

Рэки Кавахара
SWORD ART ONLINE
ТОМ 1. АЙНКРАД

Перевод с английского языка – Ushwood

Бета-редактирование – Lady Astrel

Русифицированные иллюстрации - Danholm

Любое коммерческое использование данного текста или его фрагментов запрещено

ОГЛАВЛЕНИЕ

[Пролог](#)

[Глава 1](#)

[Глава 2](#)

[Глава 3](#)

[Глава 4](#)

[Глава 5](#)

[Глава 6](#)

[Глава 7](#)

[Глава 8](#)

[Глава 9](#)

[Глава 10](#)

[Глава 11](#)

[Глава 12](#)

[Глава 13](#)

[Глава 14](#)

[Глава 15](#)

[Глава 16](#)

[Глава 17](#)

[Глава 18](#)

[Глава 19](#)

[Глава 20](#)

[Глава 21](#)

[Глава 22](#)

[Глава 23](#)

[Глава 24](#)

[Глава 25](#)

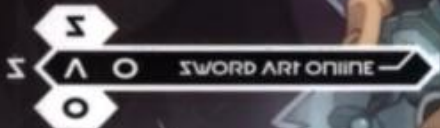
[Послесловие автора](#)

001

イラスト/abec
川原礫

ソードアート オンライン

アインクラッド



 電撃文庫



9784048677608



1920193005905

ISBN978-4-04-867760-8
C0193 ¥590E



発行 ● アスキー・メディアワークス

定価: 本体 **590 円**

※消費税が別に加算されます



かわはら れき
川原 礫

ソーサリア出身、アゼロス在住。人生ソロプレイヤー。パーティーメンバーなんていないと強がっていたものの、最近色んなクエストの難易度が上がってきて大変。ソロカラオケは一生無理ですがソロ焼肉くらいいけるレベルになりたいです。

【電撃文庫作品】

アクセル・ワールド1—黒雪姫の帰還—

ソードアート・オンライン1アインクラッド

イラスト: abec

あべっ!

カバー/脱印刷

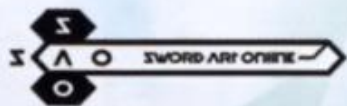


001

REKI KAWAHARA ABEC BEE-PEE

SWORD ART ONLINE

AINCRAD



"ДЕВИЗ НАШЕГО МАГАЗИНА -
ДЁШЕВО ПОКУПАЕМ, ДЁШЕВО ПРОДАЕМ"


— ЭГИЛЬ § ТОРГОВЕЦ, УСТРОИВШИЙСЯ В ГОРОДЕ
АЛЬГЕАДО НА 50 УРОВНЕ АЙНКРААД.

"КИРИТО..."

— АСУНА § ТАКЖЕ ИЗВЕСТНАЯ КАК "МОЛНИЯ",
СУБЦАЕР ГИЛЬДИИ "РЫЦАРИ КРОВИ"

"ЧТО СЛУЧИЛОСЬ, АСУНА? ЧТОБЫ ТЫ СОБСТВЕННОЙ
ПЕРСОНОЙ ЗАЯВИЛАСЬ НА ЭТУ СВАЛКУ СТАРЬЯ..."

— КИРИТО § МЕЧНИК, ИГРОК-ОДИНОЧКА, СТРЕМЯЩИЙСЯ
ДОСТИЧЬ ПОСЛЕДНЕГО УРОВНЯ АЙНКРААД.



"ЛУЧШЕ, ЧЕМ ТЫ, МНЕ КАЖЕТСЯ"

"УБЬЮ... ОБЕЩАЮ, Я ТЕБЯ УБЬЮ...
ДУМАЕШЬ, ТАКАЯ ТРЯПКА, КАК ТЫ,
СМОЖЕТ ЗАЩИТИТЬ АСУНУ-САМА?"

— КРАДИЛ § ЧЛЕН ГИЛЬДИИ "РЫЦАРИ КРОВИ",
ТЕЛОХРАНРИТЕЛЬ АСУНЫ.



“ЕСЛИ ТЫ СРАЗИШЬСЯ СО МНОЙ И ПОБЕДИШЬ, Я ОТПУЩУ
ДЕВУ С ТОБОЙ. НО ЕСЛИ ТЫ ПРОИГРАЕШЬ, ТЕБЕ ПРИДЕТСЯ
ПРИСОЕДИНИТЬСЯ К РЫЦАРЯМ КРОВИ”

— ХИТКЛИФФ § ОБЛАДАТЕЛЬ КРЕСТООБРАЗНОГО ЩИТА, ЛИДЕР
И СИЛЬНЕЙШИЙ ИГРОК ГИЛЬДИИ “РЫЦАРИ КРОВИ”.



"И-НЕ СМОТРИ... НА МЕНЯ..."

КОЛОССАЛЬНАЯ
ИГРОВАЯ
КРЕПОСТЬ

АЙНКРАД

СТОУРОВНЕВАЯ КРЕПОСТЬ ИЗ КАМНЯ И СТАЛИ. МИР С МНОЖЕСТВОМ ГОРОДОВ И ДЕРЕВЕНЬ, ЛЕСОВ, ЛУГОВ И ОЗЕР. ЛИШЬ ОДНА ЛЕСТНИЦА СОЕДИНЯЕТ КАЖДЫЙ УРОВЕНЬ СО СЛЕДУЮЩИМ, И РАСПОЛАГАЮТСЯ ЭТИ ЛЕСТНИЦЫ В ЛАБИРИНТАХ, НАБИТЫХ БРОДЯЧИМИ МОНСТРАМИ. ИГРОКИ В ЭТОМ МИРЕ ДОЛЖНЫ, ПОЛАГАЯСЬ ЛИШЬ НА СВОЙ МЕЧ И СВОЮ НАСТОЙЧИВОСТЬ, ОТКРЫВАТЬ ПУТИ К ВЕРХНИМ УРОВНЯМ, ПОБЕЖДАТЬ МОГУЧИХ МОНСТРОВ, ОХРАНЯЮЩИХ ЭТИ ПУТИ, БЕСПРЕРЫВНО ПРОБИВАТЬСЯ НАВЕРХ. ПОМИМО СРАЖЕНИЙ С МОНСТРАМИ, ИГРОКАМ ПРЕДЛАГАЕТСЯ МНОЖЕСТВО ЗАНЯТИЙ, ТАКИХ КАК КУЗНЕЧНОЕ ДЕЛО, РАБОТА С КОЖЕЙ, ШИТЬЕ, РЫБНАЯ ЛОВЛЯ, ГОТОВКА И ИГРА НА МУЗЫКАЛЬНЫХ ИНСТРУМЕНТАХ. ИГРОК МОЖЕТ НЕ ТОЛЬКО СРАЖАТЬСЯ В ЭТОМ ОГРОМНОМ ИГРОВОМ МИРЕ, НО И [ЖИТЬ] В НЕМ.

