?”

“D... dừng lại! Cậu đừng đánh tôi mãi thế.”

“Tao tìm thấy một phần xác chết bị giấu sau núi. Ruồi bâu đầy. Nham nhở quá rồi nên tao không biết là ai, có điều cái xác đó có dấu vết bị ăn thịt. Mày có biết gì không?”

“T... tôi không biết gì hết. Thật mà. Tôi thề với trời đất. Ồi ời!”

Fujiki nuốt nước bọt. Funaoka đã quay lại chỗ Seno. Nếu thế, chắc hẳn nhóm Naramoto cũng đang ở gần đó. Anh nín thở, tập trung lắng nghe những âm thanh phát ra từ máy thu sóng, đến mức ngay cả Ai hỏi anh bị làm sao, anh cũng không hề để ý.

“L... là chó hoang...”

“Mày nhìn thấy ở đâu?”

“T... thì trên đồng cỏ đối diện núi đá đỏ. Khoảng năm, sáu con hoặc nhiều hơn. Chúng cứ nhìn chăm chăm về phía tôi. Vì thế mà tôi thấy sợ...”

“Ý mày là lũ chó đã ăn xác chết?”

“C... chuyện đó thì tôi không biết.”

“Quanh đây có chó hoang thì tao biết. Nhưng chó thì có biết đem giấu xác chết ra sau núi không hả?”

“Á! Đ... đừng đánh nữa. Xin cậu tha cho tôi...”

Đúng lúc ấy, một giọng nói hoàn toàn khác xen lẫn trong cuộc nói chuyện của Funaoka và Seno.

“Suyt... Phát ra tiếng động là hồng bét. Phải im lặng, thật im lặng. Phải nhón chân mà đi.”

Cái giọng thì thảo đó là của Naramoto. Chắc gã đang nói chuyện với Tsurumi. Tuy không biết hai bên còn cách nhau bao xa nhưng có vẻ nhóm Naramoto đã trong tư thế sẵn sàng tấn công Seno.

“Mày đang giấu giếm điều gì đúng không? Hả? Khai mau!”

“T... tôi không...”

“Thấy rồi. Ngay trước mặt. Seno đang đánh đập Funaoka dữ dội lắm.”

“Bản thân việc mày quay lại thôi cũng đáng ngờ lắm rồi. Mày nói thật xem nào.”

“Cơ hội là đây. Chúng ta sẽ tấn công từ hai phía. Anh đi vòng sang bên kia nhé.”

“Mày bám đuôi tao suốt phải không? Hả?”

“Đầu tiên, chúng ta sẽ bắn hấn bằng súng cao su, đợi trúng rồi

chuyển sang dùng giáo sau.”

“T... tin tôi đi...”

“Mày nghĩ lừa được tao à?”

“Cơ hội chỉ có một. Nếu thất bại thì sẽ rất nguy hiểm...”

Fujiki lau lòng bàn tay đã ướt đầm mồ hôi vào quần, thầm nghĩ thật kì quặc khi nghe giọng của cả hai bên lồng vào nhau.

Nếu có thể, anh rất muốn cảnh báo Seno về những chuyện sắp xảy ra. Có điều, chỉ nghe tiếng thế này thôi thì chẳng nào đoán được hai nhóm đó đang ở đâu.

“Sao tao tin lời mày được chứ hả đồ ngu?”

“Đ... đau tôi...!”

“Đương nhiên phải đau rồi, tao cố ý hành hạ mày mà.”

“Ngừng... Ngừng lại đi! Tha cho tôi...”

Lẫn trong giọng Seno là tiếng hít thở, có lẽ là của Naramoto hoặc Tsurumi. Nghe hết như âm thanh phát ra từ động vật ăn thịt khi nó tiếp cận con mồi.

“Đừng cứng đầu nữa. Khai ra mau!”

“Cậu có đánh bao nhiêu đi nữa thì tôi cũng chẳng có gì để khai cả...”

“Khai mau!”

“Aaa...”

“Khai mau!”

“Đ... đau quá! Đã bảo đau mà!”

“Khai mau!”

“Ừ... Đ... đừng đánh...!”

“Khai mau!”

Chợt Seno hét lên một tiếng. Fujiki đoán cậu ta đã bị bọn Naramoto bắn trúng. Có lẽ chúng đã dùng đá làm đạn.

Cuộc chiến đã bắt đầu. Giờ thì máy thu sóng chỉ toàn những tiếng va đập xen lẫn với tiếng la hét ầm ĩ. Rồi một tiếng thét chói tai vọng tới. Âm thanh tràn ngập đau đớn và tuyệt vọng.

Là ai?

Fujiki căng tai lắng nghe. Kết quả của cuộc chiến này sẽ ảnh hưởng đến vận mệnh sau này của anh, Ai và Norota.

“C... chúng mày là quái vật...”

Tiếng Seno. Fujiki nhắm nghiền mắt.

“Xin lỗi nhé. Mày mà sống thì sẽ làm hỏng kế hoạch sau này của bọn tao. Chết giùm cái đi!”

“C... chết tiệt. Funaoka, mày là quân phản bội!”

“Mở to mắt ra xem đi đã rồi nói nhé. Tao phản bội ai chứ...”

Có tiếng Naramoto cười khoái trá.

“Cứ yên tâm, cái chết của mày không vô ích đâu. Mày sẽ trở thành năng lượng để bọn tao sống sót.”

“Lũ cầm thú... Chúng mày dám ăn thịt người...”

“Lắm mồm quá đấy. Cũng đến lúc mày phải câm họng rồi.”

Sau đó là tiếng vật cứng giã liên hồi vào da thịt, hòa lẫn với tiếng hét thảm thiết của Seno. Chắc là bọn Naramoto đang đập đá vào người Seno cho đến khi cậu ta chết hẳn.

Fujiki cảm thấy buồn nôn. Bọn chúng đã chọn cách tra tấn con mồi đến chết, không hề đoái hoài đến nỗi đau đớn mà đồng loại phải chịu.

“Sao dễ dàng vậy? Chẳng lẽ thằng này chỉ được cái to xác...”

“M... may quá. Thiếu chút nữa là tôi bị hấn giết rồi.”

Có những âm thanh giống như đám đá vào xác chết, sau đó là tiếng Funaoka hét lên. Hình như cậu ta vừa bị Naramoto hoặc Tsurumi đánh.

“Trời nóng nên thức ăn mau ôi thiu lắm, phải nhanh chóng làm cho xong.”

Có tiếng gầm gừ như cửa dã thú, nghe chừng rất thỏa mãn. Tiếp theo là tiếng kim loại va chạm vào nhau.

“N... này, hai người làm gì thế?”

“Đầu tiên cởi quần áo nó ra rồi cắt rời tứ chi từ các khớp nối.”

“D... dừng tay. Tại sao hai người lại làm thế? C... chẳng lẽ...?”

“Anh Tsurumi, anh xem, thằng Seno đến là lắm thịt, phải nhiều gấp mấy lần lão già Kato ấy nhỉ.”

Tuy âm thanh không quá rõ ràng nhưng Fujiki biết, Naramoto và Tsurumi đã bắt đầu xẻ thịt Seno. Nghe chừng quen tay lắm rồi. Thỉnh thoảng, có tiếng Naramoto cười khoái trá hoặc tiếng Tsurumi gầm gừ trong cổ họng xen giữa những tiếng cắt thịt sột soạt.

“Ê, sao mày còn ngồi yên ở đó hả Funaoka? Đến giúp một tay coi.”

Không thấy Funaoka lên tiếng. Chắc đã sợ tới mức không nói nên lời.

“Mày chưa nghe câu tay làm hàm nhai bao giờ à? Ở chốn hoang vu như thế này, không làm là không có ăn đâu đấy. Nghe tao nói gì không? Mày cũng...”

Fujiki tắt máy thu sóng.

Có nghe thêm cũng chẳng ích gì. Seno đã chết. Giờ chỉ còn lại sáu người chơi. Tuy nhiên, có lẽ sớm muộn gì Funaoka cũng sẽ bị giết.

Sau đó, anh, Ai và Norota sẽ trở thành mục tiêu tiếp theo của đám quỷ đói không ăn gì ngoài thịt người kia.

9

Nhóm Fujiki di chuyển khá chậm. Do dẫn theo Norota đang bị thương nên tốc độ của họ giảm bớt một nửa so với trước.

Tuy máu của Norota đã ngừng chảy nên không để lại dấu vết trên đường, nhưng cứ khoảng một tiếng là họ lại phải nghỉ chân vì Norota không đủ sức đi tiếp.

- Không biết giờ này chúng đang ở đâu nhỉ? - Ai nói với về bất an.

Dù nghe rõ mồn một những âm thanh phát ra từ hiện trường Seno bị giết, Fujiki vẫn không có manh mối nào để đoán vị trí hiện tại của nhóm Naramoto. Anh nói như tự an ủi:

- Không sao đâu, chắc chúng vẫn còn ở xa lắm.

Norota nói:

- Tối thiểu là trong ngày hôm nay, chắc chắn bọn Naramoto sẽ không rời khỏi vị trí hiện tại. Chúng ta tranh thủ thời gian này để tránh xa nơi mà vết máu dẫn đến là được.

- Sao anh biết?

Norota giải thích bằng giọng khàn khàn:

- Tôi nghĩ là chúng sẽ phải tốn không ít thời gian để xẻ thịt Seno và nhét cho đầy bụng.

Nghe thế, Ai lập tức đưa tay lên bịt miệng.

Để đánh tan bầu không khí căng thẳng đang bao trùm, Fujiki nói với hai người kia:

- Tôi sẽ thử dùng máy thu sóng một lần nữa. Nếu chúng vẫn còn ở đó thì chắc chắn sẽ bắt được sóng.

Để tránh bị nhiễu bởi sóng phát ra từ máy trợ thính của Ai và máy chơi điện tử của Norota, Fujiki lùi ra xa khoảng 4-5 mét rồi mới bật máy. Trong vài giây đầu, không có âm thanh nào phát ra khiến Fujiki cảm thấy hoảng hốt, mồ hôi vã ra như tắm. Một lát sau mới có tiếng của Naramoto vang lên.

“... Sao thế? Hả? Mà đang đói còn gì. Ăn đi. Tao bảo ăn đi!”

“Tha cho t... Ờe...”

“Mày mà nôn ra là tao giết đấy. Anh Tsurumi... Thằng này trông thế mà khách sáo gớm. Lại còn bày đặt giữ kẽ. Anh giúp tôi một tay được không?”

Fujiki chau mày. Anh không biết bọn chúng đang làm gì. Có vẻ như đang ép Funaoka ăn thịt Seno, nhưng tại sao mới được? Anh nghe thêm một lúc, song vẫn không tìm được câu trả lời. Fujiki đành chịu thua, tắt máy rồi quay lại chỗ Ai và Norota. Họ nhìn anh với vẻ lo lắng. Anh nói ngắn gọn:

- Hình như chúng vẫn còn ở đó.

Đến hết ngày, bọn họ chỉ đi được tổng cộng 5 kilomet. Vì trời có vẻ sắp mưa nên họ còn mất thêm thời gian để tìm chỗ ngủ qua đêm.

Fujiki lại một mình rời khỏi nơi trú ẩn mà cả ba vừa tìm được, đến một chỗ có tầm nhìn rộng hơn để bật máy thu sóng.

Bữa tiệc ghê rợn vẫn đang tiếp diễn.

Với nhiệt độ này thì chắc chắn từ sáng ngày mai, xác Seno sẽ bắt đầu phân hủy. Nếu muốn bảo quản thịt thì chúng bắt buộc phải nhóm lửa để nướng sơ. Tuy nhiên, dựa vào các thông tin Fujiki đã nghe trộm được từ máy thu sóng thì nhóm Naramoto đã dùng hết diêm cũng như gas của bật lửa. Các trạm kiểm soát của tuyến phía Nam hầu hết đều chỉ cung cấp thức ăn chứ không có dụng cụ hữu ích để sinh tồn. Mặt khác, anh cũng không tin bọn chúng biết tạo lửa bằng củi như thổ dân Úc. Nếu thế thì có lẽ sáng mai chúng sẽ bắt đầu đi tìm con mồi mới. Nhân lúc lương thực dự trữ vẫn còn thừa thãi, chúng có thể tập trung vào việc lần theo dấu vết của mục tiêu mà không cần lo lắng đến chuyện thiếu thốn...

Cảm thấy buồn nôn trước những âm thanh phát ra, Fujiki tắt máy thu sóng.

Anh tự an ủi bản thân rằng rồi mọi chuyện sẽ ổn thôi. Dù bề ngoài trông có hoang dã đến đâu đi chăng nữa thì bọn chúng cũng không thể có cái mũi thính như động vật để lần ra vị trí của anh trong Bungle Bungle rộng lớn và chẳng khác gì mê cung này được.

Hơn nữa, anh còn có vũ khí bí mật là máy thu sóng. Nhóm Naramoto có nằm mơ cũng không thể đoán được việc anh có thể nghe trộm hành tung của chúng. Dẫu nghĩ vậy, anh vẫn cảm thấy vô cùng bất an. Hình như anh đã quên mất chuyện gì đó rất quan trọng...

...

Sáng hôm sau, Fujiki tỉnh giấc và nhận ra cơn mưa rào rích suốt đêm qua đã tạnh tụt bao giờ.

Anh cảm thấy có điều là lạ. Mùi khói, ánh sáng, rồi cả hơi ẩm.

Vừa ngẩng mặt lên thì một đồng lửa đập vào mắt anh. Là Norota đang nhóm lửa. Anh ta đang nướng một con vật trông giống thằn lằn. Nó bị xiên vào que, trên lớp da màu đen là những họa tiết trắng đan xen như một tấm lưới, có đuôi và mắt màu đỏ, hình như cùng họ với tắc kè.

- Anh đang làm cái quái gì thế? - Fujiki bật dậy, giật lấy con thằn lằn mới chín có một mặt rồi dùng chân dập lửa. Anh hét lên giận dữ với Norota đang chờ ra vì kinh ngạc - Đồ khủng! Ai cho anh nhóm lửa?

-... Sáng ra, tôi thức dậy thì tình cờ bắt được con thằn lằn. Tôi định làm cho hai người ăn nên...

- Đầu óc anh để đi đâu thế? Nếu khói bốc lên từ chỗ này thì khác gì thông báo cho nhóm Naramoto biết ta đang ở đây?

- Xin lỗi. Tại tôi nghĩ ngọn lửa bé thế này, trời lại đang nhiều mây nên có đốt lửa cũng sẽ không bị chú ý.

- Tại sao anh không bàn bạc với chúng tôi trước khi làm một việc nguy hiểm như thế?

- Xin lỗi. Tôi thật lòng xin lỗi.

Norota luôn miệng nhận lỗi. Nghe tiếng ồn ào, cuối cùng Ai cũng mở mắt.

- Có chuyện gì thế? A, lửa...?

Kể cho Ai nghe đầu đuôi câu chuyện xong, Fujiki có cảm giác

như trong tích tắc, mắt cô ánh lên một tia nghi ngờ.

Có điều, vấn đề quan trọng nhất bây giờ là phải tìm hiểu xem nhóm Naramoto có nhìn thấy khói bốc ra từ đồng lửa hay không. Fujiki cầm máy thu sóng, bước nhanh ra khỏi hang, vừa đi vừa nhấn nút khởi động.

Không nghe thấy gì ngoài tiếng như tiếng gió thổi.

Mặt Fujiki lập tức cắt không còn hột máu.

Có âm thanh, vậy là không phải do hết pin hay máy thu sóng bị hỏng, mà là nhóm Naramoto đã bắt đầu “đi săn”.

Tuy chưa chắc chúng đã nhìn thấy khói bốc lên, nhưng tốt nhất là cứ nên hành động với giả thiết là đã bị phát hiện.

- Chúng ta phải rời khỏi đây ngay! - Fujiki quay lại chỗ Ai và Norota, vừa khoác ba lô lên vai vừa nói.

Không cần giải thích gì thêm nữa.

...

Ba người lặng lẽ bước đi.

Thấy đế giày dính dính khó chịu, Fujiki nhìn xuống dưới chân.

Lúc này anh mới phát hiện, thì ra ở Bungle Bungle không chỉ có cát và sỏi mà còn có cả đất nữa. Nhìn dấu chân của cả ba để lại trên lớp đất mềm chẳng khác gì đất sét sau cơn mưa đêm qua, Fujiki cảm thấy cực kì tuyệt vọng.

Họ không thể vừa chạy trốn vừa quay lại xóa hết dấu chân được, mà nếu nhóm Naramoto đã lần theo làn khói và tìm thấy nơi trú ẩn đêm qua của bọn họ thì với những dấu chân này, sẽ chẳng có gì

khó để chúng đuổi được đến đây.

Dấu chân không chỉ cho thợ săn biết hướng con mồi đang chạy trốn mà còn tiết lộ rất nhiều thông tin khác. Cụ thể là tổng cộng có bao nhiêu người, vóc dáng và giới tính của từng người, rồi cả bao nhiêu người khỏe, bao nhiêu người yếu vì bệnh tật và bị thương...

Fujiki ngửa mặt nhìn không trung, mong sao cho trời lại mưa để xóa đi cả dấu chân lẫn vết máu. Có điều, dường như ông trời không định đứng về phe họ. Đêm qua mưa to là thế mà hôm nay lại không một giọt mây. Cứ chạy trốn thế này thì sớm muộn gì họ cũng sẽ bị chúng bắt được. Đương nhiên, nếu vứt bỏ Norota thì có lẽ anh và Ai vẫn còn cơ hội trốn thoát. Đến tính mạng của mình còn không giữ được thì chẳng có lý do gì để anh phải bận tâm đến tính mạng của người khác. Huống hồ, Norota phải chịu trách nhiệm vì đã đẩy cả nhóm vào tình huống hiểm nghèo.

Nhưng, anh tự biết mình không thể làm thế. Có thể anh quá ngu ngốc khi đến tận giờ phút này rồi mà vẫn chẳng đủ nhẫn tâm để đẩy người khác vào chỗ chết. Rốt cuộc anh nên làm gì đây?

Fujiki thở dài thườn thượt.

Câu trả lời chỉ có một. Phải tìm cách giết bọn chúng. Anh đã luôn ngoảnh mặt làm ngơ trước sự thật rõ ràng rành rành ấy, song, chuyện đã đến nước này thì...

- Anh Fujiki, nhìn kia!

Giọng Ai kéo Fujiki về với thực tại. Cô đang hào hứng nhìn về phía một hang núi hình chữ V. Cái hang rất hẹp, lại thêm lối vào bị che khuất bởi cỏ dại mọc um tùm và cây bạch đàn ma khổng lồ nên nếu không chú ý kỹ thì sẽ rất khó thấy.

- Không biết nó có thông sang bên kia không nhỉ?

Fujiki đến gần để xem. Quả thật, nhìn từ đây thì có vẻ hang này thông tới tận bên kia núi.

- Anh này, mình có nên đi vào đó không?

- Đến đây rồi dấu chân tự biến mất thì chúng cũng sẽ biết thôi mà?

- Tôi không nghĩ thế đâu - Kể từ sau vụ đốt lửa buổi sáng, Norota không nói gì thêm suốt dọc đường. Đến tận lúc này, anh ta mới mở miệng - Hai người nhìn xem, mặt đất đằng kia cứng hơn đúng không? Chúng ta để lại dấu chân đến chỗ đó rồi vòng ngược về đây là xong.

- Chẳng phải khi vòng ngược về cũng để lại dấu chân à?

- Chúng ta phải giẫm vào dấu chân cũ rồi đi giật lùi chứ.

- Ra vậy... Ừm, trò lừa này có vẻ khả thi đấy.

Ai dường như đã quyết định làm theo lời Norota.

Không hiểu tại sao nhưng Fujiki vẫn cảm thấy có điều không ổn. Trực giác mách bảo anh rằng cái hang chữ V trước mắt rất nguy hiểm.

Hang chữ V... chữ V...

- A! - Fujiki buột miệng kêu lên. Có lẽ nào đây là dấu hiệu cảnh báo rắn độc?

Vì đến tận lúc này vẫn chưa tìm thấy dấu hiệu cảnh báo đó ở bất cứ đâu nên anh đã luôn lưu tâm quan sát. Tuy từng nghĩ rằng đó là một loại biển hiệu, nhưng thế thì chắc chắn ai nhìn thấy cũng sẽ sinh nghi. Song, nếu dấu hiệu cảnh báo là do thiên nhiên tạo ra như

cái hang này thì những người không nhận được thông tin sẽ vô tư đi vào khu vực có rắn. Vậy mới giống với phong cách đầy ác ý mà bên tổ chức đã thể hiện từ khi trò chơi bắt đầu.

- Không nên đi vào đó.

- Hả? Tại sao?

Ai bực bội hỏi, nhưng sau khi nghe Fujiki giải thích nguyên nhân thì mặt cô lập tức cứng đờ. Norota cũng thế. Anh ta nhìn chăm chăm vào cái hang chữ V, trông như vừa bị sốc nặng.

- Chúng ta có thể dựa trên mẹo ban nãy của anh Norota, làm ngược lại để lừa gạt chúng.

- Nghĩa là sao?

- Ta sẽ vừa đi về phía trước vừa tạo hai dấu chân chồng lên nhau cho đến chỗ mặt đất cứng đẳng kia.

Ai ngăn người nhìn Fujiki. Một lúc sau, cô mới ra vẻ đã hiểu.

- A, anh muốn dụ chúng đi vào khu vực có rắn độc phải không? Chúng ta cứ đi tiếp trong khi cố ý để dấu chân như hướng về phía hang...

- Tuy chưa chắc sẽ thành công nhưng thử cũng chẳng mất mát gì, đúng không?

Lúc này, Fujiki chẳng còn thấy tội lỗi khi đặt bẫy để dẫn dụ người khác vào chỗ chết nữa.

- Chúng ta nên đi sao cho chúng không nhận ra việc ta cố tình giẫm hai lần lên một dấu chân. Cách tốt nhất là cố giẫm cho dấu chân của hai lần trùng khít với nhau, chỉ có vài chỗ bị chệch ra ngoài một chút - Norota đề nghị.

Fujiki gật đầu đồng ý.

- Đây là cái gì thế? - Ai hỏi, vẫn nhìn cái hang chữ V với vẻ sợ sệt.

Nổi bật trên nền đỏ thẫm của núi đá là một hình gì đó có màu trắng, trông giống giống như kí tự. Có vẻ được viết bằng phấn. Hình vẽ loằng ngoằng, uốn khúc, cắt nhau tại một giao điểm, hết như số phận của những người tham gia trò chơi này... Rồi Fujiki chợt nhận ra, nó là số 8.

Anh rùng mình. Đến đây thì không còn gì phải nghi ngờ nữa.

Anh rút sổ tay trong túi ra để kiểm tra. xếp hạng thứ 8 là... Death Adder.

Trên đó còn có kèm theo hình Ai phác lại theo minh họa trong máy chơi điện tử. Phần đầu to có hình cái nệm, thân hình ngắn và mập, cơ bắp cuồn cuộn. Bất kì ai nhìn vào cũng có thể dễ dàng nhận ra nó là rắn độc. “Nanh độc dài, độc tố mạnh vào loại bậc nhất.” Những từ ngữ đầy ấn tượng của bé Prati vẫn còn đọng lại trong kí ức anh.