"АЙНКРАД" - МИР, СТАВШИЙ СЦЕНОЙ ДЛЯ ИГРЫ SWORD ART ONLINE, ОБЪЯВЛЕННОЙ КАК ПЕРВАЯ В МИРЕ ИГРА ЖАНРА VRMMO.

ПРОЛОГ

Гигантская крепость из камня и стали, парящая в бескрайнем небе.

Это и был весь мир, больше не существовало ничего.

Диаметр самого нижнего уровня составлял километров десять – там мог бы поместиться весь Сэтагая-ку¹; группе привередливых ремесленников понадобился месяц, чтобы облазить его весь. А дальше возвышалась еще сотня уровней, один над другим; размер сооружения был просто невероятен. Даже гадать бесполезно, сколько же данных здесь содержалось.

Внутри располагалась пара крупных городов, а кроме них – бессчетное количество городков и деревень, лесов и лугов, и даже озер. Лишь одна лестница соединяла каждый уровень со следующим; располагались эти проходы в донжонах, набитых бродячими монстрами, так что разыскивать лестницы и подниматься по ним было делом нелегким. Правда, как только кто-то прорывался и попадал в город уровнем выше, тамошний *Портал* соединялся с *Порталами* во всех городах на предыдущих уровнях, так что любой желающий мог перемещаться между ними свободно.

В таких вот условиях крепость покоряли уровень за уровнем, и продолжалось это уже два года. Сейчас передний край был на 74 уровне.

Называлась крепость «Айнкрад» - парящий мир сражений на мечех, удерживающий внутри себя около шести тысяч человек. Мир, также известный как...

«Sword Art Online».

[К оглавлению](#)

ГЛАВА 1

Серый клинок рассек мое плечо.

Тонкая линия в верхнем левом углу моего поля зрения немного укоротилась. И тут же холодная рука дотронулась до моего сердца.

Зеленая линия, называемая «полосой хит-пойнтов», - это визуальное отображение моей жизненной силы. Там по-прежнему оставалось чуть более восьмидесяти процентов. Нет, эта фраза не вполне годится. Я только что на двадцать процентов приблизился к смерти.

Я отпрыгнул назад, прежде чем вражеский клинок вновь начал свое атакующее движение.

- Хааа...

¹ Сэтагая-ку – один из районов Токио. *Здесь и далее – прим. Ushwood.*

Я сделал глубокий выдох и успокоил дыхание. «Телу» в этом мире кислород не требовался; но там, по ту сторону, в реальном мире мое распростертое тело сейчас наверняка тяжело дышит. Обмякшие руки, должно быть, покрыты потом, сердце колотится за пределами.

Разумеется.

Даже если все, что я сейчас вижу перед собой, – трехмерная виртуальная реальность, а укоротившаяся полоска – не что иное, как кучка цифр, показывающая количество хит-пойнтов, все это нисколько не меняет того, что я сражаюсь за свою жизнь.

Если взглянуть под таким углом, бой этот совершенно несправедливый. Ведь стоящий передо мной «враг» – гуманоид с тускло светящимися руками, покрытыми темно-зеленой чешуей, и с головой и хвостом ящерицы – был не человеком и вообще не живым существом. Это была просто кучка цифр, которую система восстанавливала, сколько бы раз ее ни убивали.

Нет.

Искусственный интеллект, управляющий человекоящером, каждую секунду боя изучает мои движения и приспосабливается отвечать на них. Правда, как только этот экземпляр погибнет, данные сбросятся и не передадутся следующему монстру, который сгенерируется здесь.

Так что в некотором смысле этот человекоящер тоже был живым. Единственное, уникальное существо во всем мире.

- ...Верно?

Конечно, человекоящер – монстр 82 уровня, именуемый «Лорд Человекоящер», – не мог понять, что именно я пробормотал себе под нос, но зашипел и оскалился в улыбке, демонстрируя острые зубы, торчащие из вытянутых челюстей.

Это – реальность. Все в этом мире настоящее. Нет никакой виртуальной реальности и прочих обманов любого рода.

Я развернул одноручный меч, который держал в правой руке, горизонтально на уровне середины туловища, и продолжил следить за врагом.

Человекоящер выдвинул вперед левую руку с круглым щитом и отвел назад правую, с ятаганом.

Холодный порыв ветра пронесся по темному донжону, пламя на кончике факела задрожало. Размытое отражение пламени в мокром полу задрожало следом.

- Краааа!!

Издав ошеломляющий вопль, человекоящер прыгнул. Чертя крутую дугу в воздухе, ятаган метнулся в мою сторону. Траектория его светилась ослепительно-оранжево: высокоуровневый одноударный навык для изогнутого меча «Смертельный полумесяц».

Это был мощный атакующий прием мечника, позволяющий преодолевать четырехметровое расстояние за четыре десятых секунды.

Только я эту атаку уже ждал.

Я постепенно увеличивал расстояние специально для того, чтобы заставить ИИ принять такое решение. Теперь я сблизился с человекоящером, отмечая в уголке мозга запах жженого чего-то, который оставлял ятаган, прошедший в считанных сантиметрах от моего носа.

- ...Ха!

С коротким выдохом я рубанул мечом горизонтально. Меч, теперь испускающий небесно-голубое сияние, полоснул по слабозащищенному брюху, и из раны вместо крови полился ярко-алый свет. Раздался низкий рев.

Однако мой меч не остановился. Система помогла мне, подключив заранее запрограммированные движения, и новый удар пошел следом за предыдущим настолько быстро, что в норме такое движение было бы невозможно.

Это и есть самый важный элемент в битвах в этом мире: «навык мечника».

Меч прошел справа налево и рассек человекоящеру грудь. Затем мое тело описало полный круг, и третий удар пришелся еще глубже, чем два предыдущих.

- Ррааарр!

Едва человекоящер восстановился от краткой заторможенности, которая всегда возникает после того, как применяешь сильный навык и промахиваешься, он заревел от ярости (а может, от страха) и поднял ятаган над головой.

Но мое комбо еще не закончилось. Меч, летящий справа налево, внезапно подпрыгнул влево-вверх, будто сработала какая-то пружина, и ударил монстра в сердце – критическую точку.

Небесно-голубой ромб, прочерченный моими четырьмя ударами, вспыхнул и рассыпался. Навык, позволяющий нанести последовательно четыре горизонтальных удара, «Горизонтальный квадрат».

Донжон ярко осветился, затем свет медленно угас. Одновременно полоса хит-пойнтов над головой человекоящера исчезла, вся до последней точки.

Огромная туша упала, оставляя за собой светящийся след, затем вдруг застыла в неловкой позе...

...со звоном, напоминающим звук бьющегося стекла, она разлетелась на множество полигонов и исчезла.

Такова в этом мире *смерть*. Мгновенное абсолютное разрушение, ни единого следа потом.

Я кинул взгляд на появившиеся в центре поля зрения фиолетовые строки – мои очки опыта и подобранные трофеи – и, крутанув мечом вправо-влево, отправил его в ножны, висящие у меня за спиной. Затем я сделал несколько шагов назад и, прислонившись спиной к стене донжона, медленно сполз вниз.

Я выдохнул все, что накопилось в легких, и закрыл глаза. В висках начало пульсировать, видимо, из-за усталости от долгого боя. Я пару раз встряхнул головой, пытаюсь прогнать боль, и открыл глаза.

Светящиеся часы в правом нижнем углу поля зрения показывали, что уже больше трех часов дня. Пора выбираться из лабиринта, а то я не успею в город до темноты.

- ...Ну что, двинули?

Слушать меня было некому, но все же я произнес эту фразу и медленно поднялся на ноги.

Хватит с продвижением на сегодня. Вновь мне удалось не попасть в руки смерти. Но впереди короткий отдых, а затем наступит завтра со своими новыми сражениями. Когда дерешься, не имея стопроцентных шансов на победу, то, какие бы меры безопасности ты ни принимал, рано или поздно наступит день, когда птица удачи покинет тебя.

Проблема лишь в том, будет ли эта игра *пройдена*, прежде чем я вытяну пикового туза.

Если ты ценишь собственную жизнь превыше всего, самое мудрое – сидеть в деревне не высываясь и ждать, пока игру пройдет кто-нибудь другой. Но я каждый день иду на передний край – в одиночку. Может, я просто помешан на VRMMO² и на повышении своих характеристик в бесчисленных сражениях? Или...

...или я идиот, нахально полагающий, что он может собственным мечом добыть свободу для всего мира?

Начав свой путь к выходу из лабиринта с легкой улыбкой самоиронии на губах, я вспомнил тот день.

Два года назад.

День, когда все кончилось – и все началось.

[К оглавлению](#)

ГЛАВА 2

- Ахх... хааа... уаааххх!

² VRMMO – Virtual Reality Massively Multiplayer Online – Многопользовательская онлайн-игра в виртуальной реальности.

Меч, двигаясь в такт этим странным выкрикам, рассек лишь воздух.

И тут же синий кабан, на удивление проворный, если учесть его размер, яростно ринулся на своего противника. Я расхохотался, глядя, как этот самый противник, получив удар кабаньим рылом, описал в воздухе дугу и, брякнувшись на землю, покатился по склону холма.

- Ха-ха-ха... да нет же. Главное – первое движение, Кляйн.

- Апп... вот ублюдок.

Человек, который жаловался, – игрок по имени Кляйн, – поднялся на ноги и, глядя на меня, уныло произнес:

- Но Кирито, даже если так... он же двигается, и с этим я ничего не могу поделать.

Лишь несколько часов назад я познакомился с этим рыжеволосым парнем в бандане и простеньком кожаном доспехе. Если бы он назвал свое настоящее имя, вряд ли нам удалось бы обойтись без суффиксов, но оба наших имени – и его «Кляйн», и мое «Кирито» - были выдуманы для наших персонажей. Если добавлять к ним «-сан» или «-кун», это звучало бы ужасно комично.

Ноги вышеупомянутого персонажа задрожали.

«Похоже, он малость растерян».

Я подобрал камешек из травы под ногами и поднял чуть выше плеча. Как только система распознала первое движение навыка мечника, камешек чуть заблестел зеленым.

Затем моя левая рука двинулась словно сама по себе, и камешек полетел вперед. Прочертив за собой луч света, он влетел кабану точно между глаз. Гиик! Кабан яростно взвизгнул и повернулся ко мне.

- Ну разумеется, они двигаются. Это же не тренировочные манекены. Но если ты начнешь верное движение, система сама уже проведет прием и нанесет удар по цели за тебя.

- Движение... движение...

Бормоча это слово, словно какое-то заклинание, Кляйн поднял правую руку с саблей.

Хотя синий кабан, официально именуемый «Бешеным Кабаном», был монстром всего лишь первого уровня, Кляйн лишился уже почти половины хит-пойнтов, пока безумно махал своей саблей и раз за разом попадал под кабаньи контратаки. В принципе, даже если он умрет, то тут же воскреснет в Стартовом городе, расположенном совсем рядом; но вновь идти сюда, на охотничьи земли, конечно же, не хотелось.

Похоже, для завершения боя требовалось лишь одно верное движение.