Từ hang chữ V đi đường vòng xuống phía Nam, đến chỗ cách cái hang khoảng 2-3 kilomet thì Fujiki quyết định dừng lại tìm nơi trú ẩn cho đêm nay. Việc chạy lung tung trong đêm tối vì sợ bị đuổi kịp chẳng khác gì hành vi tự sát. Những lúc thế này thì càng cần tìm chỗ ngủ mỗi đêm và dựa vào Bush Tucker để duy trì thể lực.

Cuối cùng, họ chọn một nơi có địa hình phức tạp và gần nguồn nước.

Ba người bắt đầu phân công nhau tìm kiếm thức ăn. Fujiki dùng dây câu đặt bẫy nhằm vào các loại thú có túi và kì đà quanh khu vực có nước. Việc này là một con dao hai lưỡi vì nếu bị bọn Naramoto phát hiện thì chúng sẽ biết ngay rằng họ đang trốn gần đây. Vì thế, anh chỉ đặt ba cái bẫy, hơn nữa cũng chú ý tránh dùng các loại bẫy dễ bị phát hiện từ xa như bẫy tự động giật lên cao hoặc bẫy lò xo.

Lúc xuyên qua bụi cây để quay về nơi trú ẩn thì ý nghĩ đây là nơi lý tưởng để đặt bẫy chợt hiện lên trong đầu Fujiki. Cùng lúc đó, anh cũng nhớ lại những gì bé Prati đã nói về bẫy.

“Bẫy được chia thành ba loại lớn: bẫy thòng lọng, bẫy đề và bẫy giáo. Nói chung thì chỉ cần không nhắm đến những động vật to quá khổ thì chỉ dùng bẫy thòng lọng là đủ. Nhưng vì hai loại còn lại sẽ hữu ích cho sau này nên các bạn hãy nhớ kĩ cách làm. Dùng cho cái gì thì từ từ sẽ biết.”

Cho đến lúc này, Fujiki mới chỉ ứng dụng có khoảng ba, bốn loại bẫy thòng lọng, bởi anh thấy những loại bẫy dành cho việc săn các con mồi lớn như bẫy đề và bẫy giáo không hữu dụng mấy trong khi phải mất rất nhiều thời gian và công sức để lắp đặt.

Tuy nhiên, tình hình bây giờ đã thay đổi.

Nếu nhóm Naramoto đã coi anh là con mồi thì anh cũng phải coi bọn chúng như thú dữ.

Toàn bộ thông tin trong máy chơi điện tử đã bị xóa lúc tháo pin ra nên giờ trong tay anh chỉ còn lại những gì đã chép vào sổ tay và hình vẽ minh họa của Ai. Sau khi xem xét hơn hai mươi loại bẫy trong sổ, cuối cùng anh chọn đặt bẫy cung và bẫy chông loại đơn

giản nhất.

Fujiki nhìn đồng hồ rồi bật máy thu sóng lên như thường lệ. Tiếng người nói vang lên khiến anh cảm thấy căng thẳng. Tuy nhiên, đó không phải tiếng của nhóm Naramoto.

“Đây là cà chua rừng của Úc.”

“Ra vậy. Thế này thì không lo chết đói đâu nhỉ.”

“Nhưng tôi ngán đến tận cổ rồi. Giờ tôi chỉ muốn được về Nhật sớm rồi ăn một bữa cho ra hồn.”

“Chỉ phải chịu một thời gian ngắn nữa thôi mà.”

“Sao anh biết?”

“Tôi cảm thấy thế thôi...”

“Thực ra anh biết rất nhiều đúng không?”

“...Cô đang nói cái gì vậy?”

“Đừng giả ngốc! Anh là Game Master phải không?”

“Tôi chẳng hiểu cô đang nói gì cả...”

Cuộc hội thoại ngừng lại tại đó. Là giọng Ai và Norota. Fujiki vừa định thử đi tìm xem hai người ấy đang ở đâu thì đã thấy họ xuất hiện ở nơi cách vị trí của anh hơn 100 mét, đang mang các loại trái cây hái được quay về nơi trú ẩn.

Anh có chút để ý đến nội dung của cuộc nói chuyện của Ai và Norota vừa rồi. Ai nhắc đến “Game Master”, nghĩa là sao nhỉ?

Nhưng, phi lý hơn cả là việc đoạn đối thoại đó lọt được vào máy thu sóng. Sóng phát ra từ máy chơi điện tử rất yếu nên nếu cách xa đến thế thì đáng lẽ anh phải không nghe thấy họ nói gì mới đúng, trừ phi trong khu vực này có thiết bị thu phát sóng. Hơn nữa, còn

phải là loại có cường độ mạnh, bởi anh không phát hiện bất cứ chỗ nào có vẻ như đang giấu máy móc ở gần nơi trú ẩn.

Fujiki thử tìm kiếm khắp nơi, có điều mãi mà vẫn chẳng thấy gì. Đến lúc anh gần như bỏ cuộc, tình cờ ngược nhìn lên đỉnh núi thì một thứ trông rất khả nghi đập vào mắt anh.

Fujiki lập tức dùng ống nhòm để kiểm tra. Quả nhiên có hai cọng ăng ten đang chĩa ra trên đỉnh núi, trông có vẻ to hơn cái được giấu ở tổ kiến mà anh tìm thấy lúc trước. Có khi ở đây là máy chủ cũng nên.

Sợ chú ý đến thiết bị thu phát sóng một cách quá lộ liễu sẽ chọc giận bên tổ chức trò chơi, hơn nữa xác nhận việc ở Bungle Bungle có thiết bị thu phát sóng hay không cũng chẳng có ích gì, thế nên Fujiki chỉ nhìn một lát rồi quay lại nơi trú ẩn, dẫn Ai và Norota ra ngoài rồi bắt đầu đặt hai loại bẫy đã chọn khi nãy.

Bẫy chông khá đơn giản, chỉ cần đào một cái hố sâu rồi cắm thật nhiều cành bạch đàn đã được vót nhọn dưới đáy, cuối cùng lấp miệng hố lại bằng cỏ và cành cây là xong.

Bẫy cung phức tạp và nguy hiểm hơn nhiều nên cả ba đều rất cẩn thận trong quá trình lắp. Đầu tiên, Ai và Norota hợp lực bẻ cong một cành bạch đàn non mềm dẻo để Fujiki nối hai đầu bằng cách chập ba sợi dây câu làm một, tạo thành một cây cung lớn. Tiếp theo, họ vót nhọn một cành khô của cây keo, làm ra một vật gần giống với giáo hơn là mũi tên, đặt nó vào cung, lên dây rồi điều chỉnh sao cho nó bắn thẳng về phía trước. Phải thí nghiệm đến vài lần, mũi giáo mới bay theo đúng hướng mà họ muốn.

Sau đó, bọn họ đặt ngọn giáo lên dây cung đã bị kéo căng theo

đúng góc độ, móc dây cung vào cành cây ngắn đóng vai trò “cò” rồi chằng dây câu vòng từ bên phải ra phía trước. Dù con mồi vướng vào dây ở bên hông hay chính diện thì đều sẽ bị mũi giáo bắn ra xuyên thủng người.

Làm bấy xong thì trời đã về chiều. Fujiki đi xem mấy cái bẫy anh đã giăng ra ban đầu thì bắt được một con thú có túi nhỏ.

Bởi nhóm lửa sẽ rất dễ bị phát hiện, quá nguy hiểm nên họ đành ăn sống. Nếu giết xong ăn ngay thì chắc không lo bị ngộ độc thực phẩm do vi khuẩn. Tuy vẫn sợ sẽ có kí sinh trùng nhưng giờ họ cũng chỉ có cách nhắm mắt làm ngơ.

...

Trong ánh nắng ban mai, Fujiki vạch thêm một vạch vào sổ. Hôm nay vừa tròn hai tuần kể từ khi trò chơi bắt đầu.

Việc đầu tiên anh cần làm vào buổi sáng là bật máy thu sóng lên. Rồi khỏi nơi trú ẩn, anh ấn nút khởi động. Đột nhiên có tiếng nói vọng tới.

“Trời sáng rồi... Ta nghỉ chân thôi. Chắc hẳn bọn chúng không còn xa nữa, không việc gì phải vội. Mình còn mang theo cơm hộp cơ mà. Chắc tối nay hoặc tối mai là đuổi kịp thôi.”

Đáp lại là giọng gầm gừ nghe như linh cẩu đang cười. Ruột gan Fujiki lộn tùng phèo.

“Nhanh cái chân lên, Funaoka. Mà nghĩ tại ai mà chúng ta đi chậm thế này hả? Tại mày đấy, lè mà lè mè. Sao mày không nghĩ gì đến cái ơn bọn tao đã tha mạng cho hả?”

Không có tiếng trả lời. Funaoka vẫn còn sống nhưng chắc là trong trạng thái không nói chuyện được. Chỉ có tiếng của Naramoto phát ra từ máy thu sóng, chẳng khác gì màn độc thoại.

Anh tự hỏi chúng đang ở đâu. Nghe rõ thế này thì hẳn là phải ở gần thiết bị thu phát sóng. Có thể là gần trạm kiểm soát hoặc...

“Ta sẽ nghỉ dưới chân núi kia... Yên tâm đi Funaoka. Mày vẫn chưa cần lo lắng đâu. Bọn tao chịu đựng giỏi lắm, đã quen với cái đói rồi. Phải không, anh Tsurumi?”

Câu nói tiếp theo của Naramoto khiến Fujiki lạnh sống lưng.

“Ê, nhìn kia. Trên đỉnh núi có hai cái que chĩa ra... Cái đấy là ăng ten đúng không?”

Fujiki hoảng loạn, lập tức nghĩ cái ăng ten trên đỉnh núi mà Naramoto nói là cái anh đã phát hiện hôm qua. Tức là chúng đã sắp đuổi đến đây rồi...

Hướng nào nhỉ? Bọn chúng sẽ đến từ trước mặt hay sau lưng?

“Tuy không biết là ăng ten gì nhưng đứng dưới đó chắc không tốt cho sức khỏe đâu. Người ta vẫn thường nói sóng điện từ gây bệnh ung thư mà. Funaoka, mày nghĩ sao? Mày cũng không muốn mười năm nữa chết vì ung thư đúng không? Ấy là nếu mày còn sống được đến lúc đó... Chắc, đành vậy. Hình như cái hang này rộng nhất rồi.”

Xem ra không phải là ở gần đây.

Fujiki hít sâu để lấy lại bình tĩnh. Cuối cùng anh cũng đã nắm được tình huống hiện tại. Tuy cơn hoảng loạn đã qua nhưng tim anh vẫn đập thình thịch.

Chắc chắn bọn chúng đang ở bên kia ngọn núi có hai cây ăng ten.

Anh cứ đinh ninh rằng chúng sẽ đuổi tới từ đằng sau nên đã đặt bẫy và làm giả dấu chân ở hang chữ V, nào ngờ chúng lại đi theo đường song song với nhóm anh. vậy là cái bẫy ấy đã thành công cốc.

Anh ngược nhìn ngọn núi, chướng ngại vật duy nhất che chắn nhóm anh khỏi nhóm Naramoto. Núi đá kết lại thành vòng tròn, chạy dài không một kẽ hở, hết như một bức bình phong kẻ sọc khổng lồ. Bởi thế, dù chúng đuổi đến theo hướng nào thì cũng phải vòng khá xa.

Nhưng, vừa nghĩ đến việc tính theo đường thẳng thì bọn quái vật đó chỉ đang cách bọn họ có 40-50 mét là anh đã bủn rủn hết cả người.

Muốn nhìn thấy bọn chúng.

Fujiki biết đó là một ý nghĩ điên rồ.

Chẳng có lý do gì để nghi ngờ thông tin lấy được từ máy thu sóng, song ở một nơi như thế này và bị chi phối bởi nỗi sợ hãi phi hiện thực, anh cảm thấy phải đặt nghi vấn với tất cả mọi thứ.

Trăm nghe không bằng một thấy, anh không cách nào tin tưởng thông tin chỉ nghe được bằng tai mà không nhìn được bằng mắt.

Fujiki lại ngược nhìn ngọn núi. Vách núi gần như thẳng đứng, nhưng cũng không hẳn là không thể leo lên được...

Rồi anh bắt chợt thở dài. Rõ ràng đây là một ý tưởng ngu ngốc. Bên tổ chức trò chơi đã đặt ra quy định cấm leo núi, hơn nữa đây lại

còn là chỗ có ăng ten. Nếu vi phạm thì không biết anh sẽ phải chịu hình phạt nặng nề như thế nào. Với lại, núi đá ở Bungle Bungle rất dễ lở nên leo núi chẳng khác nào đang tự sát.

Trong thâm tâm, lý trí anh đang kêu gào rằng không được làm thế, có bất chấp nguy hiểm để tận mắt thấy chúng rồi cũng có ích gì đâu? Việc cần làm bây giờ là phải rời khỏi chỗ này ngay. Có vẻ chúng sẽ hành động về đêm. Nếu thế, bọn họ có hơn nửa ngày để chạy trước khi chúng đuổi tới.

Tuy biết vậy nhưng Fujiki vẫn không làm thế. Anh quyết tâm phải nhìn thấy chúng cho bằng được.

Ai và Norota đã dậy. Anh nhờ họ làm những việc mất nhiều thời gian như dự trữ nước và kiểm tra bẫy. Đợi bọn họ đi khuất, anh mới bắt đầu leo núi.

Anh vừa cẩn thận kiểm tra điểm đặt chân vừa trèo lên từ từ. Đúng là phần màu trắng dễ lở nhất, có điều lớp màu cam và đen cũng chỉ có vỏ ngoài bị oxy hóa là cứng nên vẫn không thể chủ quan được. Anh phải chú ý để không dồn toàn bộ trọng lượng cơ thể lên bất cứ điểm đặt chân nào.

Chắc chắn sẽ trèo lên được thôi, Fujiki tự khích lệ bản thân như thế.

Có một lần vô tình nhìn xuống dưới, nỗi sợ lập tức khiến hai chân anh nhũn ra như bún. Anh chợt ý thức được rằng mình có thể ngã xuống bất cứ lúc nào. Hiện tại, anh vẫn còn bám được trên vách đá là nhờ vào sự cân bằng trọng tâm và lực ma sát nhỏ nhoi.

Anh có cảm tưởng như cơ thể anh đã hòa làm một với núi đá ở Bungle Bungle. Không chỉ tay chân mà cả thân mình đều bị anh tận

dụng để tạo lực ma sát, chẳng hề bận tâm đến việc da thịt bị đá rạch nát, máu chảy đầm đìa.

Tuy ngọn núi chỉ cao khoảng 4-5 mét nhưng khi trèo được đến nơi thì hai tay anh cũng đã mỏi nhừ, các đầu ngón tay đều tươm máu. Trước mắt anh là hai cây ăng ten, một đầu của dây cáp nối với vật có lẽ là thiết bị thu phát sóng.

Từ vị trí này, anh có thể nhìn bao quát toàn bộ Bungle Bungle. Mê cung đá uốn lượn trải dài như vô tận. Ở ngọn núi đằng xa, có một con đại bàng đuôi nhọn lớn đang chao liệng.

Fujiki nằm rạp trên mặt đá, bò về hướng nhóm Naramoto. Đến vách đá, anh đưa mắt xuống dưới tìm kiếm, chẳng mấy chốc đã nhìn thấy Naramoto, Tsurumi và Funaoka.

Từ việc bọn chúng đã dễ dàng nhận ra sự tồn tại của ăng ten trên cao, có thể suy ra rằng sức chú ý của chúng đã tăng lên đáng kể. Anh phải hết sức cẩn trọng.

Vì sợ ánh sáng phản chiếu qua lăng kính sẽ khiến chúng chú ý, Fujiki xác định phương hướng của mặt trời trước rồi mới lấy ống nhòm ra. Sau đó, anh áp mắt vào ống kính, chọn phóng đại lên đến 120 lần thì mặt chúng hiện ra rõ mồn một.

Anh bất giác rung mình. Dù đã không còn ăn bánh quy FS nữa nhưng khuôn mặt của Naramoto và Tsurumi vẫn không ngừng biến dạng.

Nhãn cầu lồi lên, phát ra ánh sáng kì dị. Bọt sùi ra hai mép, nước dãi chảy ròng ròng. Thế nhưng, có vẻ chúng hoàn toàn không nhận ra những biến đổi ấy trên cơ thể.

Đáng kinh ngạc hơn cả là đến 80% khuôn mặt của chúng bị phủ

kín bởi vô số mụn nhọt to tướng, khiến người ta liên tưởng đến phần đầu của cá voi lưng gù bị hà kí sinh. Khuôn mặt chúng đỏ bừng do ăn uống vô độ, đôi môi đỏ quạch như máu.

Nhìn kĩ thì đến cả các bộ phận khác như mu bàn tay cũng bắt đầu bị biến đổi tương tự.

Thấy thế, Fujiki nghĩ đến câu “ác giả ác báo”.

Bởi liên tục ăn thịt đồng loại - vốn là thứ cấm kỵ - nên rất có thể chúng đã tự sinh ra một loại hormone dị thường nào đó, hoặc cũng có lẽ nguyên nhân gây ra sự biến hóa ấy là vì chúng đã hấp thu quá nhiều chất bản tích tụ trong cơ thể con người.

Dù thế nào thì hai kẻ đó cũng đã hoàn toàn biến thành quỷ đói rồi.

Mặt khác, Fujiki cũng chú ý đến Funaoka đang ngồi thu lu như người mất hồn. Tóc của Funaoka đã rụng gần hết, trên đầu chỉ còn lơ thơ vài cọng, không biết là do đói hay căng thẳng quá độ khi bị Naramoto khủng bố tinh thần. Hai tay cậu ta bị trói quặt ra sau, còn bị Tsurumi nắm chặt sợi dây buộc trên cổ nên có muốn cũng không chạy được. Bụng Funaoka trương phình, có lẽ vì đột ngột bị bọn Naramoto nhồi nhét thịt Seno vào bụng sau một thời gian dài chịu đói.

Fujiki đeo tai nghe, bật máy thu sóng lên.

“... Từ chỗ nhìn thấy khói, nếu cứ đi thẳng về phía Nam thì có khi ta sẽ đón đầu được chúng.”

Dường như Tsurumi đã trả lời Naramoto, nhưng Fujiki chỉ nghe được tiếng gầm gừ như của dã thú. Lần đầu tiên mắt thấy, tai nghe cùng một lúc, Fujiki không kìm được, run như cây sậy.

“Anh nói đúng. Ta tăng tốc thôi. Thông dong quá chỉ e chúng lại chạy được ra chỗ rộng mát. Chúng ta nên làm nhẹ bớt hành lý đi chứ nhỉ. Tôi bắt đầu thấy hơi đói rồi...”

Fujiki hơi nhੌm người lên. Đúng lúc ấy, chỗ đá anh đang bám tay vào bị lੑ ra, vài viên đá vụn lăn lông lốc xuống vách núi. Anh vớ tay, định tóm lại mà không kịp. Chẳng còn cách nào, anh đành nhanh chóng quay ngược lại, vừa leo xuống núi vừa run cầm cập.

Hình ảnh cuối cùng nhìn thấy qua ống nhòm in hằn trong tâm trí anh đầy ám ảnh. Naramoto nhìn về phía anh, nhếch mép cười. Đôi mắt lੑi hằn ra ngoài, tròng mắt trắng dã, to đến bất thường, đồng tử màu đen bé tẹo như trứng ếch.

Fujiki vừa xuống tới mặt đất đã được chào đón bởi khuôn mặt kinh ngạc của Ai và Norota.

- Anh điên à? Anh đang làm cái gì thế? Em không thể tin được anh lại dám leo núi!

- Việc leo núi nằm trong danh sách những hành vi bị cấm trong trò chơi này...

Nhưng, cả hai lập tức im bật khi nhìn sắc mặt của Fujiki.

- Chúng ta phải rời khỏi đây ngay.

- Hả? Tại sao?

- Bọn chúng đang ở phía bên kia núi.

Chỉ một câu thế thôi là đủ khiến Ai và Norota hiểu được tình huống lúc này.

- Chúng ta chạy về hướng nào đây?

Fujiki nhìn xuống thung lũng. Hai bên đều là vách núi, không có

ngã rẽ nên họ chỉ có thể chọn đi tiếp hoặc quay lại.

- Chúng định đi theo hướng Nam để đón đầu chúng ta.
- Thế thì chúng ta quay lại hướng Bắc?

Fujiki ngẫm nghĩ. Nhóm Naramoto chắc chắn đã nhận ra việc có người theo dõi. Nếu vậy, có lẽ chúng sẽ cho rằng việc chúng bàn bạc với nhau đi về hướng Nam cũng đã bị nghe thấy.

Mà không. Không thể có chuyện đó được. Chỉ cần không đoán ra việc trong máy chơi điện tử có thiết bị nghe trộm thì chắc chắn chúng sẽ không nghĩ thế.

Có lẽ quay lại là lựa chọn đúng đắn nhất.

Đột nhiên, Fujiki nhận ra có âm thanh khe khẽ phát ra từ tai nghe. Hình như anh đã quên tắt máy thu sóng trong lúc hoảng hốt chạy trốn.

Vừa định nhấn nút tắt thì Fujiki lại đổi ý. Anh đeo tai nghe lên.

“Chúng ta ăn cơm ở đây nhé. Anh Tsurumi cũng đói rồi phải không? Ăn cơm thôi. Cơm. Hả? Funaoka, mày sao thế? Khóc cái gì mà khóc? Ha ha! Tao hiểu rồi, mày cũng muốn ăn cơm đúng không? Nhưng không được đâu. Biết lý do không? Vì một người không đóng hai vai được.”

Naramoto cười khàn khạch.

“Anh Tsurumi, giúp tôi chuẩn bị bữa trưa với. Chắc chỉ cần một con dao là đủ. So với thằng Seno thì xẻ thịt thẳng này đơn giản hơn nhiều.”

Tiếng khóc thút thít dần to lên.

“Không biết là ai nhưng hình như có kẻ đang quan sát chúng ta.

Chắc, muốn xem đến thế thì cứ xem đi. Đến nước này rồi thì chẳng có gì phải giấu giếm hết. Chúng mày cứ tha hồ mà dùng cái ăng ten kia truyền cho cả thế giới đi nhé.”

Fujiki thấy nhẹ cả người. Hình như Naramoto hiểu nhầm rằng người dùng ống nhòm theo dõi chúng thuộc bên tổ chức trò chơi. Nghĩ lại thì đó cũng là chuyện đương nhiên. Rất có thể Naramoto cũng cảm nhận được việc luôn bị ai đó giám sát, cộng thêm việc leo núi vốn nằm trong danh sách những hành vi bị cấm nên gã đã không ngờ đến việc con mồi mình đang săn đuổi lại ở trên đỉnh núi.

“Sao thế? Hả? Giờ này còn bày đặt khóc lóc hối hận à? Chắc mày đang nghĩ phải chi không phản bội Seno nhỉ? Ái chà, kể cũng đúng. Bởi vì thằng Seno chắc chắn sẽ không biến mày thành cơm hộp sống đâu. Nhưng mà, bản thân mày cũng nhờ thịt của thằng Seno mới béo ú ra thế này còn gì. Trông cái bụng trương phình của mày kia...”

Naramoto lại cười khàn khạch.

Lòng ngực Fujiki như thắt lại. Thì ra chúng ép Funaoka ăn thịt Seno là để biến cậu ta thành hộp bảo quản lương thực di động.

“Sao trông mặt mày như thể đang bị tao hành hạ vậy? Tao chẳng có hứng thú làm chuyện ấy đâu. Tao chỉ muốn dọa cho mày chết khiếp thôi. Bởi vì mày là hộp cơm mà. Hộp cơm thì phải cư xử cho ra dáng hộp cơm chứ. Mày thấy sợ chưa? Đúng rồi, thế mới đúng. Phải cảm thấy sợ vãi linh hồn ra đấy nhé! Có thế thì adrenaline đang đóng cục trong mạch máu của mày mới được giải phóng, và rồi thịt mày sẽ ngon hơn gấp bội. Mày biết không? Đó chính là lý do con mồi săn được bao giờ cũng ngon hơn lũ được chăn nuôi. Tổ

tiên chúng ta đã luôn sẵn bắt để được thưởng thức vị ngon đích thực đấy...”

“Cứu tôi với... Xin đừng giết tôi... Tôi còn một đứa con gái 4 tuổi.”

Nghe Funaoka vật nài xin tha mạng bằng giọng thều thào, Tsurumi cười khùng khục. Chẳng biết vì sao mà Fujiki chợt thấy rợn cả người khi Tsurumi đột nhiên phát ra giọng con người thay cho giọng ồm ồm của dã thú. Nghĩ có nghe thêm cũng chẳng ích gì, Fujiki bèn tắt máy thu sóng.

Vậy là kể từ lúc này, số lượng người chơi sống sót giảm xuống còn năm.

Cuối cùng, nhóm Fujiki quyết định vẫn tiếp tục đi về phía Nam, vì nếu quay lại phía Bắc thì dù có tạm kéo dài được khoảng cách đi nữa, rồi bọn họ lại bị dồn vào chân tường thôi. Chắc chắn Naramoto và Tsurumi sẽ mất cả ngày hôm nay để giải quyết Funaoka và đến đêm mới bắt đầu hành động. Do đó, Fujiki cho rằng cứ tiếp tục đi về phía Nam và tranh thủ vượt mặt chúng là giải pháp tốt nhất.

Đi được khoảng nửa tiếng thì nhóm Fujiki bắt gặp một khe núi tạo thành một con đường chạy thẳng về phía Tây, nơi có nhóm Naramoto.

Có vẻ Fujiki đã đúng khi quyết định vẫn đi xuống phía Nam. Nếu không, rất có thể nhóm Naramoto sẽ đi qua đây trước và kết quả là chẳng mấy chốc, họ sẽ bị chúng đuổi kịp.

Nhóm Fujiki cẩn thận không để lại dấu vết nào dọc đường. Thế thì nếu Naramoto và Tsurumi muốn chặn đầu họ và đi lên phía Bắc,

sớm muộn gì chúng cũng sẽ phát hiện ra dấu chân của ba người ở cái hang chữ V. Fujiki hi vọng điều đó có thể làm chúng bị rối trí.

Tối hôm đó, dù hoàng hôn đã buông xuống nhưng bọn họ vẫn tiếp tục đi, bởi đây cũng là lúc nhóm Naramoto bắt đầu hành động. Bọn họ phải cố đi thật xa trước khi lối thoát duy nhất khép lại.

Mặt trời lặn được một lúc thì đúng như Fujiki đã dự đoán, không còn nghe thấy tiếng Naramoto từ máy thu sóng nữa. Có vẻ như chúng đã bắt đầu săn mồi.

- Có khi nào chúng đuổi theo phía này không? - Ai run rẩy hỏi.

- Không biết nữa. Trước mắt ta chỉ có thể cầu nguyện rằng chúng sẽ đi về phía Bắc.

Lúc ấy thì vấn đề là, khi nào chúng sẽ nhận ra rồi quay lại phía Nam.

- Chúng đi nhanh hơn chúng ta nhiều - Norota lẩm bẩm - Trước đó, do dẫn theo Funaoka nên chúng không đi nhanh được, nhưng một khi không còn vướng tay vướng chân...

- Anh đừng nghĩ những chuyện vô ích như thế nữa.

- Không... Tôi đang là gánh nặng cho hai người, không có tôi thì chắc chắn hai người sẽ chạy được nhanh hơn.

- Ý anh là gì? - Ai hỏi với vẻ nghi ngờ.

- Hãy để tôi lại và chạy trước đi.

Fujiki gần như không thể tin vào tai mình.

- Nhưng, anh Norota, thế thì anh định làm thế nào?

- Tôi sẽ thử nói chuyện với chúng xem sao.

- Anh nói cái quái gì thế? Anh cũng thừa biết bây giờ chúng có

còn là loại thuyết phục bằng lời được nữa đâu.

Norota đứng lại.

- Ít nhất thì tôi cũng muốn thử một lần. Tôi không cho phép bản thân làm phiền hai người thêm nữa. Cả hai đi trước đi.

Fujiki chần chừ. Có vẻ Norota đã quyết tâm đi vào chỗ chết. Một mặt, Fujiki không muốn nhắm mắt làm ngơ để Norota phải chết, nhưng mặt khác, một phần trong anh đã bắt đầu đưa ra những toan tính tàn nhẫn. Từ một góc độ khác thì đây đúng là cơ hội ngàn vàng. Cứ tiếp tục tình trạng cũ thì chắc chắn cả ba đều thiệt mạng. Quả thật, nếu “gánh nặng” biến mất thì anh và Ai có thể chạy nhanh hơn, chưa kể nhóm Naramoto sẽ bị cầm chân ít lâu sau khi tóm được con mồi mới là Norota.

- Có thật không đấy? - Ai nghi ngờ hỏi.

- Ý cô là sao?

- Tôi cho rằng anh chỉ muốn cứu bản thân mình. Chắc chắn anh biết cách thoát khỏi nơi này đúng không?

-... Cô nói gì thế? Nếu có cách như thế thì cả ba chúng ta...

- Không đúng. Cách đó chỉ có thể cứu một mình anh.

Fujiki quan sát Norota đang lộ rõ vẻ luống cuống và Ai đang dằng dằng sát khí, bụng bảo dạ, tuy những lời của Ai nghe chẳng khác nào lời buộc tội vô căn cứ nhưng biết đâu được.

- Ai, có cách để cứu được một người à? - Anh hỏi.

- Anh hỏi người này đi. Vì anh ta là Game Master.

Game Master... Ban sáng, Fujiki cũng đã nghe thấy từ này.

Trong một trò chơi nhập vai, Game Master thường là người nắm

tường tận các luật lệ của trò chơi rồi dựa vào đó để chỉ dẫn người chơi, giúp cho trò chơi diễn ra một cách trôi chảy. Thậm chí, nếu cần thiết thì Game Master còn có thể ra thêm luật mới.

Nhưng, Ai nói Norota là Game Master nghĩa là sao?

Ngay cả việc Ai biết thuật ngữ đó cũng khiến anh cảm thấy ngờ ngợ. Rõ ràng là lúc giải thích về *Mê cung Sao Hỏa*, cô gần như không biết gì về trò chơi nhập vai lẫn sách trò chơi.

- Tôi nghĩ cô đang hiểu nhầm gì rồi - Norota điềm tĩnh nói.

- Chẳng có gì nhầm ở đây cả. Chắc chắn anh đã biết tất cả về trò chơi này ngay từ đầu rồi. Không thì làm sao có chuyện anh chỉ đạo mọi người một cách nhuần nhuyễn như thế ở trạm kiểm soát số 1 được! - Giọng Ai trở nên gay gắt.

- Game Master rốt cuộc là gì? Hình như cô mới là người biết chuyện gì đó mà chúng tôi không biết mới đúng chứ, phải không?

- Đừng giả vờ nữa!

Fujiki nhớ lại lúc anh bật máy chơi điện tử của Norota lên, màn hình hiện ra dòng chữ “Hãy nhập mật khẩu”.

Có lẽ đó là bằng chứng cho việc Norota là Game Master như lời Ai nói. Có lẽ vì là Game Master nên máy chơi điện tử của Norota khác với máy của những người chơi bình thường chẳng?

- Điểm đáng ngờ nhất là việc anh tự ý nhóm lửa. Anh không phải kẻ ngu dốt đến mức có thể thản nhiên hành động nguy hiểm như thế.

- Em đang ám chỉ chuyện gì?

- Người này đã cố ý báo cho nhóm Naramoto biết vị trí của chúng

ta!

Fujiki thấy cảm thấy đầu óc hỗn loạn. Đúng là anh cũng vừa nghĩ đến khả năng ấy, nhưng có một vấn đề...

- Làm thế thì anh Norota được lợi gì? Sẽ phải đánh đổi bằng cả tính mạng đấy.

- Vì trò chơi - Ai bình thản chỉ ra - Nếu chúng ta bứt khỏi nhóm Naramoto thì trò chơi sẽ trở nên nhàm chán. Hẳn có người nhận định như thế nên đã ra chỉ thị cho kẻ vốn là Game Master này.

- Chỉ thị?

- Nhảm nhí! Cô mắc chứng hoang tưởng bị hại đấy à? - Norota lắc đầu - Có thể cô đang bị ám ảnh bởi ý nghĩ rằng tất cả những người xung quanh đều đang âm mưu gài bẫy mình. Trong tình huống này, đó cũng là chuyện thường tình nhưng tôi...

Đột nhiên, có âm thanh bén nhọn vang vọng, xé rách màn đêm. Norota im bật, nhìn chăm chăm vào một vật vừa xuất hiện trên khoảng đất trước mặt, cách chỗ bọn họ đứng khoảng 4-5 mét. Vật đó trông như một cây gậy dài đang cắm trên mặt đất.

Kể từ lúc mặt trời lặn đến bây giờ đã hơn hai tiếng trôi qua. Do là đêm trăng non nên chỉ có ánh sao chiếu xuống thung lũng nơi họ đang đứng.

Fujiki ngoảnh lại. Thung lũng chạy dài theo một đường thẳng, nhưng vì trời quá tối nên anh chỉ có thể nhìn thấy cảnh vật trong tầm 100 mét đổ lại. Anh đến gần vật dài cắm trên đất thì thấy đó là một mũi tên dài khoảng 40 centimet.

- Là nỏ... - Fujiki đờ đẫn, lảo bầm.

Anh không ngờ chúng đuổi đến nhanh thế. Trong khi nhóm Naramoto chắc chắn đã lấy được vũ khí của nhóm Seno và Funaoka thì bọn họ chỉ có một con dao nhỏ, dùi cui với bình xịt hơi cay. Có phản kháng đi chăng nữa thì bọn họ cũng chẳng thể nào thắng nổi chúng.

Anh đã nghĩ thế là hết, vậy mà một lúc sau vẫn không thấy bóng dáng chúng đâu.

Fujiki chợt nhớ ra, nếu là loại nỏ có tính năng cao thì cự li bắn của nó cũng phải được 1 kilomet. Biết đâu chúng vẫn còn ở xa, và phát vừa rồi chỉ là bắn hú họa thì sao. Vậy thì nhóm anh vẫn còn hi vọng. Nhân lúc chúng chưa phát hiện ra...

Song, tia hi vọng vừa lóe lên của Fujiki đã bị vùi dập chỉ trong tích tắc.

- Ê, các anh đợi tôi với! Là tôi, Norota đây! Tôi có chuyện muốn nói với các anh! - Đột nhiên Norota hét toáng lên.

Không có ai trả lời. Nhưng, chắc chắn chúng đã nghe thấy.

- Chạy mau! - Ai kéo tay Fujiki - Phải chạy thôi! Nhanh lên!

Hai người dùng hết sức bình sinh để chạy trốn. Tiếng sỏi bị giẫm lên, dội lại tạo thành những âm thanh chói tai. Trời tối mịt khiến Fujiki vừa chạy vừa sợ rằng lỡ có hổ thì thế nào cũng bị ngã, không chừng còn bị thương nặng nữa. Có điều, mối đe dọa khủng khiếp đằng sau khiến anh quên ngay lo lắng cỡn con đó.

- Ê, các anh nghe gì không? Tôi có một đề nghị cho các anh! Có cách này hay lắm, các anh nghe tôi đi! Trò chơi này đã... - Norota vẫn tiếp tục hét.

Đột nhiên, tiếng hét tắt lịm. Fujiki quay đầu lại thì thấy Norota từ từ ngồi phịch xuống đất rồi ngã ngửa về sau. Vì khoảng cách khá xa nên lần này, anh không nghe được âm thanh bén nhọn như lần trước nữa, cũng không nhìn rõ mũi tên đang cắm xuyên qua người Norota.

Đầu tiên Fujiki cảm thấy nhẹ nhõm, rồi sau đó mới thấy buồn nôn trước sự nhẫn tâm của chính mình. Nhưng, nếu chúng để cho Norota được sống thì chắc chắn anh và Ai sẽ phải chết. Anh không kìm được mà nghĩ, như vậy thì Norota có thể cầm chân nhóm Naramoto giúp anh, anh dám chắc rằng bọn chúng sẽ không đời nào để thịt thối rửa một cách lãng phí...

Fujiki cầm đầu chạy như bay trong thung lũng tối mịt. Cơn ác mộng nay đã trở thành hiện thực. Anh tự nguyện rửa bản thân khi nhận ra nỗi sợ hãi đã khiến hai chân anh như mất hết sức lực.

Anh không thể chết ở đây được. Anh phải trở về Nhật. Mà dù có chết, không được chết trên chiếu tatami thì ít nhất anh cũng phải chết trên quê cha đất tổ. Anh tuyệt đối không muốn bị giết mà chẳng hiểu lý do, không muốn chết ở một nơi kì dị như thế này. Có chết, anh cũng phải chết một cách có ý nghĩa chứ không phải chết để làm thức ăn cho bọn chúng.

Fujiki đã chuẩn bị tinh thần sẽ nhìn thấy nhóm Naramoto đột ngột bước ra từ trong bóng tối. Song, anh chạy mãi mà vẫn không thấy chúng đâu, cũng không nghe thấy tiếng bước chân đuổi theo phía sau.

Rốt cuộc Ai cũng không chạy nổi nữa. Cô đứng lại thở hồng hộc. Thấy thế, Fujiki cũng dừng bước. Vì địa hình gàn như không hề

thay đổi, cộng thêm bóng tối mịt mù nên anh không thể đoán được đây là đâu. Fujiki quay người lại, nhưng vẫn không thấy gì. Bọn chúng không đuổi theo, có lẽ bởi tự tin chắc chắn sớm muộn gì cũng sẽ bắt được họ.

Đúng lúc đó, tiếng cười chát chúa của Naramoto nương theo gió lọt vào tai Fujiki. Hình như gã đang hét gọi theo họ. Fujiki chẳng nghe được gã nói gì, chỉ có thể căn cứ vào tiếng hét xa xăm ấy mà đoán chúng vẫn còn ở gần chỗ Norota bị sát hại.

- Chúng cố tình cho ta thấy chúng dư sức đuổi theo...

- Ai nói với vẻ buồn nôn - Chúng đã nghiện trò chơi săn người này.

Naramoto biết rõ giọng gã sẽ gây ảnh hưởng thế nào đến tâm lý con mồi. Gã ý thức được ưu thế mình đang có, và tiếng hét ấy như một lời thông báo, rằng kể từ bây giờ, trò chơi mèo vờn chuột sẽ bắt đầu.

Ai vừa điều chỉnh lại hơi thở vừa chống tay lên hông bước đi. Bất thần, Fujiki kéo tay ra hiệu cho cô dừng lại. Cô ngoảnh đầu nhìn anh với vẻ ngạc nhiên thì thấy anh đặt ngón tay phải lên môi, còn tay trái chỉ lên núi đá.

-... Lẽ nào anh muốn leo núi? - Cô thì thầm.

Fujiki gật đầu. Trong đêm trăng non, trời tối đến mức ngay cả mặt đất dưới chân cũng không nhìn rõ, anh lại đề nghị Ai cùng anh trèo lên rặng núi còn dễ vỡ hơn kẹo đường kia. Quả là một ý tưởng điên rồ, nhưng không hiểu vì sao mà anh lại có cảm giác đó là lối thoát duy nhất lúc này.

Phải leo núi, ngay bây giờ. Trực giác mách bảo anh như vậy.

Muốn thắng lớn thì phải làm liều. Đó là lý luận mới được đưa ra để thay thế cho lý thuyết trò chơi, xuất hiện trong bài nói về lý luận kịch hóa của một tạp chí. Trong một trò chơi, nếu lúc nào cũng hành động theo logic thì chiến lược sẽ bị lộ và dẫn đến việc cầm chắc thất bại.

Fujiki bất ngờ khi thấy Ai không phản đối. Có vẻ cô đã quyết chí nghe theo mọi lựa chọn của Fujiki. Chắc cô cho rằng tốn thời gian vàng ngọc vào việc tranh cãi mới là thất sách.

Fujiki chọn ngọn núi nằm bên tay trái, bởi vì nó có độ dốc vừa phải và có gờ đá chìa ra để nghỉ giữa đường. Qua lần leo núi trước, anh đã rút tỉa được những điểm mấu chốt khi leo núi Bungle Bungle: phải dang rộng hai tay hai chân, bám chặt lấy vách núi rồi từ từ tiến theo chiều dọc; đến điểm dễ leo thì bám tay vào đá rồi dùng gan bàn chân đạp vào sườn núi để đẩy cơ thể lên. Lực tay của anh không mạnh, chỉ vì hai tuần ở đây đã khiến trọng lượng cơ thể giảm đáng kể nên anh mới làm được như thế.

Ai theo sát sau anh, không hề bị tụt lại. Dù là phụ nữ nhưng cô có lợi thế là chân tay dài, cơ thể cũng rắn chắc. Có vẻ bình thường cô rất hay vận động.

Thỉnh thoảng, lại có tiếng Naramoto từ đằng sau vọng tới. Âm điệu lạ lùng như đang cười hoặc đang hát. Tuy vậy, không thấy chúng đuổi theo nên anh đoán có lẽ chúng vẫn đang bận xử lý cái xác của Norota.

Bỗng dưng anh nhận ra điều bất thường. Tại sao Naramoto cứ phải hú lên như thế nhỉ?

Hai, ba phút sau, cuối cùng Fujiki và Ai cũng leo được đến một

mỏm đá cách mặt đất 15 mét. Fujiki vừa định tìm đường để leo tiếp lên đỉnh thì nghe thấy Ai thảng thốt kêu lên.

Anh nhìn theo tầm mắt cô rồi cứng đờ vì sợ. Bên dưới thung lũng, có bóng một người đàn ông đang khom lưng, lăm lăm nỏ và dao sinh tồn trong tay. Hắn lặng lẽ bước đi trong bóng đêm mịt mờ, trông như đang tìm kiếm thứ gì đó.

Tiếng hú của Naramoto lại vọng tới từ đằng xa.

Ra thế, cuối cùng thì Fujiki cũng đã hiểu. Naramoto cứ hú mãi như thế để đánh lạc hướng, để bọn họ tin rằng chúng vẫn còn ở xa. Nhân lúc họ ngỡ mình đã an toàn và đi chậm lại, Tsurumi sẽ tranh thủ đón đầu ở phía trước.

Mẹo vặt đơn giản nhưng đủ để lừa gạt bọn họ. Thiếu chút anh và Ai đã trúng kế rồi. Nếu không leo lên núi thì có lẽ bây giờ họ đã bị hai con quỷ đói kia bắt được. Nghĩ lại thì có khi trực giác cho rằng phải leo núi để trốn thoát là do anh đã vô thức nhìn thấu mưu mô của chúng rồi cũng nên.

Tsurumi vẫn tập trung nhìn về phía trước, hoàn toàn không để ý đến trên cao. Fujiki và Ai nín thở nấp trên mỏm đá, đợi Tsurumi đi khuất rồi mới dám tiếp tục leo.

Đến đỉnh rồi, Fujiki bắt đầu cân nhắc xem tiếp theo nên đi về hướng nào. Hiện nay họ chỉ có hai lựa chọn: đi tiếp về phía Nam, hoặc quay ngược về phía Bắc. Do tốc độ của nhóm Naramoto nhanh hơn hẳn nên anh nghĩ, họ chỉ còn duy nhất một lựa chọn là quay lại, bằng con đường song song với con đường mà Naramoto đang chực sẵn.

III

Trước khi bình minh lên, Fujiki và Ai đã quay lại nơi trú ẩn gần hai cây ăng ten lớn trên đỉnh núi.

Có ba lý do khiến Fujiki quyết định nghỉ lại tại đây. Một là họ đang cần một nơi để ẩn nấp, và nơi này rất thích hợp. Hai là máy thu sóng sẽ có thể hoạt động cực kỳ tốt nhờ ăng ten với thiết bị thu phát sóng. Ba là để tới được đây thì nhóm Naramoto phải đi qua khu vực mà bọn họ đã giăng sẵn bẫy. Trước khi đến nơi trú ẩn, anh đã đi kiểm tra cả bẫy chông lẫn bẫy cung. Chúng vẫn giữ nguyên trạng thái lúc mới lắp đặt xong, có lẽ quanh đây không có động vật hoang dã lớn để sa vào hai cái bẫy ấy.

Vào đến nơi trú ẩn, Fujiki và Ai đều tranh thủ ngủ một chốc.

Tuy máy thu sóng vẫn không bắt được tiếng động nào nhưng Fujiki chỉ hơi ngán ngủ rồi quyết định không tắt máy, vì nếu vừa đeo tai nghe vừa ngủ thì nó sẽ có tác dụng làm chuông báo động khi Naramoto hoặc Tsurumi tới gần. Dẫu có cảm thấy tiếc lượng pin sắp bị tiêu hao, song anh biết, thay vì lo lắng những điều xa xôi như vậy, anh nên tập trung vào chuyện trước mắt là bảo đảm an toàn cho bản thân đã.

Dù rằng, anh hoàn toàn không tin chúng có thể đuổi được đến đây nhanh thế.

...

Anh đang trong trạng thái nửa tỉnh nửa mơ. Cơ thể đang ngủ thật, nhưng cảm giác có nguy hiểm cận kề khiến ý thức của anh tỉnh táo đến lạ.

Rốt cuộc, anh vừa ngủ vừa biết rõ rằng mình đang mơ. Linh hồn anh rời khỏi cơ thể, từ nơi trú ẩn bay ra ngoài. Trời nóng như đổ lửa, thiêu đốt toàn bộ Bungle Bungle. Anh bay lên bầu trời bao la, thu toàn bộ quang cảnh của Bungle Bungle vào tầm mắt. Những dãy núi nối với nhau thành một mê cung khổng lồ. Sắc xanh của cỏ cây nổi bật trên nền đá có sọc màu cam và đen xen kẽ nhau. Đồng cỏ rộng mênh mông, bát ngát. Xa xa, có một hồ nước lớn trong vắt đang phản chiếu bóng núi xung quanh.