Я вскинул голову и заблокировал атаку кабана мечом в правой руке.

- Хмм, как же объяснить... это не то, что «раз, два, три – затем удар»; это скорее как собрать немного энергии, а потом, как только почувствуешь, что навык пошел, раздается такое БАМ! – и ты ударил монстра...

- «Бам», э?..

Грубоватое, но мужественное лицо Кляйна скорчилось в злобную гримасу, когда он поднял свою саблю на уровень середины туловища.

Глубокий вдох, затем выдох; чуть подсев, Кляйн поднял саблю таким жестом, словно собирался положить ее на плечо. На этот раз система распознала позу правильно, и изогнутый клинок начал медленно разгораться оранжевым светом.

- Хха!

С этим утробным рыком он прыгнул; его движение было совершенно не похоже на прежние. Вжик! Клинок прочертил в воздухе огненно-красную траекторию. «Жнец», базовый навык для одноручного изогнутого клинка. Сабля попала кабану точно в шею, когда тот как раз собирался ринуться в очередную атаку, и скосила все оставшиеся у него хит-пойнты, которых, как и у Кляйна, была где-то половина.

«Гьекк!» - жалобно вскрикнул кабан, и его здоровенная туша разлетелась, точно разбитое стекло. Тут же появились фиолетовые цифры, показывающие, сколько очков опыта я заработал.

- Даааа!

Кляйн, улыбаясь во весь рот, принял нарочито победоносную позу и воздел левую руку. Я «дал пять» и улыбнулся в ответ.

- Ну, с первой победой... только у этого кабана трудность примерно как у слизняков в других играх.

- Э, чего? Я думал, он полубосс или что-то типа того!

- Это уж вряд ли.

Моя улыбка стала немного натянутой, когда я пристроил свой меч за спину.

Хотя я его и дразнил, все же я прекрасно понимал, что он сейчас чувствует. У меня-то опыта на два месяца больше, чем у него, а он только сейчас открыл для себя это потрясающее чувство, которое приносит уничтожение врага собственными руками.

Кляйн принялся раз за разом применять все тот же навык, всякий раз подбадривая себя воинственными выкриками, – практиковался, видимо. Я оставил его в покое и осмотрелся.

Простирающиеся до горизонта луга начали отсвечивать красным в лучах заката. Далеко на севере виднелся лес, на юге блестела озерная гладь, и у самого горизонта на востоке с трудом, но все же можно было различить контур окружающей город стены. На западе же было лишь бескрайнее небо с плывущими по нему облаками.

Луговина, где мы находились, была расположена к западу от Стартового города, который, в свою очередь, лежал в южной части первого уровня колоссальной летающей крепости – Айнкрада. Здесь наверняка сражалось с монстрами множество игроков, но из-за огромной площади никого из них я не видел.

Наконец-то удовлетворившись, Кляйн убрал саблю в ножны и подошел ко мне, тоже вертя головой.

- Но, однако... вот смотрю, смотрю вокруг – и никак не могу поверить, что все это «внутри игры».

- Ну, вообще-то, даже если ты говоришь «внутри», это же не значит, что сюда засосало наши души или типа того. Наши мозги просто видят и слышат без участия глаз и ушей... то, что им передает нейрошлем, – и я пожал плечами. Кляйн по-детски надул губы.

- Ты, может, привык уже, а для меня это первое Полное погружение! Это обалденно, да? Да... здорово, что я живу в этом веке!

- Ты преувеличиваешь.

Но после этих слов я рассмеялся – я был с ним полностью согласен.

Нейрошлем.

Так называлось оборудование, которое было необходимо для игры в эту VRMMORPG – «Sword Art Online».

Базовое устройство этой машины совершенно не такое, как у предыдущих.

В отличие от старых интерфейсов человек-машина, таких как «плоские мониторы» или «ручные контроллеры», нейрошлемы имели очень простой и рациональный интерфейс, покрывающий голову и лицо человека целиком.

Внутри располагалась уйма электроники, и с помощью испускаемых ей электромагнитных сигналов шлем связывался непосредственно с мозгом пользователя. Пользователь видел и слышал не при помощи глаз и ушей, но через сигналы, посылаемые прямо в мозг. Более того, машина воздействовала не только на зрение и слух, но также на осязание, вкус и обоняние – иными словами, на все пять чувств.

Когда ты, натянув на себя нейрошлем и закрепив его ремешком под подбородком, произносишь команду к старту «Начать подключение», все шумы тут же глохнут и ты погружаешься в темноту. Потом ты проносишься сквозь радужное кольцо – и вот ты уже в другом мире, в мире, полностью состоящем из данных.

Итак,

полгода назад эта машина, продажи которой начались в мае 2022, открыла дверь в *виртуальную реальность*. Компания-производитель электроники, создавшая нейрошлем, назвала процесс подключения к виртуальной реальности –

«Полным погружением».

Это было абсолютное отрешение от реальности – что вполне соответствовало прилагательному «полное».

Дело в том, что нейрошлем не только посылал фальшивые сигналы якобы от органов чувств, но также блокировал и перенаправлял сигналы, посылаемые мозгом к телу.

Это следовало бы считать главным требованием для свободного передвижения в виртуальной реальности. Если бы сигналы от мозга поступали к телу, когда пользователь находится в состоянии Полного погружения, всякий раз, когда пользователь начинал бы *бежать*, его реальное тело врезалось бы в стену.

Благодаря тому, что нейрошлемы перенаправляют сигналы, посылаемые головным мозгом через спинной, мы с Кляйном можем свободно перемещать наши аватары и махать мечами.

Мы полностью окунулись в игру.

Эффект этот захватил меня и других таких же геймеров настолько, что мы были уверены: никогда больше не вернемся к старым тачскринам со стилусами и к датчикам движения.

Кляйн взирал на луг, колышущийся под ветром, и на далекие стены города, и в глазах его стояли настоящие слезы.

- Значит, SAO – твоя первая игра с нейрошлемом? – спросил я.

Кляйн, похожий сейчас на спокойного, мужественного воина периода Сэнгоку³, обернулся в мою сторону и кивнул.