Anh nghe thấy tiếng thở hổn hển của chính mình.

Anh là một thợ săn.

Xuyên qua bóng đêm, lần theo dấu vết con mồi đang chạy trốn. Vì mất sức nên anh thấy hai chân nặng như đeo chì, mắt cũng mờ đi, mồ hôi vã ra như tắm thu hút một đám ruồi bụi rậm.

Nhưng, anh không hề bận tâm, chỉ tập trung vào việc săn đuổi hai con mồi phía trước. Cơ khát máu khiến anh run lên vì phấn khích. Suy nghĩ bị chi phối bởi vị thịt ngon ngọt tan trên đầu lưỡi. Nó hết như ma túy, khiến anh khó lòng cưỡng lại.

Giết, xẻ thịt và ăn.

Bây giờ anh chỉ nghĩ được có thể.

Có tiếng thở gấp.

Chắc chắn con mồi đang ở gần đây.

Chúng thật láu cá khi đã trốn bằng đường núi để lừa gạt anh, chắc chúng không ngờ mình đã vô ý để lại dấu chân trên mặt đất lúc xuống núi đâu nhỉ.

Có lẽ giờ này chúng đang ngủ say, không để ý gì đến việc có thợ săn đang săn lùng nữa cũng nên.

Đợi đấy. Tao đến chỗ chúng mà ngay đây.

Vừa mới ăn no đến nứt bụng, ấy thế mà giờ đã lại đói đến thất cả ruột gan.

Sắp chịu hết nổi rồi.

Anh nghe thấy tiếng thở như của dã thú vắng vắng bên tai.

Fujiki sực tỉnh.

Âm thanh đó... không phải là mơ.

Fujiki ấn sâu tai nghe vào màng nhĩ. Quả nhiên, dù không rõ ràng nhưng chắc chắn có tiếng gì đó như tiếng hít thở.

Đến rồi. Cuối cùng chúng cũng bước vào phạm vi để ăng ten có thể thu được sóng phát ra từ máy chơi điện tử.

Fujiki đánh thức Ai dậy. Cô nhìn anh bằng ánh mắt ngái ngủ đầy khó chịu.

Không nói gì thêm, anh chỉ cần chỉ vào tai nghe thôi cũng đủ làm cô tỉnh hẳn.

- Chúng tới rồi à?

Fujiki gạt đầu, sắc mặt tái xanh.

- Ở đâu?

- Chưa biết được.
- Chúng ta làm gì bây giờ?
- Em cứ ở yên đây, anh sẽ ra ngoài xem tình hình thế nào.

Fujiki thò đầu ra khỏi hang. Trong tai nghe vẫn chỉ vang lên tiếng thở khe khẽ.

Anh nhớ lại giấc mơ. Có lẽ đó là lời cảnh báo từ bản năng. Đúng là sau khi xuống núi, anh và Ai đã không để ý gì đến vấn đề dấu chân nữa.

Nhưng, việc chúng lần theo dấu vết để đuổi tới tận đây cũng đã cho anh một cơ hội để phản kích. Để đến được nơi trú ẩn thì chúng buộc phải đi qua nơi có bẫy.

Fujiki cúi người thật thấp, gần như nằm bò ra trên mặt đất, tiến vào đồng cỏ. Vẫn chưa thấy bóng dáng chúng đâu.

Anh vòng qua chỗ đặt bẫy chông và bẫy cung.

Tiếng thở gấp, âm thanh gầm gừ của dã thú truyền ra từ tai nghe.

Là Tsurumi.

Anh không nghe thấy tiếng Naramoto. Nếu gã đang đi chung với Tsurumi thì phải có tiếng nói chuyện mới đúng.

Hay đây cũng là một cái bẫy? Anh tự hỏi.

Chẳng lẽ chúng muốn lừa gạt anh rằng chỉ có một mình Tsurumi đuổi đến, để rồi Naramoto sẽ lén lút tiếp cận từ hướng khác? Nhưng chuyện ấy vô lý quá. Muốn dùng cách đó lừa anh chúng phải biết chuyện có thiết bị nghe trộm cài trong máy chơi điện tử, và anh đang lấy thông tin từ chúng qua máy thu sóng trước đã. Chắc

chấn chúng vẫn chưa phát hiện ra chuyện ấy.

Fujiki thận trọng để không gây nên bất kì một tiếng động nào, tiến vào trung tâm của đồng cỏ. Đi đến tận bên kia của cánh đồng, anh vẫn chẳng phát hiện điều gì bất thường.

Đất ở đây cao hơn một chút so với những chỗ khác, lại có thêm một tảng đá to để ẩn nấp. Đó chính là một trong những lý do khiến Fujiki thích nơi này.

Ẩn mình sau tảng đá, anh lấy ống nhòm ra để tìm xem có ai đang tiếp cận không.

Không thấy gì cả. Anh đành phải tiếp tục đợi.

...

Chíp! Chíp! Chíp! Tiếng chim kêu dồn dập khiến Fujiki giật mình tỉnh giấc.

Chẳng biết tai nghe đã tuột ra từ bao giờ. Anh không dám tin rằng mình có thể lặn ra ngủ ngon lành trong tình huống nguy cấp như lúc này.

Con sẻ đỏ đang đậu trên cây keo vẫn kêu ríu rít như đang đưa ra lời cảnh báo.

Có gì đó đang tới gần.

Một thứ cực kì nguy hiểm.

Anh ló đầu ra khỏi tảng đá để xem và lập tức nhìn thấy kẻ xâm nhập. Hắn chỉ còn cách anh khoảng 50 mét.

Đó là Tsurumi. Anh đưa ống nhòm lên để quan sát kĩ hơn thì thấy hắn không cầm theo nổ, hình như trong ba lô cũng chẳng có gì

nhiều. Có lẽ hắn mang ít vật dụng để đi được nhanh và có ý định tốc chiến tốc thắng. Thoạt nhìn thì vũ khí duy nhất hắn cầm theo là con dao sinh tồn đeo ở hông.

Thừa lúc chưa bị phát hiện, Fujiki nhanh chân lẩn vào đồng cỏ. Có vẻ Naramoto đã ở lại xử lý xác Norota, còn Tsurumi thì đi săn mồi. Chắc chúng cho rằng chỉ cần một người cũng đủ để giải quyết anh và Ai rồi.

Tsurumi tuy đã đứng tuổi nhưng do lao động chân tay lâu năm nên cơ thể vô cùng lực lưỡng. Fujiki cho rằng anh tuyệt đối không thắng nổi hắn ta nếu hai bên giáp lá cà. Vì vậy, dù hắn vào bẫy là cơ hội duy nhất của anh.

Do lúc trước anh, Ai và Norota đã qua lại nhiều lần giữa đồng cỏ với nơi trú ẩn nên vô hình trung, họ đã tạo ra một con đường mòn. Những dấu vết ấy trông chẳng khác gì của động vật để lại, nhưng anh chắc chắn nó không thể lừa được Tsurumi.

Anh đã nghe thấy tiếng cỏ lao xao. Là Tsurumi. Hắn đã tới.

Fujiki nhanh chóng rút lui. Đã không còn cơ hội để quan sát kẻ thù nữa. Bây giờ anh chỉ có thể phán đoán tất cả dựa vào âm thanh.

Anh đeo tai nghe lên.

Có thể nghe được. Tiếng động như hắn đang sục sạo trong bụi cỏ.

Hiềm nỗi, anh có cảm giác âm lượng đang nhỏ đi. Có lẽ pin sắp hết. Anh thầm cầu nguyện, ít nhất thì pin phải đủ dùng cho đến lúc cuộc chiến này kết thúc.

Fujiki đã chuẩn bị sẵn tinh thần cho việc Tsurumi đột ngột xộc tới và bắt gặp anh đang rút lui, không ngờ Tsurumi thận trọng hơn tưởng tượng. Hắn vừa cẩn thận kiểm tra xung quanh vừa từ tốn bước từng bước một.

Fujiki chờ Tsurumi đến gần bấy chông. Anh sẽ biết điều đó khi nghe tiếng cỏ lạo xạo ở gần hoặc nhìn thấy cỏ lay. Song, anh chờ mãi mà không thấy gì.

Rõ ràng là hắn vẫn đang đi. Tai nghe truyền đến những âm thanh xác nhận rằng hắn đang tiến bước một cách từ tốn.

Chẳng lẽ hắn đã rẽ sang hướng khác? Rất có thể hắn cho rằng con đường mòn này là bẫy và không muốn bị dụ.

Nhưng, làm thế thì sẽ phải tốn công sức để xuyên qua đồng cỏ mà lại chẳng được lợi lộc gì. Hơn nữa, nếu vậy thật thì tiếng động tạo ra khi vạch cỏ để đi phải lớn lắm mới đúng chứ? Mà không, nếu chẳng bận tâm đến việc mặt và tay bị gai nhọn cào xước thì vẫn có cách tiến lên mà không gây ra tiếng động lớn.

Fujiki cảm thấy bất an, tập trung toàn bộ tinh thần vào âm thanh nghe được từ máy thu sóng. Ít nhất thì anh có thể chắc chắn hắn đang đến gần chỗ anh, chỉ là không biết từ phía nào mà thôi.

Anh đã chuẩn bị kĩ lưỡng và dự định vào sân nhà, nhưng chiến đấu liệu có thật sự là một quyết định sáng suốt không?

Fujiki lấy bình xịt hơi cay và cúi cúi ra, không hữu ích cho lắm nhưng có còn hơn không.

Anh nghĩ, lẽ ra phải mang theo dao mới đúng. Dù nói là anh chọn toàn những thứ vũ khí gọn nhẹ để tiện bề di chuyển, song, có khi đó

là vì anh đã vô thức trốn tránh việc phải trực tiếp đối đầu với kẻ thù.

Chỉ cần dụ hắn vào bẫy là được. Vừa không cần tự đặt bản thân vào tình thế nguy hiểm vừa không cần phải bắn tay. Có vẻ đến bây giờ rồi mà anh vẫn còn chìm trong những ảo tưởng tốt đẹp như thế.

Fujiki cúi thấp người, quan sát xung quanh.

Tiếng gió. Tiếng chim kêu. Tiếng hắn sục sạo từng bụi cỏ truyền ra từ tai nghe.

Dù thế nào đi nữa thì bây giờ ở lại chỗ này là rất nguy hiểm.

Fujiki lại bắt đầu rút lui, muốn để bẫy chông và bẫy cung chần giữa mình và Tsurumi.

Dây của bẫy cung đã được chăng vòng quanh những bụi cỏ thấp. Trong lúc anh đang cố gắng nhấc chân để tránh vướng vào dây thì đột ngột có tiếng động vang lên phía trước.

Toàn thân anh cứng ngắc vì sợ. Tiếng động lại vang lên cho thấy anh không nghe nhầm.

Đúng là có người.

Mặt anh lập tức cắt không còn hột máu, bởi phía đó gần nơi trú ẩn hơn là gần chỗ anh với hai cái bẫy đang chờ.

Chẳng lẽ trong lúc anh đang chờ ở đây thì Tsurumi đã vượt qua anh mất rồi? Nhưng làm thế nào mà hắn đi nhanh như vậy được chứ?

Fujiki rùng mình, theo bản năng rút dùi cui ra, vụt mạnh. Tiếng dùi cui duỗi ra kêu đánh cách, vang vọng trên đồng cỏ.

Người xuất hiện sau đám cỏ là Ai.

Em đang làm trò gì thế? Fujiki thềm hét lớn trong đầu, quay lại

mau! Chỗ này rất nguy hiểm...

Ai cũng nhận ra anh. Rồi cô đột ngột kêu to:

- Sau lưng!

Hệt như quái vật bò lên từ lòng đất, Tsurumi bất thành linh xuất hiện trước mặt Fujiki.

Fujiki quay phắt lại, phun hơi cay về phía hắn.

Làn sương không màu khuếch tán trong không khí. Một mùi cay nồng xộc thẳng vào mũi.

Tsurumi rống lên như dã thú bị thương, khuôn mặt đầy mụn nhọt trở nên rúm ró. Hắn giơ tay phải đang cầm dao sinh tồn lên, che khuất mặt.

Cơ hội là đây! Nghĩ sao làm vậy, Fujiki lập tức xông tới. Anh không ngờ rằng mình lại có lúc dừng cảm đến thế. Anh vùng dúi cui định đập vào cổ tay phải của Tsurumi, nhưng hơi cay kích thích tuyến lệ che bớt tầm nhìn làm anh đánh hụt vào mu bàn tay hắn. May thay, anh vẫn đạt được mục đích của mình: Tsurumi kêu lên đau đớn và vô thức buông tay, để mặc con dao sinh tồn rơi xuống đất.

Fujiki lại đưa dúi cui lên cao, lần này anh nhắm vào đầu đối thủ.

“Không phải dùng để đập mà là để chọc...”

Giọng Seno đột ngột vang lên trong đầu. Fujiki thảm nhủ, hồng rồi! Tay phải cầm dúi cui của anh đã bị tay trái của Tsurumi tóm chặt.

Fujiki bèn dùng tay trái còn tự do đang cầm bình xịt xịt tới tấp vào khuôn mặt gớm ghiếc như được hóa trang theo phong cách lập dị

của Tsurumi. Lúc này, ngay cả anh cũng không thể mở được mắt vì hơi cay nên chắc chắn Tsurumi bị xịt thẳng vào mặt thì phải đau đớn đến cùng cực. Ấy vậy mà hắn vẫn nắm chặt tay phải anh, còn dồn sức siết thật mạnh. Cuối cùng cảm giác như xương cổ tay sắp gãy đến nơi, Fujiki chịu không nổi nữa, đành thả dùi cui ra. Tsurumi liền vùng tay phải đâm anh túi bụi. Vậy mà anh cứ nghĩ một cú lúc này cũng đủ khiến hắn gãy xương...

Fujiki vừa định đưa tay che chắn phần đầu thì lại ăn ngay một đâm vào bụng. Anh quy xuống tại chỗ, nôn thốc nôn tháo hết dịch dạ dày và rên rỉ đau đớn.

Tsurumi nhắc bóng anh lên bằng một tay, phát ra tiếng gầm gừ từ cổ họng. Anh không hiểu hắn đang nói gì, chỉ biết hơi thở của hắn có mùi như thịt thối.

Anh đột ngột hoa mắt. Là do bị đánh vào phần đầu phía bên phải. Tuy không trúng thái dương nhưng vẫn choáng váng muốn ngất. Lần này là một cước từ chân phải khiến dùi anh tê dại. Anh khuỵu xuống đất trong khi tay phải vẫn bị Tsurumi túm chặt.

Giọng hắn gầm gừ nghe đầy thỏa mãn.

Fujiki cảm thấy kiệt sức. Tuy vóc dáng hai bên tương đương nhau nhưng sức mạnh lại quá chênh lệch, anh lại còn thua hắn cả về ý chí chiến đấu lẫn khả năng chịu đựng đau đớn.

Anh đã không còn vũ khí.

Anh sẽ bị đánh đến chết mất.

Bỗng, tay trái của anh chạm phải một thứ gì đó.

Là dây của bẫy cung.

Lúc này, Fujiki mới nhận ra bản thân đang nằm rạp trên mặt đất. Anh dồn hết sức bình sinh để bắt lấy sợi dây. Song, cùng thời điểm đó, Tsurumi lại nhấc bổng anh lên. Anh chỉ kịp dùng đầu ngón tay gầy mảnh sợi dây đang bị kéo căng khiến nó rung lên như dây đàn ghi ta.

Bấy không hoạt động.

Thế là hết...

Trong khi anh chìm vào nỗi tuyệt vọng vô bờ bến, Tsurumi lại đá cho anh văng về phía trước rồi kéo ngược trở lại. Vào khoảnh khắc bị văng về phía trước đó, anh đã kịp móc lấy sợi dây.

Âm thanh khe khẽ phát ra từ nơi đặt bẫy. Tóc cảm nhận được áp lực gió đến từ ngọn giáo. Bàn tay như gọng kìm đang siết lấy tay anh chột buông lỏng. Chát lỏng âm ảm chảy từ vai xuống lưng anh. Trên đầu vang lên tiếng òng ọc.

Fujiki ngược lên thì thấy ngọn giáo đã xuyên thủng cổ họng Tsurumi. Máu nổi bọt, trào ra từ miệng và vết thương trên cổ hấn.

Tsurumi đưa tay bấu chặt ngực trong khi vẫn giữ tư thế ngẩng đầu. Máu tuôn xối xả, nhuộm đỏ cả cơ thể hấn. Chẳng mấy chốc, thân hình cứng đờ, thẳng tắp như một cây gậy của Tsurumi ngã ngửa ra sau, đổ rầm xuống đất.

Tsurumi ngã xuống đã được một lúc lâu, Fujiki vẫn chưa thể đứng lên được. Ý thức của anh như bị đóng đinh vào cơ thể bất động của Tsurumi. Dù biết hấn đã chết nhưng anh vẫn không gạt bỏ được ý nghĩ biết đâu rằng, ngay giây tiếp theo, con quỷ ấy sẽ đứng lên lần nữa.

Khi bình tĩnh trở lại, Fujiki mới quay sang Ai.

Cô đang nhìn chăm chăm vào cái xác của Tsurumi. Dẫu trong mắt chất chứa bao khiếp sợ và ghê tởm, cô vẫn tập trung nhìn cái xác như một nhà sư khổ hạnh đang dốc sức tu hành.

...

Màn hình phủ kín chữ BAD END, giống hết máy của Abe Fumiko.

Fujiki tắt nguồn máy chơi điện tử của Tsurumi. Tuy không biết cái máy này có cấu tạo thế nào mà biết được rằng chủ nhân của nó đã chết, nhưng anh cứ có cảm giác nó đang rất hả hê trước sự xấu số của chủ nhân.

Anh thay pin lấy từ máy chơi điện tử của Tsurumi vào máy thu sóng và ném pin cũ đi.

- ... Em xin lỗi - Ai nói.

Có lẽ cô xin lỗi vì đã không giữ lời và tự ý rời khỏi nơi trú ẩn. Tuy nhiên, anh e rằng đó không phải tự ý, mà cô bắt buộc phải làm thế bởi một lý do nào đó.

- Không sao.

Nghe câu trả lời cụt lủn của Fujiki, mặt Ai lập tức xịu xuống.

Fujiki bắt đầu lục soát ba lô của Tsurumi. Ngoài máy chơi điện tử thì hầu như chẳng còn gì dùng được, trừ bao thuốc lá ở ngăn ngoài của túi đeo hông. Bên trong chỉ còn hai điếu. Có lẽ vì đã dùng hết diêm và gas của bật lửa từ trước nên Tsurumi mới không hút nữa.

Đây là loại thuốc lá có chứa bạc hà mà bình thường Fujiki không bao giờ hút, nhưng trong tình huống hiện tại, chúng chẳng khác gì

món quà trời ban.

Fujiki rút một điều ra khỏi bao và châm lửa. Anh đã cố hết sức để tiết kiệm, song diêm cũng chẳng còn sót lại là bao.

Cảm giác mát lạnh tràn vào phổi trong chốc lát rồi tan đi theo làn khói trắng.

Lúc hít sâu, anh cảm thấy bụng đau nhói. Thái dương và đùi cũng còn tê rần.

- Mẹ kiếp! - Anh làm bầm chửii nhỏ.

Hình ảnh trước khi chết của Tsurumi vẫn chập chờn trước mắt. Giống hết một cái máy bơm nước giếng đã bị vỡ, máu cứ phun mãi không ngừng, như thể việc nôn hết máu ra ngoài đó là công việc cuối cùng mà Tsurumi bắt buộc phải hoàn thành...

Quá đủ rồi.

Fujiki dụi điều thuốc.

- Anh vẫn còn giận em à? - Ai thế thọt hỏi.

- Không. Anh có giận gì đâu.

Nghe anh nói thế, Ai mới tươi tỉnh hơn một chút.

- May quá... Thế là chỉ còn có một người.

- Ý em là gì?

- Thì để “về đích”, chúng ta phải...

Cô không nói hết câu.

Chúng ta. Tiếp theo chắc sẽ chỉ còn *tôi.*

- Anh không có ý định đó. Anh chỉ muốn giữ mạng mà thôi.

- Em biết. Song, sớm muộn gì thì Naramoto cũng sẽ tấn công

chúng ta...

- Nên phải giết gã, hử?

- Nếu gặp trường hợp đó.

Fujiki nhìn Ai.

- Không phải anh đang chỉ trích em. Đúng là nếu muốn sống thì đó là cách duy nhất. Có điều, nói gì thì nói, anh vẫn không thể chấp nhận được.

- Không chấp nhận gì cơ?

- Việc chúng ta giết hại lẫn nhau theo đúng kịch bản của những kẻ xây dựng trò chơi.

- Ta đâu còn lựa chọn nào khác?

- Không, anh ngán tận cổ rồi. Anh sẽ không tham gia vào trò chơi này nữa.

Ai ngây người:

- Không tham gia nữa? Thế anh định làm gì?

- Trốn khỏi Bungle Bungle. Lẽ ra anh phải hành động như thế từ sớm.

-... Nhưng mà, còn hình phạt nặng nề cho những kẻ vi phạm...

- Anh không quan tâm.

Ai im lặng. Trông cô có vẻ rất hoang mang.

- Dự trữ đủ nước và thức ăn xong anh sẽ đi về phía Đông. Em muốn ở lại cũng không sao, anh sẽ để lại máy chơi điện tử và máy thu sóng cho em.

- Anh đừng nói vớ vẩn thế! - Ai hét lên - Naramoto đang ở đây! Anh định bỏ mặc em sao?

- Anh sẽ đi. Em có theo hay không là tùy em.

Ai dẫn đo hồi lâu rồi đành mặt, gật đầu.

...

Bungle Bungle ướt đầm vì cơn mưa phùn kéo dài.

Những hạt mưa đông đưa trên lá rồi rơi xuống và bị mặt đất nuốt chửng. Màu đỏ nhạt của đá dần dần chuyển sang màu đỏ thẫm dưới mưa.

Từ đây đi thêm vài kilomet nữa là đến được cực Đông của Bungle Bungle.

Fujiki dùng ống nhòm quan sát cảnh vật xung quanh. Nơi đây có địa hình bằng phẳng, trên nền đất nâu đỏ chỉ có cỏ và một số loài cây bụi.

- Trước mắt ta cứ đi thẳng về phía Đông - Anh nói.

- Thời tiết thế này thì khó mà tìm được Bush Tucker nhỉ.

- Nhưng sẽ không phải lo về khoản nước uống.

- Ừm...

Fujiki nghĩ vấn đề quan trọng nhất bây giờ là tìm chỗ ngủ qua đêm. Quanh đây không có núi đá, tức là chẳng có hang hốc gì để trú mưa. Họ buộc phải tìm chỗ thích hợp rồi đào một cái động để ở tạm.

Thực ra vẫn còn một vấn đề khác, đó là chưa gì mà mặt đất đã trở nên nhão nhoét, khiến dấu chân của hai người hiện rõ mồn một. Nếu mưa to hơn một chút thì nước sẽ xóa hết dấu chân, nhưng lúc đó thì e rằng sẽ khó để tạo được một hầm trú ẩn an toàn. Đúng là

đường nào cũng có cái khó của nó.

Fujiki và Ai đi bộ dưới mưa khoảng một tiếng thì đụng phải một con suối có dòng chảy rất mạnh, nước đục ngầu. Lượng mưa càng nhiều thì nước ở đây sẽ càng chảy xiết. Cuối cùng Fujiki cũng đã hiểu vì sao mọi con đường dẫn đến Bungle Bungle đều bị tắc nghẽn vào mùa mưa. Có là xe 4WD* cũng không thể chạy từ ngoài vào Bungle Bungle trong thời tiết này được.

Fujiki chợt nhớ phải bật máy thu sóng lên. Anh bật thử và đợi, nhưng đợi mãi mà vẫn không nghe thấy gì. Một lúc sau, anh mới cười chua chát và nhận ra rằng, nơi này không có thiết bị thu phát sóng thì máy thu sóng trong tay anh chỉ còn là một cục sắt vô dụng, vậy là bọn họ đã ra khỏi phạm vi của Bungle Bungle.

Men theo bờ suối lên phía Bắc, Fujiki đi mãi mới tìm được một chỗ có thể băng qua bờ bên kia. Anh và Ai nhảy trên các hòn đá nhô lên khỏi mặt nước, đến khi tới được bờ thì cả hai đều mệt lử.

Có lẽ vì trước giờ nhiệt độ ở Bungle Bungle vẫn cao và không hề có dấu hiệu hạ xuống nên bọn họ đều đã đánh giá quá thấp những rắc rối mà một cơn mưa có thể đem lại.

Mưa phùn tuy nhỏ nhưng vẫn đủ để làm quần áo cả hai ướt nhẹp. Không biết có phải vì nước thấm vào da thịt lạnh buốt làm họ tiêu hao năng lượng nhiều hơn ngày thường không mà ai cũng cảm thấy cực kì mệt mỏi, đặc biệt là Ai.

- Chúng ta tìm chỗ nào đó nghỉ ngơi một chút đi! - Fujiki quan sát xung quanh, có điều anh vẫn chẳng tìm thấy chỗ nào thích hợp để làm nơi trú ẩn cả.

Họ đành cố đi thêm một lúc. Đến một ngọn đồi thấp, Fujiki dùng

dao đào một cái động nhỏ dưới chân đôi. Nước chảy thành dòng khiến trong động cũng lỏng bỏng nước, song như vậy vẫn đỡ hơn là bị mưa xối thẳng vào người.

Fujiki và Ai ngồi dựa vào nhau trong hố. Quần áo ướt dính bết vào da vô cùng khó chịu, nhưng họ chỉ còn cách chịu đựng.

Rồi cả hai chìm vào giấc ngủ.

Lúc Fujiki tỉnh dậy thì trời đã hửng sáng. Nhận ra bản thân đã ngủ hơn tám tiếng, anh cảm thấy sợ hãi cực độ.

- Ai, dậy mau! Chúng ta phải đi ngay bây giờ! - Anh lay Ai dậy rồi bò ngoài, ngẩng đầu nhìn không trung. Mưa đã tạnh hẳn.

... Gã đang tới.

Trực giác mách bảo anh điều đó.

Gã đang lần theo dấu vết mà anh và Ai đã để lại.

Nỗi bất an của anh lập tức truyền sang cho Ai.

- Naramoto? - Cô hỏi.

- Ủ. Có lẽ trong lúc chúng ta ngủ, gã đã rút ngắn được kha khá khoảng cách.

- Nhưng chỗ này nằm ngoài Bungle Bungle rồi mà. Với lại, gã biết rõ nếu bất chấp lời cảnh báo và tự ý ra ngoài thì sẽ bị phạt còn gì - Ai vừa nói vừa vô thức đưa tay nghịch mấy lọn tóc ướt đang dính bết vào da đầu - Chúng ta đã chạy trốn và ngừng tham gia vào trò chơi, có nghĩa là Naramoto đã nghiễm nhiên trở thành người chiến thắng, đúng không? Vậy thì việc gì gã phải đuổi đến tận đây...

- Theo logic thì thế, nhưng anh cho rằng mọi chuyện sẽ không kết thúc một cách đơn giản như vậy.

- Tại sao?

- Vì đó không phải là cái kết mà bên tổ chức trò chơi mong đợi. Cả Naramoto cũng thế. Chắc chắn bây giờ gã chỉ nghĩ đến việc giết và ăn thịt chúng ta mà thôi.

Ai im lặng.

- Anh đoán gã phát hiện xác của Tsurumi cũng được một lúc lâu rồi. Không giống với chúng ta phải thu thập Bush Tucker, thứ-đó-có-thể-làm-đầy-bụng-gã. Ăn no xong là gã sẽ đủ sức để đuổi theo hai chúng ta.

Nghe thế, sắc mặt Ai lập tức xanh mét.

- Nào, đi thôi! - Fujiki giục.

Một khi bị Naramoto phát hiện, họ sẽ chẳng còn cơ hội để chạy trốn nữa. Địa hình nơi đây quá bằng phẳng, lại không có thứ gì che chắn tầm nhìn, khác hẳn với Bungle Bungle nên không thể tìm cách đánh lừa cho gã đi hướng khác như mấy hôm trước được.

Bọn họ mãi miết chạy, gắng hết sức để kéo giãn khoảng cách với Naramoto.

Trời càng lúc càng nóng.

Một mặt, nhờ ánh nắng chói chang mà quần áo ẩm nước mưa nhanh chóng được hong khô và họ không cần lo lắng bản thân sẽ bị cảm lạnh nữa. Mặt khác nhiệt độ như muốn đốt cháy cả da thịt khiến thể lực của họ tiêu hao nhanh không thua gì cơn mưa phùn hôm qua.

Nơi đây không có bất kì chỗ nào để che mưa che nắng nên dẫu có muốn thì họ cũng chẳng biết nghỉ ngơi ở đâu, đành đi mãi dưới

nắng gắt. Bọn họ liên tục uống nước, đổ nước lên vai và đầu để giảm nhiệt độ. Chẳng mấy chốc, nước dự trữ trong bao cao su đã chẳng còn là bao.

Fujiki cảm thấy ngán ngẩm với vận rủi của bản thân. Mới hôm qua thôi, mọi thứ xung quanh anh đều ngập trong nước, ấy thế mà hôm nay anh đã phải chịu cảnh khát cháy cả họng. Anh và Ai đi đã lâu lắm rồi nhưng đến cả một vùng nước nhỏ cũng chẳng thấy chứ đừng nói gì đến sông hay suối.

Lúc mặt trời đứng bóng cũng là lúc sự mệt mỏi và cơn khát của họ đạt đến đỉnh điểm.

Trong số các loại cây sinh trưởng ở Bungle Bungle, tuy cũng có loại nếu cắt rễ thì sẽ lấy được nước để uống, song chúng không mọc ở khu vực này.

Bỗng dưng Ai nói muốn nghỉ chân. Trước nay anh chưa từng thấy cô chủ động yêu cầu nghỉ ngơi bao giờ, đây là lần đầu tiên. Có lẽ cô mệt lắm rồi.

Anh cổ vũ Ai đi thêm một chút cho đến khi nhìn thấy một cây keo còi cọc. Tuy cành lá không đủ rậm rạp để che nắng nhưng thà có chút ít còn hơn không.

Tới gốc cây, cả hai lập tức gục xuống.

Chẳng bao lâu sau, Fujiki cảm thấy cơn buồn ngủ ập đến. Có điều, anh sợ ngủ rồi thì đến khi mở mắt ra, Naramoto sẽ xuất hiện ngay trước mặt mình.

Nỗi sợ hãi và cơn buồn ngủ xung đột kịch liệt trong đầu anh.

Rồi Fujiki quyết định bỏ cuộc, cho rằng bây giờ có lo lắng thế nào

đi chẳng nữa thì cũng chẳng giải quyết được gì.

Chuyện gì đến rồi cũng sẽ đến thôi. Nghĩ thế rồi anh ngủ say như chết.

...

Vừa tỉnh giấc, Fujiki đã cảm thấy hình như có gì đó đang phủ trên mặt mình. Anh mở mắt ra và bắt gặp một người đàn ông có khuôn mặt khắc khổ.

Da mặt đen sạm. Trán hơi dô. Hốc mắt trũng sâu, đôi con ngươi màu vàng sáng lấp lánh dưới nắng. Mũi tẹt. Miệng rộng. Hàm răng trắng chắc khỏe. Mái tóc màu xám vuốt ngược ra sau. Bộ râu màu trắng nhìn chẳng khác gì râu bắp.

Anh sẽ bị giết chết mất.

Fujiki muốn bỏ chạy, song đã sợ đến cứng cả người.

... Nhưng đây không phải Naramoto.

Anh không biết người này là ai cả.

Người đàn ông nọ nói gì đó bằng một giọng nhẹ nhàng. Phải mất một lúc Fujiki mới nhận ra đó là tiếng Anh. Hình như anh ta đang hỏi “Are you all right? (Anh có sao không?)”. Bấy giờ anh mới nhận ra thứ đang đắp trên mặt mình là một cái khăn ướt.

Ai cũng đã tỉnh. Cô nhìn chăm chăm vào người đàn ông lạ, sắc mặt tái mét.

Người đàn ông nọ bắt đầu nói liên thanh bằng thứ tiếng Anh nặng giọng Úc. Chẳng qua, Fujiki không thể hiểu được anh ta đang nói gì. Dù đã từng làm việc cho một công ty chứng khoán lớn,

nhưng anh không có kinh nghiệm làm việc với người nước ngoài. Chắc anh ta đang hỏi hai người họ làm gì ở đây hay họ đến đây bằng gì. Tuy nhiên, dù có đoán được anh ta đang nói gì đi nữa, anh cũng không đủ khả năng để trả lời bằng tiếng Anh.

Fujiki quan sát người đàn ông đang mặc mỗi một chiếc quần lửng trên người. Anh đoán có lẽ anh ta là dân bản xứ. Nhìn bề ngoài thì anh ta chẳng có điểm nào giống người Nhật, nhưng nhìn cách anh ta quan tâm đến bọn họ như thế thì có vẻ là người tốt.

Có điều, anh không được phép chủ quan mất cảnh giác.

Biết đâu người đàn ông này cũng là một phần của trò chơi? Rất có thể bên tổ chức nhận thấy bọn họ có ý bỏ cuộc nên cho người này đến thuyết phục họ quay lại Bungle Bungle, hoặc nếu không thành công thì anh ta sẽ là người thi hành “hình phạt nặng nề” đối với kẻ phạm luật.

Người nọ hỏi một thôi một hồi rồi mới nhận ra rằng Fujiki và Ai không hiểu lời anh ta. Cuối cùng anh ta im lặng đưa cốc nhựa cho bọn họ. Vì quá khát, Fujiki nhắm mắt uống luôn mà chẳng buồn cân nhắc. Uống rồi anh mới biết bên trong là nước chanh.

Tiếp theo, người đàn ông lạ đưa hộp nhựa có chứa bánh mì kẹp cho bọn họ. Chần chừ một lúc, Fujiki và Ai vẫn quyết định nhận lấy. Đã lâu lắm rồi họ mới được ăn một thứ bình thường như vậy.

Tuy cũng muốn từ tốn hết sức có thể để thưởng ăn trông không quá khó coi, nhưng họ không kìm được mà nhai ngấu nghiến, như sợ có ai cướp mất cái bánh trong tay.

Bánh mì kẹp ngon không lời nào tả xiết. Dầu biết là nên dừng lại nhưng Fujiki vẫn vô thức ăn hết cái này đến cái khác. Bất chấp về

sững sờ của người đàn ông nọ, anh tiếp tục ăn như vũ bão.

Người đàn ông bản xứ vừa chỉ về phía đồng cỏ vừa nói gì đó. Dù vẫn không hiểu nhưng Fujiki đoán anh ta đang thắc mắc tại sao họ lại đói đến thế trên mảnh đất màu mỡ này, vì anh ta chỉ về phía những mô đất cao như mồ mả đứng sừng sững. Đó chính là thứ Bush Tucker hảo hạng có trong thông tin của bé Prati: Mối.

Tuy đã biết hai bên bắt đồng ngôn ngữ nhưng người đàn ông vẫn tiếp tục nói. Có điều, lần này Fujiki may mắn nghe được một chút. Đặc biệt là từ “Flying Doctor (bác sĩ lưu động)” được lặp đi lặp lại nhiều lần. Dường như anh ta thấy bọn họ có vẻ yếu ớt nên muốn gọi bác sĩ đến giúp.

Rồi anh ta lại chỉ về phía Đông, làm động tác lái xe. Không biết có phải vì nghe mãi rồi quen tai hay không mà Fujiki nghe ra từ “my car (xe của tôi)” và “10 kilometers away (cách đây 10 kilomet)”.

Cuối cùng Fujiki cũng xóa bỏ mọi nghi ngờ với người đàn ông trước mặt.

Có khi anh ta không liên quan gì đến trò chơi này. Trực giác mách bảo anh rằng, có thể tin tưởng anh ta.

Có lẽ, bọn họ sắp được cứu...

Người đàn ông nọ nhún vai, dậm cất bước.

Đúng lúc ấy, một âm thanh trầm đục vang lên, bụi đất bay mù mịt.

Một vật dài, mảnh cắm phập xuống đất.

Một mũi tên.

Đuôi mũi tên chỉ thẳng về phía Nam. Chắc là Naramoto đang ở

phía đó.

Fujiki nhìn quanh, song không thấy Naramoto đâu. Dựa theo cự li của nổ thì chắc gã đang ở cách đây tầm 1 kilomet về phía Nam.

Người đàn ông bản xứ tỏ vẻ kinh hoàng. Anh ta hét lên “Oh Shit! Bastard! (Mẹ kiếp! Đồ khốn!)”, đoạn giơ tay ra dấu cho Fujiki và Ai đi theo rồi chạy về phía Đông.

Fujiki làm như không thấy, kéo tay Ai đi lên phía Bắc.

Nếu bọn họ đi chung với người dân bản xứ kia thì e rằng cả ba cùng chết. Chia ra thế này thì Naramoto không thể đuổi theo hai hướng cùng một lúc được.

Với lại, rất có thể gã sẽ đuổi theo bọn họ. Tuy sẽ mất nhiều thời gian nhưng nếu người đàn ông kia liên lạc với cảnh sát giúp họ thì biết đâu...

Không thấy mũi tên nào bay tới nữa. Có lẽ mũi tên lúc nãy chỉ để báo cho họ biết rằng gã đang tới.

Naramoto đang tận hưởng trò chơi săn người này.

Vừa chạy được khoảng 400-500 mét thì đằng sau vang lên tiếng động khô khốc như xe bị nổ lốp, hai lần liên tiếp. Lát sau, lại thêm một tiếng gì đó nữa.

Fujiki và Ai giật mình quay đầu lại xem. Khu vực này không có nhiều chướng ngại vật lớn nên âm thanh có thể truyền đi rất xa. Do đó, bọn họ không thấy được chuyện gì vừa xảy ra cũng là lẽ đương nhiên.

- Tiếng gì vậy?

- Không được đứng lại. Chạy thôi! - Fujiki kéo tay Ai chạy như

bay.

- Nhưng người vừa nãy, đằng kia...

- Đây là tiếng súng.

- Súng? Do Naramoto bắn?

- Không phải. Anh e rằng đó là những kẻ có nhiệm vụ giám sát trò chơi.

Chắc hẳn bọn chúng vừa dùng súng bắn tĩa. Vậy ra đây chính là “hình phạt”.

Chúng đã không vội vàng nhắm bắn anh và Ai, những người chơi đã vi phạm luật lệ, mà để mặc bọn họ sống sót cho Naramoto đuổi theo. Thế mới phù hợp với kịch bản của bên tổ chức.

Thay vào đó chúng sẵn sàng bắn chết người đàn ông vô tội kia, vì nếu anh ta gọi cứu trợ thì chắc chắn chúng sẽ gặp rắc rối...

Quả nhiên anh ta không liên quan gì đến những kẻ đã bày ra trò chơi này.

Và, anh vẫn chưa kịp nói lời cảm ơn người đàn ông đó.

Cơn giận sôi lên sùng sục trong anh.

Nhưng giờ chưa phải lúc để giải phóng giận dữ.

Phải đợi đến khi trò chơi loạn trí này kết thúc, đợi anh bình an trở về Nhật Bản rồi thì...

- Chúng ta chạy về phía nào đây?

- Phía Tây.

Đồng cỏ quá nguy hiểm. Nếu muốn có nơi ẩn nấp, họ bắt buộc phải quay lại Bungle Bungle.

...

Bầu trời đêm đầy sao hệt như một tấm lụa đen rải đầy vụn thủy tinh.

Mặt trăng hình lưỡi liềm mảnh như sợi chỉ lơ lửng trên bầu trời Bungle Bungle trông như mắt của một chú mèo đen đang ngái ngủ, lơ đãng nhìn xuống Trái Đất.

Tương phản với bóng núi màu đỏ tím lờng lững dưới trăng sao là tầng đáy của thung lũng đang chìm trong bóng tối u ám.

Họ đã quay lại mê cung đỏ.

Fujiki đấu tranh với nỗi chán chường và tuyệt vọng đang dâng lên khi cảm giác được rằng, có một bàn tay khổng lồ vô hình đã đẩy bọn họ, những kẻ đã một lần bỏ cuộc, quay lại vũ đài của trò chơi này.

Vừa hứng cơn gió đêm nóng ẩm, anh vừa đeo tai nghe của máy thu sóng vào tai.

Xem ra thời lượng sử dụng của những viên pin lấy được từ Tsurumi cũng chẳng còn là bao. Anh gần như không nghe thấy gì nữa, kể cả tạp âm.

- Anh nghe được gì không? - Ai thì thầm.

- Không.

Cuộc hội thoại ấy đã lặp đi lặp lại không biết bao nhiêu lần.

Nghe được âm thanh nào đó thu được từ máy của Naramoto đồng nghĩa với việc tính mạng của bọn họ sắp bị đe dọa. Ấy thế mà cả hai trông như thể đang hi vọng điều ấy sẽ xảy ra.

Naramoto vẫn chưa đuổi tới. Không biết là do bọn họ may mắn hay vì Naramoto đang cầm theo cây nổ nặng nề nên không đi nhanh bằng Tsurumi lúc trước.

Sự căng thẳng khiến Fujiki thậm chí vô thức mong mỗi những bi kịch, đại loại như bị bắt rồi chết quách đi còn nhẹ nhàng hơn là cứ phải thấp thỏm lo âu thế này.

Đúng lúc ấy, có tiếng nói ngắt quãng truyền ra từ máy thu sóng.

- Anh sao thế? - Ai thì thảo.

- Có tiếng người. Anh nghĩ là của Naramoto...

- Gã đang nói gì?

Fujiki đặt tay lên môi ý bảo Ai im lặng. Dù đã căng tai lắng nghe nhưng rốt cuộc anh vẫn không thể nghe ra Naramoto đang nói gì. Sau đó, âm thanh nhỏ dần rồi đột nhiên tắt ngấm.

- Không được rồi! - Fujiki tháo tai nghe.

- Anh không nghe thấy gã nói gì à?

- Hết pin rồi.

-... Sao lại...

- Nghe thấy giọng Naramoto nghĩa là gã đang ở đâu đó trong Bungle Bungle. Nếu gã đuổi theo tuyến đường của chúng ta, thì chắc cũng không còn quá xa đây nữa đâu.

-... Nhưng, gã chỉ còn một mình thôi đúng không? Gã nói chuyện với ai cơ chứ?

- Anh không biết. Anh không nghe rõ gã nói gì.

- Giờ chúng ta phải làm sao?

- Không nghe trộm được thì xem như chúng ta không còn chút

ưu thế nào cả. Trước mắt chỉ có cách chạy thôi.

- Chờ chút! - Ai kêu lên. Trông cô như vừa quyết tâm làm một việc gì đó rất quan trọng. Cô xoay người, đưa tay tháo máy trợ thính đang đeo bên hông rồi đưa cho Fujiki tám cục pin AA - Đây...

Máy trợ thính thông thường cần nhiều pin đến thế á?

- Được không đấy? Em không dùng máy trợ thính nữa à?

Ai gật đầu:

- Lúc này, máy thu sóng cần thiết hơn.

Fujiki thay pin mới vào máy thu sóng. Lập tức, giọng độc thoại của Naramoto vang lên.

“Bọn thỏ nhép... chúng mày cứ chạy đi... dù có chạy đến đâu... tao cũng sẽ tóm được chúng mày... rồi ăn sạch... Chúng mày nghĩ có thể thoát khỏi tao à? Đúng là lũ ngu... Tao biết rõ chúng mày đang chạy đường nào... Tao thấy dấu chân. Trời tối đến đâu tao cũng nhìn thấy... Mắt tao nhìn thấu tất cả... nhìn thấu suy nghĩ của chúng mày... Có là ngày hay đêm... thì tia hồng ngoại do thân nhiệt của chúng mày để lại vẫn phát ra ánh sáng đỏ... cứ như biển chỉ đường... Đấy, nhìn xem, cây cối cũng đang chỉ cho tao chúng mày chạy về hướng này... Nghe thấy gì không? Tất cả đang cười nhạo sự ngu ngốc của chúng mày đấy... Bị bắt đến nơi rồi mà vẫn không biết gì... Không biết sắp bị tao tóm cổ, ăn tươi nuốt sống... Cả cây cỏ cả đá cả núi đều đang cười...”

Nghe một lúc, Fujiki nhíu mày. Toàn là những lời lảm nhảm vô nghĩa.

- Gã đang nói một mình. Hoàn toàn mất trí.

- Gã phát điên rồi à?
- Nghe giọng điệu thì gần như thế.
- Nghĩa là gã sẽ không thể lần theo dấu vết của chúng ta được nữa?
- Không phải...

Naramoto vẫn nói không ngừng nghỉ. Như thể không còn phân biệt được hiện thực và ảo tưởng, hiện tại và quá khứ nữa. Song, chẳng hiểu tại sao mà gã tự tin một cách bất thường rằng sẽ bắt được anh và Ai. Gã đang đuổi theo con mồi trong tưởng tượng, hay đang thực sự lần theo dấu vết của cả hai?

Những lời tiếp theo của Naramoto khiến Fujiki cực kì sửng sốt.

“Lại ngã ba. Tao biết chúng mày rẽ hướng nào rồi. Thấy chưa, lại là bên trái. Có vẻ chúng mày thích bên trái nhỉ. Vì con người đa số sẽ chọn bên phải theo bản năng nên chúng mày nghĩ làm ngược lại là an toàn chứ gì? Ấu trĩ. Rồi chúng mày sẽ sớm biết thôi. Tao sẽ dạy cho chúng mày điều đó. Tao sẽ làm cho chúng mày hiểu ngay...”

- Đi thôi! - Fujiki rảo bước nhanh hơn, đồng thời giục Ai.
- Sao thế? Này! Anh giải thích đi chứ.
- Anh không biết tại sao nhưng đúng là gã đang lần theo dấu vết của chúng ta.