- Ага.

Если бы он сумел сохранить серьезное выражение лица, выглядел бы очень впечатляюще – как актер в историческом фильме. Разумеется, реальное его тело было совершенно другим. Я видел перед собой аватар, созданный из ничего, кроме кучки настроек.

Конечно же, я и сам выглядел сейчас, как сверх меры мужественный красавец из какого-нибудь фэнтезийного аниме.

Кляйн тем временем продолжал своим низким, сильным голосом (разумеется, голос тоже был не его собственный).

- Ну, вообще-то, я вроде как наспех покупал эту железяку – сразу, как только мне удалось наложить лапы на SAO. Первая партия игры ведь всего десять тысяч копий была.

³ Период Сэнгоку - период в японской истории со второй половины XV до начала XVII века.

Так что, думаю, я просто везунчик... ну, вообще-то, если подумать, ты в десять раз более везучий, что тебя выбрали для бета-тестирования. Они ведь всего тысячу человек взяли!

- Угу, наверно.

Кляйн смотрел на меня, не сводя глаз. Я невольно поскреб в затылке.

Я помнил весь восторг и энтузиазм, который вызвало появление в СМИ сообщений о выходе «Sword Art Online», словно это было вчера.

Нейрошлемы должны были задать тон всем играм будущего, использующим Полное погружение. Однако, поскольку железо было совсем новым и необкатанным, лишь ничем не примечательные игры предлагали соответствующий софт. Это все были головоломки, обучалки и экологические игры; у закоренелых геймеров, таких как я, это вызывало лишь недовольство.

Нейрошлемы позволяют создавать настоящую виртуальную реальность.

Но в тех играх можно было пройти всего лишь сотню метров, а потом ты неизбежно утыкался в стенку; это было колоссальное разочарование. Неудивительно, что хардкорные геймеры вроде меня, те, кого полностью затянул кайф нахождения в игре, начали ждать появления игр вполне определенного жанра.

Мы ждали сетевую игру, которая позволила бы миллионам игроков залогиниться, а затем – развиваться, сражаться и просто жить своими персонажами; иными словами – мы ждали MMORPG.

И когда предвкушения и ожидания достигли предела, первая VRMMORPG была наконец анонсирована – «Sword Art Online». Местом действия игры была объявлена парящая в небе стоуровневая крепость.

Игроки должны были жить в мире, полном лесов и озер, и, полагаясь лишь на свой меч и свою настойчивость, открывать пути к верхним уровням, побеждать бесчисленных монстров, непрерывно пробиваться наверх.

«Магия», считавшаяся обязательной составляющей любой фэнтезийной MMORPG, была беспощадно вырезана; взамен игрокам предлагалось едва ли не бесконечное количество навыков, называемых «навыками мечника». Это входило в общий план, а план состоял в том, чтобы с помощью Полного погружения дать игрокам почувствовать, каково сражаться с помощью собственного тела.

Навыки были самые разнообразные: ремесленные навыки, такие как кузнечное дело, работа с кожей и шитье; повседневные навыки, такие как рыбная ловля, готовка и игра на музыкальных инструментах; и прочие, позволяющие игроку не только сражаться в этом огромном игровом мире, но и *жить* в нем. Если игрок того желал и если он обладал достаточно высокими навыками, он вообще мог купить себе дом и стать пастухом.

По мере того как информация капля за каплей попадала в печать, энтузиазм игроков рос все сильнее.

Для бета-тестирования требовалась всего тысяча человек; однако, по слухам, добровольцами на тестирование вызвались сразу сто тысяч – половина приобретенных к тому времени нейрошлемов. Лишь везение помогло мне пролезть в эту узкую щелочку и оказаться в числе избранных. К тому же бета-тестеры получили дополнительную привилегию – приоритет при покупке игры, когда она наконец выйдет официально.

Два месяца бета-тестирования – это было как во сне. Когда я сидел в классе, все мои мысли были только о распределении навыков, снаряжении и оружии; едва уроки заканчивались, я со всех ног мчался домой и нырял до следующего утра. Я и глазом не успел моргнуть, как бета-тест завершился. В тот день, когда мой персонаж перестал существовать, я испытал такое чувство потери, словно только что отрезали и выкинули половину меня.

И вот – сегодня, 6 ноября 2022 года, в воскресенье...

...после всей необходимой подготовки «Sword Art Online» наконец вышли в продажу, и в час дня игровой сервер был официально открыт.

Я, конечно же, потерпел полчаса и лишь затем, ни секунды более не задерживаясь, вошел в игру; но, проверив состояние сервера, обнаружил, что залогинилось уже более девяти с половиной тысяч человек. Похоже, все те, кому повезло обзавестись игрой, чувствовали то же, что и я. Все интернет-магазины заявили, что игра была распродана за считанные секунды после появления в продаже; в оффлайновые же магазины, начавшие торговать на день раньше, выстроились очереди дня на четыре; сумятица поднялась такая, что попала даже в новости. Это значило, что почти все, кому удалось раздобыть копию игры, были серьезными игроками.

Да и действия Кляйна явно это показывали.

Едва войдя в SAO, я тотчас кинулся по старой-знакомой мощенной камнем дороге Стартового города, ведущей к магазину оружейника. Увидев, как я сразу, без колебаний побежал вперед, Кляйн понял, что я бета-тестер, и бросился следом.

- Эй, научи меня чему-нибудь! – взмолился он.

«Во нахал, – удивился я. – Как вообще можно требовать чего-то у совершенно незнакомого человека?» Я просто потерял дар речи от изумления.

- Аа, э, это... давай заглянем к оружейнику? – предложил я, словно какой-то NPC⁴; в итоге мы объединились в партию, и я начал учить его основам боя – так мы и пришли к тому, что имеем сейчас.

Сказать по правде, я плохо схожусь с людьми и в реальной жизни, и в играх; возможно, в играх даже хуже, чем в жизни. Во время бета-тестирования я познакомился с парой ребят, но ни с кем из них не сошелся достаточно близко, чтобы называть его другом.