Anh cứ ngỡ sẽ bị Ai vặn hỏi thêm, không ngờ cô lại chẳng nói gì.

Bọn họ tiếp tục đi trong mê cung tối đen như mực.

Làm thế nào mà Naramoto biết họ rẽ trái được nhỉ?

Đây là di truyền chăng? Cứ như thứ năng lực đặc biệt dùng để

săn bắt thú mà con người từng sở hữu vào thuở xa xưa nay đã thức tỉnh...

Có điều, bây giờ cố đoán nguyên nhân cũng chẳng ích gì. Quan trọng là kết quả.

Naramoto đang đuổi theo bọn họ. Đó là hiện thực trần trụi.

Phía trước lại là một ngã ba.

- Chúng ta rẽ hướng nào đây? - Ai hỏi.

-... Bên phải.

Fujiki không còn nghi ngờ gì về việc Naramoto có khả năng lần theo dấu vết con mồi giống hệt chó hoang nữa. Lần này anh chọn bên phải chỉ vì nghĩ, đợi khi gã đi qua đây và độc thoại, anh sẽ biết được gã còn cách bọn họ bao xa.

Anh tập trung vào việc di chuyển, tự nhủ rằng chỉ nên nghĩ đến hiện tại thôi, đừng cố đoán vận mệnh thế nào đang chờ đợi họ, cũng không nên nhớ lại những chuyện đã xảy ra cách đây một tiếng hay mười phút trước là gì. Bởi vì, nỗi lo sợ vu vơ và sự tuyệt vọng sẽ mài mòn ý chí sinh tồn của con người.

Quen quá...

Anh có cảm giác từng bắt gặp tình huống tương tự thế này...

Mê cung Sao Hỏa...

Nhân vật chính bị quỷ đói truy đuổi trong mê cung khổng lồ, không biết phải chạy đường nào.

Trong sách trò chơi, một khi đã rơi vào tình huống này rồi thì mọi lựa chọn đều dẫn đến Bad End. Dẫu có chạy đường nào đi nữa, kết cục cũng là bị quỷ đói ăn thịt.

... Vớ vẩn. Hiện thực khác với thế giới trong sách! Cứ cho là trò chơi này được dựa trên nội dung của *Mê cung Sao Hỏa* đi chăng nữa thì chắc gì kết thúc đã giống nhau. Fujiki thầ m phản bác, tìm cách gạch xóa tư tưởng mong chờ cái chết phủ xuống trong đầu.

Nhưng cảm xúc ngày càng lấn át lý trí.

Tiếng độc thoại của Naramoto vẫn đều đặn vang lên bên tai.

Âm thanh đó như muốn phá hủy chút lý trí còn sót lại của anh. Song, anh không thể tắt máy thu sóng được, bởi nó là thứ duy nhất có thể giúp anh xác định vị trí của kẻ thù.

Lần này là ngã tư. Anh lại chọn bên phải.

Con đường hình vòng cung mềm mại. Những ngọn núi đá tựa tựa nhau trải dài như vô tận. Bầu trời đầy sao. Vàng trắng lười lười. Tất cả khiến Fujiki thỉnh thoảng lại có ảo giác như anh với Ai đang đi thành một vòng tròn.

Giọng Naramoto vang vọng trong tai nghe.

“Ái chà. Cuối cùng cũng rẽ phải à?... Sao tự nhiên lại đổi ý thế?... Chán rẽ trái rồi hả?... Nhưng rẽ bên nào thì cũng thế thôi. Dấu chân này còn mới, chắc chúng đi qua đây chưa quá một tiếng đồng hồ... Sắp rồi nhỉ... Chúng mày cứ vui vẻ mà đợi... đến lúc chui vào bụng tao đi.”

Fujiki choáng váng. Thực tế, bọn họ chỉ vừa đi qua đó cách đây chưa đầy mười lăm phút.

Naramoto đã đuổi đến sát nút.

Chắc chắn gã đang lần theo dấu chân của họ.

Nếu không muốn để lại dấu chân, cả anh và Ai phải đi trên sỏi

nhỏ để tránh đất mịn. vấn đề là làm thế thì sẽ phát ra tiếng động. Naramoto mà nghe thấy tiếng bước chân thì bọn họ cầm chắc cái chết.

Anh phải làm gì đây?

Lại là một ngã ba. Lần này anh nên chọn bên trái hay bên phải?

- Bên trái.

Fujiki chọn đại một hướng. Chẳng còn thời gian cho anh suy nghĩ nữa.

Lối rẽ bên trái dẫn đến một con đường khúc khuỷu. Anh không khỏi nghĩ, có khi bọn họ xui xẻo gặp phải ngõ cụt rồi cũng nên.

- Anh... Đường này... - Ai chưa từng có ý kiến gì trước những lựa chọn của Fujiki. Tuy nhiên, lần này cô cũng không giấu được sự bất an trong giọng nói.

- Anh biết.

Dù nói thế nhưng thực ra Fujiki không hề biết bây giờ nên làm thế nào cho đúng nữa. Quay lại thì mất nhiều thời gian, bị đất nhất là sẽ đụng phải Naramoto đang đuổi sát phía sau.

Nhưng nếu đây đúng là ngõ cụt thì...

Fujiki nhắm mắt làm ngơ trước khả năng ấy. Họ chẳng còn thời gian để quay lại chọn hướng khác nữa rồi, chỉ có thể tiếp tục chạy về phía trước thế này thôi. Anh cho rằng, đối với những việc có nghĩ cũng không giải quyết được gì thì tốt nhất là đừng nghĩ nữa.

Hai người chạy mãi cho đến khi gặp một bức tường đá màu đen cao khoảng 50 mét.

- Cùng đường rồi! - Ai nói như khóc.

Fujiki muốn tìm thử xem có phía nào hơi thoải, có đá nhô ra để trèo lên không. Rốt cuộc, anh đành tuyệt vọng khi nhận ra cả ba mặt đều là vách đá dựng đứng.

- Thế là hết...

- Khoan! Em nhìn chỗ kia xem.

Fujiki chỉ vào mé bên trái của vách đá đang chắn trước mặt. Vì có một tảng đá to nhô ra che khuất, lại thêm trời tối đen như mực nên rất khó thấy, song đúng là ở đó có một khe nứt rộng khoảng 2-3 mét.

Điều khiến anh lo lắng là có mùi như mùi thuốc khử trùng thoang thoang đâu đây.

Ai đang định bước vào thì Fujiki nắm tay kéo lại.

- Anh sao thế? - Ai bức bối thì thăm - Nếu không đi nhanh thì... Tuy có thể vẫn là ngõ cụt nhưng đây là lối thoát duy nhất đấy.

Fujiki ngẩng đầu quan sát vách đá. Bầu trời sao lấp lánh chẳng khác gì đèn treo trang trí trong lễ Giáng Sinh giúp anh nhìn thấy hình dạng của vết nứt rất rõ ràng. Là hang chữ V...

Nỗi tuyệt vọng trong lòng anh dâng lên như thủy triều.

Mùi này giống hệt mùi ở gần chỗ có Death Adder. Chắc chắn trong đây cũng có rắn độc.

Có điều, hoàn cảnh của họ sẽ thay đổi tùy theo việc đây là rắn gì. Fujiki tìm kiếm xung quanh cửa hang. Ánh sao giúp anh xác định được vị trí có vết phấn trắng trên vách, nhưng không đủ sáng để anh nhìn rõ nó là số mấy.

Anh thử đánh diêm.

Ánh sáng chỉ lóe lên khoảng hai, ba giây rồi tắt phụt, nhưng đủ để anh nhận ra con số được viết trên vách.

3...

Con số tệ hại nhất.

Đây là con số duy nhất mà anh không cần phải giở sổ ghi chép ra để xem vì đã nhớ như in. Loài rắn độc xếp hạng 3 là... Taipan.

Theo hình minh họa trong máy chơi điện tử thì Taipan không có thân hình ngắn và mập một cách kì dị, vừa nhìn đã biết ngay là rắn độc như Death Adder, lại thêm da màu nâu đất trông rất bình thường nên thoát trông thì chẳng ai nghĩ đây lại là rắn độc. Nhưng, theo lời bé Prati thì chính Taipan mới là loài rắn độc nhất thế giới. Prati đã nói rằng ngoài cường độ độc tố ra, nếu muốn xét mức độ nguy hiểm của rắn độc thì phải dựa trên cả những yếu tố như lượng độc, độ dài của nanh và tính hung hãn nữa.

Loài có độc tính mạnh nhất là Taipan nội địa thì tính tình tương đối ôn hòa. xếp hạng 2 là rắn nâu phương Đông, tốc độ, nóng nảy, song khuyết điểm là răng nanh ngắn nên khó truyền nhiều độc vào cơ thể con mồi trong thời gian ngắn. Riêng hạng 3 - Taipan, có đầy đủ mọi yếu tố để trở thành một loài rắn độc cực kì nguy hiểm. Cơ thể Taipan to hơn Taipan nội địa, kích thước tối đa có thể lên đến 3,6 mét; tính tình hung hăng, hiếu chiến. Ngoài ra, chúng nhanh đến mức có thể cắn liên tục nhiều lần trong một lượt tấn công, hơn nữa còn có răng nanh dài với lượng độc lớn.

Có vẻ họ Taipan tích trữ độc không phải để tự vệ, mà là để giết chết con mồi một cách chớp nhoáng. Thế nên, khác với rắn đuôi chuông, Taipan không có màu sắc sặc sỡ, hình dáng nổi bật lẫn âm

thanh cảnh báo. Chúng là thợ săn, đương nhiên phải nguy trang sao cho con mồi không phát hiện ra.

Nghĩ mà xem, chẳng có gì đáng sợ hơn những con rắn độc dài ngoằng, vừa có tốc độ nhanh như chớp vừa có khả năng hòa mình vào khung cảnh xung quanh, đúng không?

Đặc biệt là đêm nay, ở Bungle Bungle.

Nhưng, họ không còn lựa chọn nào khác.

Đây là con đường sống duy nhất.

Fujiki bước đến trước cửa hang. Mùi như mùi thuốc khử trùng xộc vào mũi. Chắc bên tổ chức đã rải bột đuối rắn ở đây để ngăn chúng bò ra ngoài.

Anh dùng tay vốc lớp đất bám mùi hăng nồng khó chịu của bột đuối rắn rắc lên khắp người rồi mới bước vào trong.

Ai tròn mắt ngạc nhiên nhìn Fujiki rắc đất, nhưng mau chóng hiểu ra lý do khiến anh hành động như vậy. Cô cũng bắt chước rồi bước theo anh.

“Ngã ba... Biết rồi nhé, bên trái đúng không?”

Nghe Naramoto nói thế, Fujiki lập tức rùng mình. Anh khẽ đặt tay lên môi ra hiệu với Ai.

Naramoto đã đuối đến ngã rẽ gần nhất. Giờ mà phát ra tiếng động thì chắc chắn sẽ bị gã phát hiện.

Anh ló đầu ra khỏi cửa hang để quan sát, tay nắm chặt con dao sinh tồn lấy được từ Tsurumi. Anh cẩn thận không để phần lưỡi dao lộ ra khỏi bóng núi, bởi lẽ mà lưỡi dao phản chiếu ánh sao thì vị trí của anh sẽ bị lộ.

Rồi, anh nhìn thấy “thứ đó”.

Một cái bóng đứng thẳng trên hai chân, trông cũng có vẻ giống người. Vai vác nỏ, tay cầm một vật cong cong dài khoảng 50-60 centimet.

Fujiki nhận ra đó là con dao Machete mà Seno từng cầm trước đây. Phần lưỡi cong dài, trọng tâm nằm ở gần mũi dao giúp người cầm tận dụng được trọng lực của dao để chặt phăng cả một cành cây to. Hẳn sẽ chẳng có gì khó khi dùng nó để chặt tay chân người.

Thứ đó đứng ở ngay lối vào ngõ cụt, đối diện với anh.

Đôi con ngươi to tròn, phát ra ánh sáng xanh nhạt.

Fujiki sợ đến đờ đẫn. Chúng giống hệt mắt chó hoang Dingo.

Đó không phải mắt người. Chắc chắn mắt người không phát sáng trong bóng tối như thế.

Anh đã từng nghe đồn rằng mắt của bọn ăn thịt người phát sáng như dã thú. Không ngờ là thật...

Đôi mắt trợn trừng, sáng quắc ấy nhìn xuyên qua màn đêm, hướng về phía Fujiki đang ẩn nấp.

Giọng nói thì thầm lẫn trong tạp âm của tai nghe.

“Ngõ cụt à... Nhưng dấu chân dẫn đến đây... Là bầy chẳng?”

Fujiki nhận ra thứ đó đã không còn là con người nữa.

Quỷ đói... Loài động vật thông minh chuyên ăn thịt người...

Từ cửa hang chữ V, anh từ từ đi giật lùi vào bên trong. Anh chỉ nhìn được lờ mờ dưới đất có gì thôi, nên nếu không cẩn thận để rồi giẫm phải đuôi của Taipan thì có khi chẳng cần đợi quỷ đói bắt được, anh cũng đã chết ngộp rồi.

Đột nhiên, dưới chân anh phát ra tiếng sỏi nghiền vào nhau.

Fujiki giật thót, đứng im tại chỗ. Đúng lúc đó, một giọng gầm gừ đầy phấn khích vang lên bên tai anh.

“Nghe thấy rồi... Đằng kia phải không?”

Gã đang tiến về phía anh.

Giờ thì chẳng cần phải bận tâm đến việc sẽ gây ra tiếng động nữa. Fujiki kéo Ai, chạy thục mạng vào sâu trong hang.

Chẳng mấy chốc, tiếng Naramoto đã vang lên đồng thời cả trong tai nghe lẫn đằng sau lưng.

“Chúng mày ở đó à...? Tại sao phải chạy? Hình như giữa chúng ta có chút hiểu nhầm. Sao chúng ta không ngồi lại nói chuyện với nhau nhỉ?”

- Chúng mày ở đó à...? Tại sao phải chạy? Hình như giữa chúng ta có chút hiểu nhầm. Sao chúng ta không ngồi lại nói chuyện với nhau nhỉ?

Fujiki phớt lờ, chỉ tập trung vào việc chạy trốn.

- Chúng ta là những người sống sót cuối cùng đây, phải hợp tác với nhau chứ... Bằng cách trở thành thức ăn cho tao...

Dù đang mang theo hai món vũ khí nặng nề, quỹ đói vẫn bước đi thoăn thoắt.

Khoảng cách giữa hai bên cứ thu ngắn dần.

Phần đáy hang rộng khoảng 5-6 mét, hai bên lối đi gồ ghề mọc đầy cỏ Spinifex.

Fujiki và Ai phải chạy trên mặt đường gập ghềnh đó để tránh rắn.

Ngay trước một chỗ ngoặt, Ai bỗng bị ngã. Có lẽ cô vừa vấp phải

đá.

Fujiki đang định đỡ Ai dậy thì nghe thấy cô thì thào với giọng yếu ớt:

- Anh chạy đi...

- Em nói vớ vẩn gì thế? Đứng dậy mau!

Fujiki cố kéo cô dậy, song Ai lắc đầu.

- Chân em... hình như xương bị sao rồi. Em không đi được!

- Không đi được cũng phải cố mà đi!

Đột ngột, có tiếng nói vang lên sau lưng Fujiki:

- Sao thế?

Anh quay phắt lại.

Là Naramoto. Gã đang nâng cái nỏ bằng hai tay, từ từ tiến đến gần anh. Đôi con ngươi lóe sáng.

Fujiki thò tay vào túi, tắt máy thu sóng.

- Ngã rồi bị thương à? Nguy quá, không nhanh sơ cứu để bị nhiễm trùng thì... - Naramoto nhếch mép cười - Phần thịt quý giá đó sẽ thối mất...

Nói rồi gã thông thả tiến về phía Fujiki và Ai. Lúc hai bên chỉ còn cách nhau 2-3 mét thì nhờ ánh sao rọi xuống từ trần hang, Fujiki nhìn rõ được mắt và răng Naramoto.

Naramoto đang nhăn nhó cười, răng chìa ra từ khoe miệng. Nụ cười ấy giống con người đến lạ, khiến Fujiki nổi hết cả da gà. Cái mồm đã ăn tươi nuốt sống không biết bao nhiêu sinh mạng kia đang phát ra lời nói của con người.

- Tại sao chúng ta không ngồi xuống ăn mừng vì đã may mắn

sống sót và có cơ hội gặp lại nhau tại đây nhỉ? Sau đó, ta nên nghiêm túc suy nghĩ làm sao để sống phần đời còn lại một cách có ý nghĩa... Cũng đã đến cái tuổi bắt đầu phải đếm ngược rồi, đúng không?

Không còn lối thoát nào nữa. Chẳng lẽ thật sự phải chấp nhận bị quái vật nói tiếng người giết chết ở chốn này sao? Lại còn bị ăn thịt sau khi chết nữa chứ... Mới nghĩ thế thôi mà Fujiki đã cảm thấy cực kì khó chịu. Anh siết chặt cán dao sinh tồn. Dẫu không có phần thắng, anh vẫn muốn chiến đấu đến hơi thở cuối cùng.

Ai run rẩy gượng đứng lên, có vẻ cú ngã vừa rồi không đến mức khiến cô gãy xương. Nhưng dù sao thì Fujiki cũng cho rằng họ chẳng có cách nào để thoát khỏi con quỷ đói trước mặt nữa. Gã không chỉ chạy nhanh hơn họ mà còn có thể nhìn rõ trong bóng tối.

Nhìn rõ trong bóng tối...

Một ý tưởng chợt lóe lên trong đầu Fujiki. Anh thì thầm vào tai Ai:

- Em nhắm mắt lại đi. Dùng cả hai tay bịt chặt mắt lại... Trước khi anh bảo “mở”, em tuyệt đối đừng hé mắt ra nhé.

Ai im lặng làm theo.

- Không muốn nhìn thấy giây phút cuối đời của người đàn ông mình yêu à? Hiểu rồi. Tao sẽ cố gắng không phát ra tiếng động lúc kết liễu nó. Còn mày, không muốn chịu đau đớn thì đừng có chống cự.

Fujiki nói bằng giọng run run:

- Có thể cho tao một đặc ân trước khi chết không? ví dụ như hút một điếu thuốc?

Quỷ đối nhe nhorn cười:

- Cứ tự nhiên.

Fujiki lục túi, rút lấy điều thuốc duy nhất còn lại, đánh diêm châm lửa, rít một hơi rồi chậm rãi nhả ra làn khói tím. Sau đó, anh hướng về phía quỷ đối, ra vẻ tiện tay ném điều thuốc đang hút dở vào bãi cỏ và nói:

- Tao còn có chuyện muốn hỏi mày.

Quỷ đối lơ đãng nhìn theo điều thuốc:

- Chuyện gì?

- Mày không nhận ra mày đã sập bẫy ngay từ đầu à? Thức ăn nhóm mày lấy được trên tuyến phía Nam có độc đấy.

- Cái gì? Khoan đã. Mày...

Lửa bốc lên ngùn ngụt do cỏ khô bắt lửa từ điều thuốc đang cháy dở. Mắt quỷ đối lảo liên giữa bụi cỏ và Fujiki.

Bất thần, Fujiki kéo tay Ai, rẽ vào chỗ ngoặt phía trước rồi chạy tiếp vào trong.

Mắt đột ngột bị ánh sáng kích thích nên lúc này anh chẳng thấy gì ngoài những hình ảnh méo mó có màu sắc nhòe nhoẹt đang nhảy nhót.

- Ai! Mở mắt! Nhờ em dắt anh đi!

- Em biết rồi!

Tiếng hét giận dữ từ sau lưng át đi câu trả lời của Ai. Mắt quỷ đối chắc chắn cũng không khá hơn anh là bao. Nhất định phải tận dụng cơ hội này. Dù không biết sẽ chạy được đến đâu nhưng anh quyết tâm không bỏ cuộc.

Giờ anh chỉ có thể dựa vào mắt Ai.

Có ánh sáng rọi tới từ phía sau.

Fujiki hoảng hốt quay lại và nhận ra bản thân đã quá ngây thơ.

Con quỷ đói đã châm lửa vào một cành cây to, giờ nó lên cao quá đầu như một ngọn đuốc.

Ngọn lửa màu cam chiếu sáng khuôn mặt bị biến dạng khủng khiếp.

Hậu quả cho việc liên tục ăn thịt người là khuôn mặt đầy mụn nhọt. Đôi mắt trở lờ với hai con ngươi bé tí không cân xứng.

Như thể tất cả những điều xấu xa, bao gồm nhẫn tâm, hiểm độc, ganh tị, thù ghét, tức giận, vốn nấp sâu trong nội tâm gã, giờ đây đang đồng loạt thoát ra ngoài như bị bốc hơi.

- Mày láu cá đấy... Nhưng tới đây là kết thúc rồi, trở thành lương thực cho tao đi!

Quỷ đói giương nỏ, nhắm thẳng vào Fujiki.

Đúng lúc đó, Fujiki cũng nhìn thấy một con rắn cực kì lớn đang bò trên cánh tay trái của quỷ đói.

Thân dài ít nhất 3 mét. Ánh lửa nhảy nhót trên đám vảy màu nâu. Là Taipan.

Quỷ đói cũng đã nhận ra sự hiện diện của con rắn.

- Cái quái gì thế này?

Gã vung vẩy bó đuốc, muốn đuổi con rắn đi. Song, con rắn chẳng hề phản ứng với ánh đuốc, đôi mắt đỏ quạch vẫn nhìn chăm chăm vào quỷ đói.

Sau lưng quỷ đói lại xuất hiện thêm vài con Taipan nữa. Có vẻ

chúng bị lửa và khói đuổi ra đây.

- Bọn khốn... - Quỷ đói rít lên với bầy rắn, có vẻ rất tức giận. Xem chừng cũng cảm nhận được rằng lũ này rất nguy hiểm.

Bất thành linh, con rắn đang quấn trên cánh tay trái chồm lên, mồm liên tục vào cổ gã với tốc độ nhanh đến bất ngờ.

Khuôn mặt dị dạng của quỷ đói méo xệch đi. Gã hét lên vì đau đớn.

Mấy con rắn khác cũng đồng loạt lao lên. Chúng cứ nhè vào cánh tay đang cầm cây đuốc của Naramoto mà mồm mà cắn. Có vẻ chúng đang nổi cơn thịnh nộ vì không đứng lại bị những kẻ xâm nhập và lửa quấy rầy giấc ngủ yên bình.

Ngọn đuốc rơi thẳng xuống đất.

Quỷ đói buông nỗ, loạng choạng bước tới trước hai, ba bước. Thấy thế, Fujiki kéo Ai lùi về phía sau, gươm dao sinh tồn lên thủ thế.

Quỷ đói vừa rú lên đau đớn vừa vung vẩy con dao Machete trong tay, nhưng có vẻ chất độc đã làm tê liệt thần kinh nên gã chẳng còn sức gươm dao lên cao mà giết rắn nữa.

Ánh lửa dần tàn. Bóng tối từ từ bao phủ cả không gian.

Có thể là do đã bị tiêm một lượng độc lớn nên động tác của Naramoto bây giờ chậm chạp, cứng nhắc giống hệt con rối. Gã đi được vài bước như thầy ma rồi ngã lăn ra đất, tay chân co giật như lên cơn động kinh.