⁴ NPC – Non-Player Character, т.е. игровой персонаж, управляемый, компьютером, а не игроком.

Но в Кляйне было что-то, что притягивает людей, и, как ни странно, это не вызывало во мне беспокойства. Подумав, что, может, мне удастся с ним поладить, я сказал:

- Так... что теперь собираешься делать? Продолжишь охотиться, пока не привыкнешь?

- Конечно! ...хотел бы я так сказать, но... - учтивый взгляд Кляйна метнулся в правый нижний угол его поля зрения: он проверял время. – В общем, мне пора выйти и перекусить. Я заказал пиццу на полшестого.

- Весьма предусмотрительно, - только и смог произнести я в ответ. Кляйн выпятил грудь.

- А то! – гордо заявил он. – Я договорился скоро встретиться со своими приятелями в Стартовом городе. Если хочешь, я тебя с ними познакомлю, и ты сможешь записать их в друзья. Тогда вы сможете всегда посылать друг другу мессаги. Как тебе это?

- Эээ... хмммм... - забормотал я.

Я неплохо поладил с Кляйном, но не было никакой гарантии, что то же получится и с его друзьями. Я чувствовал, что, скорее всего, с ними я не сойду и в результате разойдусь и с Кляйном тоже.

- Стоит ли...

Кляйн, видимо, понял причину моей неуверенной реакции и помотал головой.

- А, ну я ничего не навязываю. Познакомиться всегда успеется.

- ...Ага. Извини... и спасибо.

Услышав, что я его благодарю, Кляйн замотал головой изо всех сил.

- Э, э! Это я должен тебя благодарить. Ты мне здорово помог. Я тебе скоро верну должок. Морально.

Улыбнувшись, Кляйн вновь глянул на часы.

- ...Так, я вываливаюсь ненадолго. Огромное спасибо, Кирито! Пока.

С этими словами он протянул мне руку. У меня мелькнула мысль, что в *другой игре* этот человек стал бы настоящим лидером, и я пожал ему руку.

- Ага, до встречи.

Мы отпустили руки.

Здесь и случилось то, после чего Айнкрад (или «Sword Art Online») перестал быть для меня просто интересной игрой.

Сделав шаг назад, Кляйн прижал друг к другу указательный и средний пальцы правой руки и провел сверху вниз. Этим движением вызывалось окно главного меню. До меня тотчас донеслось «динь!», и перед Кляйном появился фиолетовый прямоугольник.

Я чуть отошел и, усевшись на камень, тоже открыл свое меню. Начал движениями пальцев разбирать трофеи, полученные после боя с кабаном.

И тут.

- Э? – странным голосом произнес Кляйн. – Что за дела?.. Кнопки выхода нет.

При этих словах я прекратил двигать пальцами и обернулся к нему.

- Нет кнопки? Да ладно, смотри внимательнее, - ответил я немного озадаченно. Глаза мечника под банданой распахнулись, и он придвинул голову ближе к меню. Прямоугольник располагался горизонтально; в левой его части находилась уйма кнопок, в правой – силуэт, показывающий, что на игроке сейчас экипировано. В самой нижней части меню была кнопка «ВЫХОД», с помощью которой можно было покинуть этот мир.

Я вновь повернул голову к списку трофеев, которые заполучил за несколько часов сражений, когда Кляйн заговорил неожиданно высоким голосом.

- Но ее правда нет. Глянь сам, Кирито.

- Говорю же, не может такого быть, чтобы ее не было, - пробормотал я, вздохнул и кликнул на кнопку в верхнем левом углу, вернувшись тем самым в меню.

Окно снаряжения справа закрылось, и я снова оказался в главном меню. Слева от силуэта, на котором все еще было многовато пустых мест, располагался длинный ряд кнопок.

Я провел рукой вниз – это движение у меня уже вошло в привычку – и...

Все мое тело заледенело.

Ее там не было.

Как и говорил Кляйн, кнопка, которая была там во время бета-тестирования – нет, даже и после того, как я залогинился, – она исчезла.

Пару секунд я тупо пялился на пустое пространство, затем пробежал глазами всё меню, чтобы убедиться, что ее просто не перенесли куда-то еще. Кляйн вопросительно смотрел на меня.

- ...Нет, да?

- Ага, нету.

Я кивнул, хотя соглашаться так легко было неприятно. Кляйн улыбнулся и принялся поглаживать свою мощную челюсть.

- Ну, сегодня первый день, так что всякие подобные баги возможны. Сейчас небось ГМы⁵ рыдают от количества жалоб, - спокойно заметил он.

- А это ничего, что ты так вот остаешься? Ты же говорил, что пиццу заказал, нет? – подковырнул я его.

- Ах, точно!

Я улыбнулся при виде того, как он распахнул глаза и подскочил на месте.

Я выкинул из списка снаряжения пару ненужных мне предметов (а то список покраснел, сигнализируя, что он переполнен) и подошел к Кляйну.

- Arr! Моя пицца с анчоусами и имбирное пиво!

- Почему бы тебе не связаться с ГМами? Они отключат тебя со своей стороны.

- Я пытался, но они не отвечают. Уже двадцать пять минут шестого! Слушай, Кирито! А другого способа выйти нет?

Когда я услышал, что сказал Кляйн, махая руками... мое лицо внезапно застыло. Я ощутил какой-то иррациональный страх, мурашки побежали по спине.

- Дай подумать... выход, выход... - задумчиво проговорил я.

Чтобы выбраться из виртуальной реальности и вновь оказаться у себя в комнате, я должен открыть главное меню, нажать кнопку выхода и затем нажать «да» в окне, которое появится справа. Проще некуда. Но – в то же время, других способов выйти из игры, кроме этой процедуры, я не знал.

Я поднял глаза на лицо Кляйна (оно располагалось прилично выше, чем мое) и покачал головой.

- Нет... нету. Если ты хочешь выйти самостоятельно, ты должен воспользоваться меню, других способов нет.

- Не может быть... ну должно же быть хоть что-то!

Словно желая опровергнуть мое утверждение, Кляйн вдруг принялся вопить:

- Возврат! Выход! Эскейп!