Bầy rắn lập tức lao lên, cắn vào tất cả mọi nơi trên cơ thể quỷ đói.

Chẳng bao lâu sau, con quỷ đói đã nằm bất động. Chắc là đã

chết.

Tuy vậy, bầy rắn vẫn không buông tha, cắn tới tấp lên cái xác.

Lửa đã tắt hẳn. Nhưng dường như cuộc chiến mà thế trận nghiêng hẳn về một phía kia còn chưa chấm dứt.

Thật kì quái...

Mặc dù bị nỗi kinh hoàng xâm chiếm tâm trí, Fujiki vẫn nhận ra rằng, tình huống trước mắt có điểm bất thường.

Rắn Taipan hiểu chiến thật đấy, song vẫn tiếp tục tấn công tới tấp ngay cả khi con mồi đã chết thì không phải là hành vi tự nhiên của động vật hoang dã.

Đến khi nghĩ ra lý do, Fujiki lập tức rùng mình.

Bên tổ chức trò chơi đã dùng hormone tuyến giáp và cocktail Narcotic để biến người bình thường thành quỷ đói thì chắc chắn lũ rắn độc này cũng đã bị tiêm thuốc để kích thích mức độ hung bạo và khát máu lên đỉnh điểm.

Cuộc chiến đang diễn ra trước mắt anh lúc này đây, chính là cuộc chiến giữa những con quái vật do bên tổ chức trò chơi chế tạo ra.

Tới tận lúc Fujiki đã quen trở lại với bóng tối, lũ rắn vẫn chưa chịu buông tha cái xác của quỷ đói. Thấy vậy, anh không khỏi nghĩ, lỡ mà chúng chuyển sự chú ý về phía mình và Ai thì chắc cả hai chỉ còn đường chết.

Anh nhớ bé Prati đã từng nói thông thường thì phạm vi tấn công của rắn độc là gấp hai lần độ cao mà rắn có thể ngóc đầu lên, song, điều đó chắc chắn không áp dụng với bầy rắn đã bị đánh thuốc, bởi

lúc này, rõ ràng bọn chúng đã lao điên cuồng về phía mục tiêu bất chấp khoảng cách là bao xa.

Đến một lúc, bầy rắn có vẻ đã thấm mệt, không cựa cựa gì nữa. Đường như chúng đã bình tĩnh trở lại sau khi trút giận lên quỷ đói.

Phải chạy khỏi đây.

Rất có thể lũ rắn này vì bị khói hun ra ngoài nên mới tức giận và đã tấn công quỷ đói đang cảm đau. Sau trận chiến vừa rồi, hẳn ít nhiều gì chúng cũng đã khá mệt rồi. Đây chính là cơ hội để anh và Ai chạy trốn. Nghĩ vậy, Fujiki kéo tay Ai, dẫn cô đi về phía cửa hang.

Cố bước đi nhẹ nhàng hết sức có thể.

Bọn họ lại gần xác quỷ đói.

Một con rắn ngóc đầu lên nhìn. Cả hai lập tức dừng lại, đứng im, đợi con rắn hướng sự chú ý ra chỗ khác. Họ cẩn thận lách qua chỗ cái xác và bầy rắn.

Fujiki cẩn thận bước từng bước ngắn để không gây ra tiếng động.

Nhón chân bước nhẹ nhàng. Thật im lặng, chẳng có gì chứng minh được rằng tất cả rắn trong hang đã tham gia vào cuộc chiến ban này. Tuyệt đối không được chọc giận bọn chúng.

Vừa nhìn thấy lối vào hang ban đầu hiện ra trước mắt, anh không kìm được, thở phào nhẹ nhõm.

Đúng lúc ấy, anh cảm thấy hình như phía sau có cái gì đó.

Anh từ từ ngoảnh lại.

Một con rắn đang nhìn anh chằm chằm. Phần đầu và cổ ngóc lên cao phải đến 150 centimet.

Nó đang chờ cái gì vậy nhỉ? Anh tự hỏi.

Rồi, anh nhận ra đó là do bột đuối rắn. Trước khi vào hang, anh đã rắc đất có trộn bột đuối rắn lên người nên bây giờ, con rắn kia mới có vẻ chần chừ, không cắn anh ngay.

Anh lại từ từ tiến về phía trước. Chỉ còn vài mét nữa thôi.

Bất thành linh, con rắn nọ phóng tới. Fujiki nhanh tay đẩy bay Ai ra khỏi hang.

Một cơn đau nhói truyền đến từ đuôi trái. Anh chỉ chạy thêm được hai, ba bước rồi ngã vật ra đất, chuẩn bị tinh thần cảm nhận những chiếc nanh độc sắc lèm đâm sâu vào da thịt. Ấy vậy mà lại chẳng có chuyện gì xảy ra.

Chẳng còn thấy con rắn đâu nữa.

Có vẻ bước chạy cuối cùng đã giúp anh ra khỏi hang chữ V.

Nhưng, cũng chẳng có gì đáng để ăn mừng vì Fujiki biết, bị cắn một nhát thế này thôi cũng đủ khiến anh mất mạng rồi.

Fujiki run rẩy đứng dậy.

- Không được. Anh phải nằm im! - Giọng Ai nghe cứ như đang vọng lại từ một cõi xa xăm nào đó.

Chất độc làm tê liệt thần kinh chạy khắp toàn thân. Mặc dù nhiệt độ ở Bungle Bungle mùa này cao hơn hẳn so với Đêm Nhiệt đới* của Nhật Bản, song lúc này Fujiki lại cảm thấy lạnh đến nổi cả da gà.

Mồ hôi lạnh túa ra.

Tầm nhìn hẹp dần.

Anh nghe tiếng thở hổn hển của chính mình vang vọng trong tai.

Rốt cuộc vẫn là Bad End...

Fujiki thở dài.

Anh đã chọn đúng ở lựa chọn đầu tiên, chắc chắn là những lựa chọn sau đó cũng chẳng sai nhiều. Chỉ hiềm, thực tế lúc nào cũng nghiệt ngã hơn trò chơi. Chọn đúng không có nghĩa sẽ đạt được kết quả như mong đợi.

Chí ít thì anh cũng đã cố gắng hết sức mình rồi.

Kết cục có không như ý muốn thì cũng đành phải chịu thôi.

Fujiki nằm ngửa ra đất, tầm nhìn bị thu hẹp thành một hình tròn khiến anh có cảm tưởng như bản thân đang ngắm trời sao qua một miệng giếng.

Rồi Ai xuất hiện trước mắt anh.

Cô đang khóc. Những giọt nước mắt rơi lã chã, thấm đẫm khuôn mặt Fujiki.

- Ai... - Giọng khàn đục đến mức Fujiki không nhận ra đó là giọng mình nữa.

- Im nào. Giờ em sẽ sơ cứu cho anh.

- Vô ích thôi. Đó là loài rắn độc xếp thứ 3 trên thế giới đấy. Không có huyết thanh thì trước sau gì cũng chết thôi.

- Trước khi chết, anh có chuyện muốn hỏi em.

- Đừng nói nữa!

- Anh muốn hỏi, em biết gì về trò chơi này?

Ai bưng kín miệng, lắc đầu quầy quậy.

- Tại sao? Nói cho người sắp chết thì có gì mà phải sợ? Thế, Norota thật sự là Game Master à?

Ai ngập ngừng một chút rồi gật đầu.

- Thế nghĩa là anh ta cùng phe với bọn chúng, dù chỉ là con tốt thí mạng...

Cả người anh tê dại. Nửa thân dưới đã hoàn toàn mất cảm giác. Tay gần như không còn cử động được nữa. Lưỡi cũng bắt đầu cứng lại...

Anh nhất định phải hỏi ra điều quan trọng nhất trước khi chết.

- Nói cho anh đi... Ai! Em là ai? Em có vai trò gì trong trò chơi này?

Ai đưa tay bưng mặt, khóc nức lên.

Ôi trời... Chẳng lẽ đến giờ phút này rồi mà em vẫn không muốn nói cho anh biết à?

Fujiki mấp máy môi, định hỏi lại lần nữa thì nhận ra dây thanh của mình đã ngừng hoạt động.

Mắt của anh cũng thế. Trước mắt anh giờ chỉ còn một màu đen tăm tối, màu của hư không...

Hình như thính giác cũng bắt đầu tê liệt. Dẫu lúc này Ai có trả lời thì anh cũng không nghe được gì.

Anh sẽ cứ thế mà chết đi.

Ở chốn này. Trong khi vẫn chẳng biết gì cả.

Nỗi đau ập đến.

... Đành chịu vậy.

Anh nghĩ với tâm trạng buông xuôi.

Ai cũng chết đi khi vẫn chưa hiểu hết sự đời.

Mọi thứ trên thế giới này... đều sẽ có ngày kết thúc...

259

Bạn tỉnh dậy trên giường trong bệnh viện.

Ga trải giường màu trắng. Tường trắng. Ghế trắng. Bàn trắng. Do mọi thứ trong phòng đều màu trắng nên khó mà nhìn ra đường viền. Chỉ cần nhìn một lúc thôi là cảm giác về khoảng cách sẽ lập tức bị hỗn loạn.

Y tá trong bộ đồ trắng bưng thuốc và thức ăn đến cho bạn một ngày ba lần, nhưng không chịu trả lời bất kì câu hỏi nào của bạn.

Thuốc viên con nhộng màu đen và đỏ tương phản rõ rệt với màu sắc nghèo nàn trong căn phòng, mang lại cảm giác thật đến kì lạ.

Bác sĩ đến khám khoảng hai ngày một lần. Bác sĩ hí hoáy ghi chép gì đó vào hồ sơ bệnh án cầm trên tay, ra chỉ thị cho y tá bằng giọng nhỏ đến mức bạn chẳng thể nghe được chữ nào, cũng không nói cho bạn biết bất cứ chuyện gì.

Uống thuốc xong, đầu óc bạn trở nên trống rỗng, chẳng thể suy nghĩ được nữa. Vì thế, cứ hai lần thì sẽ một lần bạn ném thuốc vào bồn cầu rồi xả nước cho trôi đi.

Bạn nghĩ về mê cung Sao Hỏa,

Bạn nhớ rành rọt từng chuyện, nhưng không đủ tự tin để khẳng định những chuyện ấy đã thực sự xảy ra. Bạn có cảm giác như đó

chỉ là một giấc mơ đầy sống động.

Bạn thử ngửa cổ tay trái lên. Ở đó hẳn vẫn còn vết sẹo do móng quỷ đói cào cào.

Nhưng, thứ đập vào mắt bạn là vết thương trông như vết bỏng.

Bạn hay lơ đãng nhìn ra bên ngoài từ cửa sổ phòng bệnh. Qua khung cửa nhỏ hẹp, bạn chỉ nhìn thấy bãi đất rộng phía trước bệnh viện. Nơi đó có một đài phun nước, thường sáng lấp lánh dưới nắng vàng trong những ngày đẹp trời.

Có một ngày, bạn bắt gặp bóng hình cô ấy cạnh đài phun nước.

Cô ấy đang cầm một bó hoa, đảo mắt nhìn quanh.

Bạn đập tay vào cửa kính ra hiệu, song cô ấy vẫn chưa nhận ra bạn đang ở đây.

Đi đến True End ở trang 644.

Chẳng có bao nhiêu hành khách trên chuyến tàu tốc hành Noto*.

Tuy đã bật cho máy sưởi chạy hết công suất nhưng Fujiki vẫn thấy lạnh ở chân. Ngoài cửa sổ, những bông tuyết đang bay trong gió như những cánh hoa với phông nền là núi và bầu trời xám xịt.

- Anh đang đi đâu thế?

Fujiki đang đọc một trang trong sách trò chơi thì một ông già ngồi ở dãy ghế đối diện cất tiếng hỏi. Vì cũng chẳng có gì phải giấu giếm nên anh thành thật trả lời.

- Tôi đến suối nước nóng Wakura.

Ông già đội mũ lông gật gù rồi tỏ ra ghen tị.

- Anh đi làm thủy trị liệu à? - Ông hỏi thêm. Có vẻ là một người

thích nói chuyện.

- Tôi chỉ đi nghỉ dưỡng thôi. Trông tôi có vẻ đang mang bệnh à?

- Không, không. Xin lỗi nhé. Chỉ là... anh có vẻ gầy quá.

- Do tôi vừa đi du lịch nước ngoài về ấy mà. Thức ăn không hợp khẩu vị lắm.

- Ra vậy. Thảo nào da anh đen thế.

Fujiki gật đầu. Ông già xem chừng vẫn muốn hỏi thêm, nhưng thấy Fujiki đã dựa lưng vào ghế, nhắm mắt lại nên thôi.

Trong toa tàu, thời gian lặng lẽ trôi. Chỉ có âm thanh đơn điệu do bánh xe chạy qua những đoạn nối trên đường ray truyền vào tai Fujiki.

... Không phải mơ, cũng không phải ảo ảnh. Anh thật sự đã tham gia vào trò chơi sinh tồn trong 16 ngày giữa thiên nhiên hoang dã của nước Úc ấy.

Fujiki đặt tay lên đùi trái, sờ vào vết thương do rắn cắn bên dưới lớp vải dày. Ở đó còn sót lại hai vết sẹo có đường kính 5 centimet, sâu 2 centimet. Theo thông tin tra cứu được trong thư viện thì nọc của Taipan vốn là do nước bọt của chúng biến đổi mà thành nên thịt quanh miệng vết thương thường sẽ thối rữa khiến vết thương lâu lành, nhưng tính chí mạng của chúng chủ yếu nằm ở thành phần gây tê liệt thần kinh trong nọc độc. Chắc hẳn anh đã được tiêm huyết thanh sau khi bị cắn không lâu nên giờ mới còn mạng để ngồi ở đây. Có thể nói, ngay từ đầu, bên tổ chức trò chơi đã chuẩn bị đầy đủ 19 loại huyết thanh giải độc.

Vấn đề là, tại sao chúng lại cứu anh?

Anh đã thử lên mạng Internet để truy cập vào kho dữ liệu của báo chí Nhật lẫn báo chí Úc, song vẫn không tìm thấy bất cứ tin tức nào về việc phát hiện xác chết ở Bungle Bungle.

Mặc dù có khả năng là vì công viên quốc gia Bungle Bungle vẫn đang trong thời kì đóng cửa nên mới chưa có tin tức gì, nhưng Fujiki lại tin chắc rằng bên tổ chức trò chơi đã xử lý tất cả các thi thể, kể cả mọi chứng cứ về hành vi phạm tội của chúng.

Trước mắt, anh biết ít nhất có tám người đã mất mạng, trong đó còn có một người đàn ông mang quốc tịch Úc. Nếu xác của anh ta bị phát hiện thì bọn chúng nhất định sẽ phải gặp rất nhiều phiền phức, thế nên đòi nào những kẻ có thể chuẩn bị kế hoạch mê cung Sao Hỏa tỉ mỉ chu đáo như chúng lại để chuyện đó xảy ra? Đã vậy thì có tám hay chín xác chết thì cũng chẳng khác nhau là mấy, tại sao chúng lại cứu anh? Để nhân chứng của cả vụ việc còn sống có khác nào giữ lại một mối nguy hiểm tiềm tàng?

Chúng tổ chúng đang coi thường anh.

Chắc chúng nghĩ bởi anh cũng đã tự tay giết người, lại còn nhận tiền thưởng rồi thì tất nhiên sẽ lâm vào cảnh há miệng mắc quai, chưa kể dẫu có làm đơn kiện đi nữa, hẵn cũng không ai tin câu chuyện hoang đường này khi chỉ có một mình anh đứng ra tố cáo.

Anh không cảm thấy một chút sung sướng nào khi chỉ có mình anh còn sống.

Anh nhất định sẽ cho chúng thấy cái giá của sự chủ quan khinh địch.

...

Fujiki xuống ga JR Wakura-Onsen. Tuyết chất thành đồng trước cửa ga khiến kí ức mơ hồ của anh đột nhiên trở nên rõ ràng.

Ngày đó, lúc bước xuống cầu thang, anh đã trượt chân ngay trước bồn hoa hình tròn và chống tay trái xuống đất. Cú ngã đã để lại vết sẹo mờ trên cổ tay.

Chắc chắn khi ấy anh đã gần như mất tự chủ do tác dụng của thuốc. Anh nhớ mang máng đã được người khác mời uống một thứ gì đó trên tàu. Chúng đi xe đến nhà ga để đón anh, rồi chở anh đến nơi nào đó...

Giờ anh đang đứng trước ga đợi xe buýt của khách sạn đến đón.

Khách sạn mà anh đã đặt phòng nằm cách ga khoảng bốn, năm phút chạy xe, gồm hai tòa nhà cao 20 tầng liền nhau đổ bóng dài xuống vịnh Nanao lặng sóng.

Tại sảnh rộng thênh thang, anh được nhân viên hướng dẫn vào một trong bốn thang máy lộ thiên nồng nặc mùi nước hoa, đi lên phòng ở tầng cao nhất.

Do đây là khách sạn cao cấp vào loại bậc nhất ở Nhật nên giá cũng cao ngất ngưởng. Nếu không có tiền thưởng của trò chơi thì chẳng đời nào anh đủ dư dả để thuê phòng ở một nơi như thế này.

Fujiki cất phong bì màu nâu đang để ở túi áo ngực vào két sắt.

Lúc anh tỉnh lại trong căn hộ tồi tàn của mình thì chiếc phong bì này đã được đặt sẵn bên cạnh tự bao giờ. Bên trong là những tờ tiền cũ nát, tổng cộng 5 triệu yên. Đối với anh, đó là một khoản tiền khổng lồ, tuy thực tế nó chẳng đáng gì so với việc anh đã phải đem cả tính mạng ra để đặt cược.

Anh đã tiêu hơn 1 triệu yên, nhưng không phải để gây dựng sự nghiệp. Anh tuyệt đối sẽ không bắt đầu cuộc đời mới của mình bằng những đồng tiền tanh mùi máu này. Chúng sẽ được dùng cho một việc thích hợp hơn nhiều.

Fujiki mở danh bạ, gọi điện về Tokyo. Chuông reo đến hồi thứ ba thì Fukaya nghe máy.

- Tôi, Fujiki đây.
- Anh đang ở đâu?
- Bán đảo Noto.

Anh bạn đồng nghiệp ngày xưa giờ đã chuyển sang hành nghề thám tử bất cừi.

- Sung sướng quá nhỉ. Chẳng bù với tôi, vừa ngại việc một chút đã phải bắt tay giải quyết chuyện anh nhờ, bận đến mức không có thời gian để thở đây.

- Anh đã được trả công xứng đáng rồi còn gì. Thế đã có kết quả chưa?

- Ờ, đợi chút.

Fujiki nghe đầu dây bên kia vang lên tiếng giở sổ tay sột soạt.

- Đầu tiên là cái cô làm họa sĩ vẽ truyện tranh tên Otomo Ai. Chẳng ai biết đến người có tên như thế. Ngoài ra, tôi cũng đã tiếp xúc với người làm trong giới vẽ truyện tranh cho người lớn, nhưng mấy cái tạp chí *Quần đảo truyện người lớn*, *Cá hồng dâm đẳng* với *Cơn bão gọi tình* đều không có thật.

Đúng như anh suy đoán.

- Anh cho rằng ngay cả cái tên Otomo Ai cũng là giả à?

Fukaya bật cười.

- Đương nhiên. Chí ít thì cái tên “Ai” cũng tuyệt đối không thể là tên thật được.

- Sao anh biết?

- Người phụ nữ đó phải hơn 30 tuổi đúng không?

- Đúng, cô ấy nói sinh năm có Triển lãm Quốc tế ở Osaka.

- Nghĩa là sinh năm 1970 chứ gì? vào khoảng thời gian đó, quy định về việc đặt tên cho trẻ con khắt khe hơn so với hiện tại nhiều lắm. Thời ấy người ta chỉ được phép dùng những chữ Hán nằm trong *Chữ Hán thông dụng* và *Phụ lục chữ Hán dùng cho tên người* để đặt, và trong cả hai quyển đó đều không hề có chữ “lam” chỉ màu chàm.

- Nhưng... Chẳng phải con gái của trưởng phòng kế toán cũ Hamanaka tên là Aiko à?

- À, cái con nhóc lão toét ấy hả. Vào năm 1976 và 1981 thì một số chữ Hán thường dùng lần lượt được thêm vào danh sách. Tóm lại, do tính thay đổi thất thường của Bộ Giáo dục mà cùng một chữ Hán, có năm được dùng, có năm không được dùng để đặt tên.

Fujiki im lặng.

- Tiếp theo là về những đoạn video ngắn, cái này thì tôi chịu thua.

- Bây giờ anh là thám tử chuyên nghiệp mà đúng không?

- Nói là nói vậy, nhưng tôi đã tra tìm hết các trang chủ với danh sách những địa chỉ mail nhận thông tin thường xuyên rồi, chẳng thấy thứ gì tương tự cả... Ờ thì, nếu là mấy lời đồn đại mơ hồ được rỉ tai nhau trên mạng thì bao nhiêu cũng có.

- Nội dung là gì?

- Họ nói, loại video ngắn đó hồi trước chỉ quay cảnh giết người. Từ diễn xuất, hiệu ứng cho đến kỹ thuật quay phim đều rất sơ sài, đến cả nội dung đại khái cũng chỉ đơn giản là bắn chết người đang bị trói. Chắc, họ còn đồn rằng có những kẻ cuồng đến mức mua hàng đồng thứ nhảm nhí ấy nhưng tôi không tin lắm...

Fujiki nhớ lại những lời cuối cùng của bé Prati. Lúc đó nó đang bị trói chặt vào ghế.

“Đúng rồi! Các bạn từng xem đoạn video nào như thế này chưa? Để tôi nói luôn, thực ra, trò chơi này...”

Sau đó bé Prati bị bé Lucifer bắn chết...

Dám để lại một lời gợi ý rõ ràng đến thế... chẳng lẽ chúng muốn khiêu khích người chơi: Có giỏi thì thử tìm ra sự thật xem?

- Ê, anh có đang nghe không đấy? Gần đây, loại video ngắn ấy có vẻ đã bị khán giả chán ghét, trào lưu đó đã chuyển sang thứ có cốt truyện giống như phim hơn.

Con người sống trên đời luôn luôn đòi hỏi những câu chuyện. Chúng được chuyển thể thành phim ảnh, tiểu thuyết, truyện tranh, trò chơi, và không bao giờ biến mất.

Trong đó, những câu chuyện miêu tả cái chết được ưa chuộng hơn cả. Chẳng có cách giải trí nào hấp dẫn hơn xem một bộ phim có quay cảnh người chết thật... Đó là suy nghĩ của bọn nhà giàu mục nát coi cuộc sống của người khác như một trò chơi.

- Nếu là dạng phim tài liệu thì quá nhạt nhẽo, với lại đã biết tất cả chỉ là dàn dựng thì sẽ thấy càng chán hơn. Tốt nhất là giống như

phim của Iran ấy, thuộc loại nửa tài liệu nửa truyện. Nghe nói có rất nhiều người có nhu cầu mua những đoạn phim dạng như thế. Tuy chắc khó mà quay được cảnh-có-người-chết-thật, nhưng bên làm phim phải biên tập và chỉnh sửa cảnh quay sao cho trông giống thật hết mức có thể.

E rằng mấu chốt của loại phim này là phải có những cảnh quay để xác định là “nhân vật” trong phim đã chết. Cảnh tượng đó như hiện lên trước mắt anh.

Nhân viên quay phim sẽ quay cận cảnh vết thương chí mạng trên thi thể, trong trường hợp vết thương nhỏ và khó thấy thì có khi chúng phải chọc sâu vào vết thương hoặc cắt hẳn một phần cơ thể cho dễ nhìn. Trái lại, đối với các xác chết gần như không còn nguyên vẹn hay bị ăn gần hết giống lần này thì chúng bắt buộc phải quay cả những chỗ gần như lành lặn để người xem không cho rằng đó là giả mạo. Chẳng qua, dù là trường hợp nào thì trong thời buổi này, với kĩ xảo dựng hình và kĩ xảo âm thanh đã tiến bộ vượt bậc so với ngày xưa, muốn thuyết phục khán giả tin các cảnh ấy đều có quay thi thể thật là một việc vô cùng khó khăn.

Mặt khác, lồng những đoạn hoạt hình vào giữa mấy cảnh quay thi thể ấy cũng là một cách hay để giảm bớt mức độ đơn điệu của phim, đồng thời cũng sẽ giúp câu chuyện trở nên rõ ràng, dễ hiểu hơn. Có lẽ đó chính là ý nghĩa cho sự tồn tại của bé Prati và bé Lucifer, dù có thể sẽ động chạm đến vấn đề bản quyền của Disney.

- Anh không thể lấy được cái gọi là “phim ngắn” ấy à?
- Ê ê, sao anh lại muốn xem cái của ấy?
- Tôi có chuyện muốn xác nhận.

- Chịu thôi. Cho dù những lời đồn đại kia là sự thật, tôi cũng không có người dẫn mối để hỏi mua, với lại anh không kham nổi giá của những đoạn phim ấy đâu.

- Chẳng lẽ không có ai mua phim gốc rồi sao lại, bán ra với giá rẻ à?

- Riêng vấn đề đó thì không hiểu tại sao lại có thông tin rất chi tiết, nghe như thật ấy. Người mua bị giới hạn phải là khách quen, khi mua còn phải kí cam kết tuyệt đối không sao chép băng đĩa. Bản thân đoạn phim cũng được ghi trên loại đĩa có tính năng chống sao chép đặc biệt. Đĩa ấy chỉ có thể bật bằng máy đã được che chắn kĩ càng và chỉ xem được một lần. Trên mỗi đĩa còn được đánh mã số riêng nên nếu có bản sao nào bị lộ ra ngoài thì lập tức có thể xác định được nguồn phát tán... Dù sao thì cũng chỉ là những thông tin được đồn thổi trên mạng mà thôi, chẳng có gì để đảm bảo tính xác thực của chúng cả.

- Sách trò chơi thì sao?

- À, cái đó thì điều tra được ngay - Fukaya cho biết tên thật của người đàn ông là tác giả của cuốn *Mê cung Sao Hỏa* - Người này ban đầu muốn trở thành nhà văn nên đã làm nghề viết thuê để kiếm sống sau khi tốt nghiệp đại học. Được một thời gian, anh ta viết sách trò chơi, xuất bản được ba quyển là *Ác mộng*, *Mạn đà la trắng* và *Mê cung Sao Hỏa*. Song, hình như không có cuốn nào bán chạy cả. Sau đó thì anh ta gần như trầm cảm, không sáng tác nổi nữa. Có lời đồn anh ta đã chuyển sang viết kịch bản cho các phần mềm trò chơi nhưng tôi chưa xác nhận được thông tin này. Hiện tại tung tích không rõ.

- Anh có biết tại sao anh ta bị trầm cảm không?

- Tôi không chắc lắm, hình như bảy giờ người yêu gần như đã sống chung của anh ta đột ngột biến mất khiến anh ta sốc nặng. Nghe đồn có một ngày, khi trở về căn hộ thì người yêu của anh ta đã biến mất mà không để lại thư từ gì cả. Chuyện đó xảy ra ngay trước thời điểm anh ta hoàn thành quyển sách trò chơi cuối cùng, *Mê cung Sao Hỏa...*

Fukaya nói tiếp với giọng ngán ngẩm:

- Anh bắt tôi điều tra mấy chuyện kì quái này làm gì thế? Tôi chẳng thấy chúng có liên quan gì đến nhau cả.

- Tôi cũng không biết nữa.

Fujiki nói chuyện xã giao thêm vài câu, cảm ơn Fukaya rồi dập máy.

Tiếp đó, anh nhờ nhân viên nhà nghỉ gọi taxi để đi một vòng quanh bán đảo Noto, nghĩ, biết đâu sẽ tìm được chỗ giống với chỗ còn đọng lại trong trí nhớ thì sao?

Taxi chạy trên con đường thu phí Noto hướng về phía Bắc, từ Wajima vòng sang bờ biển Sosogi. Vừa ra khỏi đường hầm, Fujiki thấy ngay một thác nước chảy từ sườn núi xuống. Gió mạnh từ biển thổi vào khiến bọt nước văng tung tóe, tạo thành một cảnh đẹp hiếm có.

Mặt biển Sosogi nhấp nhô những con sóng bạc đầu. Đây là một thế giới khác hẳn với vịnh Nanao phẳng lặng.

Đi đến cực Đông bán đảo Noto, nơi có ngọn hải đăng Rokkozaki thì xe vòng lại.

Lần này, xe chạy từ quốc lộ 249 hướng về phía mũi Yase nổi tiếng, được gọi là viên ngọc quý của Noto, cũng là nơi mà Matsumoto Seicho đã lấy làm bối cảnh cho cuốn tiểu thuyết *Tiêu điểm số 0*. Người ta còn dựng cả bia đá kỉ niệm về chuyện đó ở đây.

Dù vẫn chưa tìm thấy chỗ nào có thể khơi gợi lại kí ức nhưng nhìn khung cảnh phủ một màu trắng muốt xung quanh với những bông tuyết bay tứ tán trong gió, không hiểu sao Fujiki thấy lòng nhẹ hẫng đi.

Anh nhớ đến Bungle Bungle. Xét về mọi mặt thì đó là một thế giới hoàn toàn đối lập với nơi này. Những núi đá đỏ như máu có sọc đen. Vùng đất do ruồi, muỗi, thằn lằn khổng lồ và rắn độc ngự trị. Khí hậu, phong thổ lạ lùng đến mức khi ấy, anh đã có cảm tưởng rằng mình đang ở trên một hành tinh khác.

Mọi con đường giao thông đến Bungle Bungle đều tắc nghẽn vào mùa mưa nên chắc là chín người bọn họ đã bị đưa tới đó bằng khinh khí cầu, anh nghĩ thế.

Nếu là dân điều khiển khí cầu lão luyện thì chỉ cần có khí cầu Roziere, loại lai giữa khí cầu sử dụng gas và khí cầu sử dụng nhiệt lượng, chúng hoàn toàn có thể lợi dụng bóng đêm để đưa chín người chơi vào trong Bungle Bungle mà không bị sợ ai nhìn thấy. Tuy có thể chỉ là ảo giác nhưng anh mơ hồ nhớ được anh có nhìn thấy cảnh tượng khinh khí cầu bay giữa bầu trời đêm.

Vấn đề là làm thế nào mà bọn chúng có thể đưa bọn họ ra khỏi Nhật Bản?

- Bán đảo Noto có tàu chở lậu ra nước ngoài không nhỉ?

- Có đấy anh, thỉnh thoảng vẫn có những tàu như thế đến từ Trung Quốc.

Nghe Fujiki hỏi, người tài xế vồn vã đáp. Tuy nghĩ Fujiki là một ông khách lập dị khi chẳng hề tỏ ra hứng thú với danh lam thắng cảnh nhưng tài xế vẫn cư xử rất nhiệt tình. Dù sao thì trong thời buổi kinh tế khó khăn hiện nay, người chịu bỏ tiền đi taxi đường dài như Fujiki tất nhiên sẽ được đối đãi như thượng khách.

- Nhưng nói chung sẽ bị phát hiện ngay. Anh thấy đường xe chạy vòng quanh bán đảo này rồi chứ. Cách đây không lâu cũng có một vụ ở phía bờ biển Nishiho. Có người lái xe ngang qua thấy có một chiếc xe đông lạnh biển số tỉnh khác đậu ở một chỗ kì quặc nên đã báo cảnh sát. Hóa ra đó là xe của tổ chức buôn lậu Trung Quốc. Chúng chất người vượt biên trái phép từ thuyền lên xe đông lạnh để chở về Osaka.

Nghĩa là vẫn có nguy cơ bị bại lộ dù hành động trong đêm hôm khuya khoắt ở một bờ biển vắng vẻ.

- Ở bán đảo Noto có cảng nào cho phép tàu nước ngoài vào không anh?

- Chỉ có cảng Nanao thôi. Đó là nơi lánh nạn cho thuyền bè khi có bão, ngoài ra còn cho tàu chở gỗ của Nga vào nữa.

Nếu là cảng Nanao... Từ suối nước nóng Wakura bước ra một bước là thấy, sao anh lại không nhận ra nhỉ?

Taxi lại xuôi về phía Nam, vào sâu trong thành phố Nanao. Lướt qua một khu trung tâm mua sắm lớn, chạy qua tòa nhà Bến Ngự phủ Nanao một quãng ngắn là đến chỗ thả neo của tàu nước ngoài.

Fujiki xuống xe, đứng đó hồi lâu.

Ở cảng có một giàn cầu khổng lồ cao như một tòa nhà, sọc trắng đỏ với hàng trăm sợi cáp đan xen nhìn như những lọn tóc đang bện chặt vào nhau. Cảnh tượng đó trùng khít với dư ảnh đọng lại trong kí ức của anh.

- Năm nay là kỉ niệm tròn 100 năm ngày mở cửa cảng Nanao. Nghe nói ngay cả cái giàn cầu ấy cũng là để mở rộng cảng, phải tốn đến 80 triệu yên chở từ tận Kyushu về đây đấy - Người tài xế taxi cũng ra khỏi xe, giải thích.

Trước mắt bọn họ lúc này là điểm tập kết gỗ nhập khẩu. Trên tấm bảng dựng ngay trước cục thuế Kanazawa chi nhánh Nanao có ghi “Việc xuất nhập khẩu hàng hóa bắt buộc phải có giấy phép của cục Hải quan”. Phía trên tiếng Nhật còn có kèm câu dịch tiếng Nga. Nhìn ra xa hơn sẽ thấy những con tàu chở hàng đang đỗ trong cảng có in chữ Kirin* trên thân.

Là chỗ này...

Ý nghĩ đó gần như một lời khẳng định.

Anh và tám người kia đã bị đưa ra khỏi Nhật Bản từ đây.

Nếu là tàu của một đất nước mà mafia nắm trong tay nhiều quyền lực thì chỉ cần tiền là có thể đưa người vượt biên trái phép.

Dẫu cục Hải quan có theo dõi gắt gao đến đâu đi chăng nữa, chắc chắn vẫn phải có kẽ hở nào đó. Rất có thể bọn chúng đã lợi dụng bóng đêm để chất người lên tàu chở hàng.

Fujiki rút điều thuốc từ trong túi áo.

Tao nhất định sẽ tìm ra bọn mày. vừa châm thuốc, anh vừa tự thề

với lòng mình.

Anh bây giờ đã không còn yếu đuối như ngày xưa nữa. Điều thật sự đáng sợ với anh bây giờ không phải là cảnh ngộ vô gia cư, mà là chết đi trong khi vẫn chưa làm được việc mình muốn làm.

Anh nghĩ đến những sinh mạng đã bị tước đoạt chỉ để mua vui cho kẻ khác. Vì những người đã ngã xuống ấy, anh nhất định phải tìm cho ra những kẻ bất nhân kia.

Nhưng, lý do không chỉ có thế.

Vừa cảm nhận gió biển đập vào mặt, anh vừa nhớ đến Ai.

Bây giờ nghĩ lại thì ngay từ đầu, cô ấy đã có rất nhiều điểm đáng ngờ.

Đầu tiên, Ai hay bị vấp khi đi lại. Anh thấy chuyện đó không bình thường vì cô có vẻ là một người có thần kinh vận động tốt. Cứ nhìn lúc cô leo núi ở Bungle Bungle là biết. Có lẽ thường xuyên bị ngã là do cô không xác định được khoảng cách dưới chân. Thứ hai, nếu anh lảng lảng đến gần cô từ bên trái, cô sẽ chẳng bao giờ nhận ra. Bất thường hơn cả là phản ứng của Ai trước thi thể của Abe và Tsurumi. Một phụ nữ bình thường mà nhìn thấy cảnh tượng đáng sợ ấy nhất định sẽ nhắm mắt lại hoặc quay mặt đi chỗ khác, đằng này cô ấy lại nhìn chăm chăm vào thi thể như bị mê hoặc.

Mặt khác, vào cái đêm gặp cô lần đầu tiên, anh đã có cảm giác tiêu cực của mắt cô là lạ, thậm chí cả cái đêm hai người hòa làm một cũng vậy. Hơn nữa, Ai tỏ ra cực kỳ khó chịu khi bị sờ vào tai. Ngoài ra, lúc anh muốn mượn pin máy trợ thính, cô đã phản đối với thái độ rất kịch liệt; máy thu sóng lúc nào cũng bị nhiễu nếu ở gần máy trợ thính của cô. Càng đáng nghi hơn là khi nhìn vào vị trí của mắt Ai

khi cô đang ngủ thì thấy bên trái có gì đó phồng lên, lại thêm ánh sáng phản chiếu trong mắt trái của cô khác với mắt phải. Không chỉ vậy, có lần anh còn thấy có hai vầng trắng chồng lên nhau trong mắt trái của cô.

Tách riêng chúng ra thì sẽ chẳng thể nói lên được điều gì, hoàn toàn có thể phớt lờ và xem đó là sự ngẫu nhiên hoặc tại anh hoa mắt. Nhưng, khi tập hợp chúng lại với nhau, anh hoàn toàn có đủ căn cứ để nghi ngờ Ai.

Trò chơi đó được bày ra để quay lại những đoạn phim ngắn và bên tổ chức chắc chắn đã phải tốn không ít tiền cho việc chuẩn bị, do đó chúng sẽ không thỏa mãn chỉ với những đoạn phim quay lén bằng kính viễn vọng gắn kèm camera trên núi. Nếu muốn có một bộ phim hoàn chỉnh thì hẳn bọn chúng còn cần cả những đoạn cận cảnh. Trong trường hợp đó, ngoài Game Master giúp trò chơi diễn ra suôn sẻ, chúng còn cần cài thêm một người nữa vào nhóm người chơi.

Đó là người quay phim.

Tất nhiên người đó sẽ không lén lút cầm máy quay loại nhỏ theo bởi làm thế sẽ có nguy cơ bị phát hiện khi đi chung với những người khác.

Vậy phải làm sao?

Nếu kết hợp với những nghi vấn của anh về Ai thì chỉ có một lời giải thích duy nhất: Bản thân cô ấy là máy quay...

Ngay từ cái tên giả, Ai, cũng có thể là bắt nguồn từ “Eye (mắt)” trong tiếng Anh.

Ai có kể ngày xưa bị nghiền chất kích thích, và hậu quả là bị mất

đi một phần giác quan. Anh có cảm giác đêm đó cô ấy đã nói thật. Nói dối một chuyện như vậy chẳng mang lại lợi ích gì cho cô ấy cả.

Vấn đề nằm ở giác quan bị mất. Vì cô đeo máy trợ thính nên vô hình trung đã khiến anh hiểu lầm giác quan ấy là tai trái, song thực ra, có lẽ phải là mắt trái mới đúng.

Rất có khả năng mắt trái của Ai là mắt giả. Giả sử con mắt đó được chế tạo tinh xảo đến mức có thể tự động điều chỉnh độ co giãn của tròng đen thì bên trong có gắn máy quay siêu nhỏ cũng không có gì là lạ.

Máy quay trong mắt giả và tai nghe đeo ở tai trái có thể nối với nhau bằng một sợi dây thông qua đường tiểu lệ quản - ngách mũi dưới - ống thính giác. Dây tai nghe nối với cái máy như máy trợ thính nên Ai hoàn toàn có thể gửi những đoạn phim quay được xuống cái máy đã ngụy trang ấy và ngược lại, máy đó sẽ cung cấp điện năng cho máy quay hoạt động. Cuối cùng, cô chỉ việc ghi hình vào máy hoặc gửi thông tin hình ảnh về thiết bị thu phát sóng gần nhất là xong.

Với giả thuyết này thì có lẽ khi xuống bơi ở hồ nước gần trạm kiểm soát số 4, việc cô cẩn thận tháo tai nghe ra cũng là để bảo vệ dây nối giữa “máy trợ thính” với máy quay.

Đương nhiên, tất cả chỉ là do anh suy đoán. Biết đâu chúng đều là do anh tưởng tượng mà ra.

Nhưng, anh cứ thử mạnh dạn nghĩ tiếp xem sao.

Đêm đầu tiên, ngay khi Ai phát hiện ra anh thì kế hoạch đã bắt đầu được tiến hành rồi chăng?

E rằng không phải vậy. Anh không thể tin được rằng về sự hãi

của cô lúc ấy lại là diễn xuất.

Có lẽ cô chỉ muốn quay đêm trước khi trò chơi bắt đầu. Đây không thể là một màn kịch được, vì việc Ai bị trượt chân mà không chỉ khiến anh bất kịp cô, mà còn làm hỏng máy chơi điện tử của chính mình. Bằng chứng nằm ở cái máy bị hỏng ấy. Chuyện đó đã khiến thông điệp ở trạm kiểm soát số 1 bị thiếu mất một phần, dẫn đến cuộc cãi vã không cần thiết giữa các người chơi. Sau khi trò chơi bắt đầu, theo quy luật cây gậy và củ cà rốt thì chắc chắn bên tổ chức phải đưa thông tin về cả hình phạt lẫn phần thưởng cho các người chơi. Thiếu bất kì thông tin nào cũng sẽ khiến việc “điều khiển” người chơi đi theo kịch bản trở nên khó khăn.

Lúc đó, thông tin về phần thưởng, hay nói cách khác, động lực để bọn họ muốn trở thành người chiến thắng đã bị mất. Có lẽ nó vốn là thông điệp nằm trong máy của Ai. Như vậy, chắc chắn cô cũng đã gây rắc rối cho cả Game Master là Norota.

Cứ thế, cô nhất định sẽ phải chịu trách nhiệm trước bên tổ chức. Có khi vì nghĩ vậy nên Ai đã đặt cược, cô quyết định lợi dụng việc máy chơi điện tử bị hỏng để chung nhóm với anh. Theo đúng kế hoạch ban đầu thì hẳn cô định quay cả những người chơi khác nữa. Nếu tận dụng thân phận phụ nữ của mình, cô sẽ chẳng gặp khó khăn gì khi lần lượt tiếp xúc với các nhóm. Thế nhưng, rốt cuộc cô lại rơi vào hoàn cảnh từ đầu đến cuối chỉ quay được một người duy nhất. Muốn những đoạn phim ngoài dự kiến ấy trở nên có giá trị, cô chỉ còn cách giúp người đàn ông có tên Fujiki Yoshihiko trở thành người chiến thắng.

Ở lần lựa chọn đầu tiên, việc anh chọn tuyến phía Nam vốn

chẳng có gì lạ. Đương nhiên, kết quả rất có khả năng sẽ là, anh trở thành quái vật giết người ăn thịt rồi cuối cùng phải đón nhận một cái chết thảm khốc.

Song, Ai đã khéo léo thuyết phục anh đổi sang tuyến đường phía Bắc, tuyến có lợi nhất để chiến thắng.

Tiếp theo, nhìn thì có vẻ như Ai để anh là người ra quyết định, nhưng thực tế, cô vẫn để mắt trông chừng sao cho anh không phạm sai lầm.

... Chỉ có điều, đêm đó là sao?

Chẳng lẽ nó cũng chỉ là một màn kịch? Để tăng sức hấp dẫn cho bộ phim nên cô muốn quay cảnh chấn gỏi à?

Có chắc đó là toàn bộ sự thật không?

Fujiki nghĩ là không.

Anh không tin Ai đã phục tùng tổ chức cho đến phút chót. Lúc cứu Norota bị thương, chắc chắn cô đã nhận ra việc tính mạng của bản thân không hề được đảm bảo. Có khi bởi sau đó, cô đã ưu tiên bảo toàn mạng sống nên mới hỏi thẳng Norota rằng anh ta có phải Game Master không. Theo lý mà nói thì hành vi ấy phải bị cấm mới đúng.

Những giọt nước mắt trong giây phút cuối cùng của Ai vẫn còn hằn sâu trong kí ức của anh. Anh không nghĩ chúng là giả.

Nếu cứ mặc cho anh chết thì bên tổ chức không chỉ không cần tốn công tốn sức đưa anh về Nhật mà còn tránh được hậu họa về sau, ấy thế mà anh lại được truyền huyết thanh giải độc, nhận tiền thưởng và trở về nhà.

Liệu có phải Ai đã cứu anh? Dù đáp án là thế nào đi nữa, Fujiki cũng chẳng hề bận tâm.

Fujiki vẫn còn rất nhiều nghi vấn. Nhưng, hiện tại, điều duy nhất anh thật sự muốn biết chỉ có một mà thôi.

... Cô ấy đang ở đâu?

Thọc tay vào túi áo khoác, Fujiki lấy cuốn sách trò chơi ra.

Anh đã đọc đi đọc lại chương cuối đến mức thuộc lòng.

644

Bạn chạy ra khỏi phòng bệnh, hướng về đài phun nước.

Hành lang và sảnh chật cứng người, nhưng kì lạ thay, không một ai chú ý đến bạn.

Chân vẫn mang đôi dép đì trong nhà, bạn chạy như bay ra cửa, đến đài phun nước nằm đối diện bãi đỗ xe. Chính giữa đài phun là bức tượng điêu khắc tạo hình thiên sứ đang giương cánh, ôm lấy cổ của một con ngỗng. Ánh nắng chói chang chiếu xuống khiến nước phun lên có màu vàng rực rỡ.

Cô ấy đứng ngay cạnh đó. Quay mặt về phía bạn. Tóc cô khẽ vờn trong gió. Nhận ra bạn, cô khẽ mỉm cười.

Chắc hẳn bạn đã nhìn thấy bóng hình ấy. Nghĩ là đã nhìn thấy.

Nhưng cô ấy biến mất ngay trước mắt bạn.

Mặt trời lặn xuống dãy núi phía Tây, ánh hoàng hôn đỏ thẫm phản chiếu qua mặt nước trong đài phun.

Bạn đứng chôn chân cạnh đài phun nước.

Có lẽ kí ỨC sẽ nhanh chóng phai mờ.

Những suy nghĩ không nói nên lời khiến ngực bạn như thắt lại.

True End.

TABLE OF CONTENTS

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11