Разумеется, ничего не произошло. Подобных голосовых команд в SAO просто не было.

Когда Кляйн закончил орать всякую ерунду (он даже подпрыгивал иногда от усердия), я вновь обратился к нему.

- Кляйн, это бесполезно. Даже в мануале ничего нет про экстренный разрыв связи.

⁵ GM – аббревиатура от GameMaster. В данном случае обозначает админа или модератора игры.

- Но... это же просто маразм! Даже если это баг – я что, не могу вернуться в свою комнату и в свое тело, когда захочу?! – с потрясенным видом выкрикнул Кляйн.

Я был с ним абсолютно согласен.

Это было невозможно. Полнейшая ерунда. Но это было – и не поспоришь.

- Эй... ну и как тебе? Я фигаю. Мы тут, сейчас, и мы не можем выйти из игры!

Кляйн испустил какой-то отчаянный смешок, потом продолжил говорить.

- Погоди, мы можем просто отрубить питание. Или просто снять шлем.

Глядя, как Кляйн дергает руками, словно пытаюсь стянуть с головы какую-то невидимую шапку, я почувствовал, как моя тревога усиливается.

- Не получится – ни то, ни другое. Сейчас мы не можем управлять нашими телами... настоящими телами. Нейрошлем перехватывает все, что мозг посылает вот сюда, - я похлопал себя рукой по затылку, - перенаправляет и двигает наши аватары.

Кляйн медленно закрыл рот и опустил руки.

Какое-то время мы оба стояли молча, погружившись в раздумья.

Чтобы добиться Полного погружения, нейрошлем блокирует все сигналы, которые головной мозг отправляет по спинному, и преобразует их, так что мы можем управлять своими аватарами в этом мире. Так что, сколько бы мы ни размахивали руками здесь, руки моего настоящего тела, лежащего на кровати, не сдвинутся и на сантиметр – мера безопасности, чтобы я не расшиб голову об угол стола или еще что-нибудь не натворил.

Но именно из-за этого мы сейчас не в силах выйти из Полного погружения по собственной воле.

- ...Значит, пока баг не исправят или пока кто-то в реальном мире не снимет с нас шлем, мы можем только ждать? – промямлил Кляйн; он явно все еще не полностью пришел в себя.

Я молча кивнул.

- Но я живу один. А ты?

Помявшись чуток, я ответил правду:

- Я живу с матерью и младшей сестрой, нас трое. Думаю, меня силой вытащат из Погружения, когда я не выйду к ужину...

- Что? А, а сколько твоей сестре?

Кляйн вдруг взглянул на меня с блеском в глазах. Я тут же остудил ему голову.

- Да ты уже успокоился, а? Она занимается спортом и ненавидит игры, так что у нее ничего общего с такими, как мы... но, кстати... - я вытянул правую руку, пытаюсь сменить тему. – Тебе не кажется, что это странно?

- Чертовски сильно кажется. Потому что это баг.

- Нет, я что хочу сказать: это не просто баг, это баг, при котором *невозможно выйти*, это достаточно большая проблема, чтобы повлиять на работу всей системы. Твоя пицца в реальном мире остывает и с каждой секундой становится холоднее, точно так же и здесь, это же реальные убытки, верно?

- ...Холодная пицца... это так же бессмысленно, как твердое натто⁶!

Пропустив это дурацкое замечание мимо ушей, я продолжил.

- Если так, операторы должны просто выключить сервер и вывести из игры всех, что бы там ни было причиной. Но... уже пятнадцать минут прошло, как мы это заметили, а не было даже системного объявления, не то что отключения сервера. Очень это странно.

- Хмм, так если подумать, ты прав.

Теперь Кляйн принялся потирать подбородок с серьезным видом. Глаза его под чуть сползшей на нос банданой смотрели умно. Я прислушался к тому, что он говорил. Это казалось немного странным – беседовать с человеком, которого я никогда в жизни не встречу, если сотру свой аккаунт.

- ...Компания, создавшая SAO, «Аргус», всегда заботится о своих юзерах, правда ведь? Ведь именно поэтому все так рвались наложить лапы на копию игры, несмотря на то, что это первая онлайн-игра. И так облажаться в первый же день – это просто бессмысленно.

- Верно, и SAO – первая VRMMORPG. Если что-то пойдет не так, могут запретить весь жанр.

Мы с Кляйном посмотрели друг другу в виртуальные лица и одновременно вздохнули.

Времена года в Айнкраде были такими же, как в реальности, так что здесь тоже стояла ранняя осень.

Я взглянул вверх и сделал глубокий, холодный вдох, втягивая в легкие виртуальный воздух.

В ста метрах надо мной едва виднелось светло-фиолетовое дно второго уровня. Проведя взглядом по неровной поверхности, я увидел огромную башню – *лабиринт*, единственный путь на верхний уровень, и убедился, что башня действительно соединена со вторым уровнем.

На часах было чуть больше половины шестого, и небольшой лоскуток неба, который можно было рассмотреть, светился красным закатным светом. Несмотря на то положение, в которое я угодил, при виде золотящихся под вечерним солнцем лугов я потерял дар речи – настолько красив был этот виртуальный мир.

⁶ Натто - традиционная японская еда, произведённая из сброженных соевых бобов.

Сразу после этого.

Мир изменился навсегда.

[К оглавлению](#)

ГЛАВА 3

«Динь, динь!» - разнесся вдруг громкий звон словно бы колокольчика, а может, набатного колокола. Мы с Кляйном подскочили на месте от неожиданности.

- Ай!.. - Что это?! – воскликнули мы одновременно и уставились друг на друга во все глаза.

Каждый из нас очутился внутри синего светового столба. По ту сторону этой синей вуали картинка луга расплывалась перед глазами все сильнее.

Я встречал такое несколько раз во время бета-теста. Это был «Телепорт», включаемый специальным предметом. У меня при себе требуемого предмета не было, да и команду соответствующую я не выкрикивал. Может, операторы решили телепортировать нас? Если так, почему даже не предупредили нас об этом?

Пока мои мысли так вот скакали, окружающий меня свет запульсировал сильнее, а затем все исчезло.

Потом синий свет постепенно угас, и я снова мог видеть окружающее. Только это уже не был залитый закатным светом луг.

Широкая, мощенная камнем дорога. Средневекового вида улочки с фонарями по краям и здоровенный дворец, испускающий темное сияние далеко впереди.

Это была начальная точка игры, центральная площадь Стартового города.

Я глянул на Кляйна, стоявшего с разинутым ртом рядом со мной. Затем на суматошную толпу вокруг.

Судя по внешнему виду этой уймищи потрясающе красивых людей, пестрящих различным снаряжением и цветом волос, это были, несомненно, такие же игроки, как я. Здесь было несколько тысяч – десять тысяч, возможно. Судя по всему, всех, кто залогинился в игру, только что насильно переправили на центральную площадь.

В течение нескольких секунд все оглядывались, не произнося ни слова.

Затем то тут, то там начались перешептывания и бормотание. Они становились все громче.

- Что происходит?

- Мы можем уже выйти?

- Они что, не могут быстро разобраться?

Потом, по мере того как народ начал распалиться, начались выкрики вроде «Это что, шутка такая?» и «ГМов на мыло!»

Затем вдруг.

Все возгласы перекрыл один выкрик.

- Ааа... смотрите наверх!

Мы с Кляйном практически на автомате задрали головы. Странное же нам открылось зрелище.

Дно второго уровня, висящее в ста метрах над нами, было все в пересекающихся красных линиях.

Присмотревшись как следует, я разобрал, что это были две фразы, написанные красными буквами крест-накрест. Одно слово было «Внимание», а поперек него – «Системное объявление».

В первое мгновение я удивился, но тут же подумал: «О, наконец-то нас оператор проинформирует», и напряжение в моих плечах чуть спало. Разговоры на площади утихли; чувствовалось, что все стоят в ожидании, что же им сейчас скажут.

Однако того, что произошло дальше, я совершенно не ждал.

Из середины надписи начала капать жидкость, здорово похожая на кровь. Она капала медленно, словно подчеркивая, какая она вязкая; однако капли не достигли земли, а начали прямо в воздухе слипаться в какую-то форму.

Мы увидели двадцатиметровую человеческую фигуру, закутанную в плащ с капюшоном.

Нет, не совсем так. С того места, откуда мы смотрели, можно было легко заглянуть под капюшон – и там не было лица. Абсолютная пустота. Виднелась подкладка и зеленая вышивка внутри капюшона. С плащом было то же самое: внутри рукавов была лишь тень.

Такие плащи я уже видел раньше. Их постоянно носили сотрудники «Аргуса», которые работали ГМами во время бета-теста. Но тогда у ГМов-мужчин были лица старых магов с длинными бородами, а женщины использовали аватар девушки в очках. Возможно, сейчас они взяли этот плащ, поскольку у них не было времени подготовить нормальный аватар, но пустота под капюшоном вызывала у меня какое-то необъяснимое беспокойство.

Похоже, толпа игроков вокруг меня чувствовала то же самое.

- Это ГМ?

- Почему он без лица?

Отовсюду доносились такие и подобные перешептывания.



Затем правый рукав гигантского плаща пришел в движение, словно подавая знак к молчанию.

Из складок рукава появилась снежно-белая перчатка. Но эта перчатка, как и остальной плащ, не была присоединена к какому-либо телу.

Затем медленно поднялся и левый рукав. Простерев перед десятью тысячами игроков две пустые перчатки, безликий человек раскрыл рот – нет, он *выглядел* так, словно раскрыл рот. И тогда сверху до нас донесся тихий, спокойный мужской голос.

- Игроки, я приглашаю вас всех в мой мир.

Сначала я не понял.

«Мой мир»? Если этот красный плащ был ГМом, он, конечно, обладал в этом мире богоподобными способностями – способностями менять мир по своей воле; но зачем ему подчеркивать это сейчас?

Мы с Кляйном обалдело посмотрели друг на друга. Безымянный красный плащ опустил руки и продолжил свою речь.

- Меня зовут Акихико Каяба. Сейчас я единственный, кто способен контролировать этот мир.

- Что?!

Я был настолько потрясен, что мой аватар застыл, а его горло, а, может, даже и мое горло в реальном мире, на секунду перестало пропускать воздух.

Акихико – Каяба!

Я знал это имя. Еще бы мне его не знать.

Именно этот человек – одновременно гейм-дизайнер и гений квантовой физики – сделал «Аргус» одной из ведущих компаний в своей области; а ведь всего несколько лет назад она была не более чем мелкой фирмочкой.

Он же был и главным разработчиком SAO, и создателем нейрошлема.

Будучи хардкорным игроком, я уважал Каябу безмерно. Я покупал все журналы, где были статьи о нем, и перечитывал его немногочисленные интервью, пока не выучил их все наизусть. Мне достаточно было услышать его голос, чтобы перед глазами вставал его образ в обычном белом халате.

Но он всегда оставался за кадром, он не хотел мелькать в прессе, он даже ГМом никогда не был – так почему же сейчас взялся за это?

Усилием воли я заставил извилины вновь начать работать, пытаюсь найти в этой ситуации какой-то смысл. Но слова, донесшиеся из пустого капюшона следом, были точно насмешкой над моими потугами понять.

- Полагаю, большинство из вас уже обнаружили, что кнопка выхода исчезла из главного меню. Это не баг, это часть системы «Sword Art Online».

- Часть... системы? – пробормотал Кляйн дрожащим голосом. Объявление тем временем продолжалось; оно звучало все так же тихо, словно кто-то приглушал звук.

- Пока вы не доберетесь до вершины этой крепости, вы не сможете выйти из игры по собственной воле.

«Этой крепости»? Сперва я не понял. В Стартовом городе нет никакой крепости.

Затем Каяба произнес следующую фразу, и я тут же забыл, что был озадачен прежде.

- ...Кроме того, отсоединение или повреждение нейрошлема извне строго воспрещено. В случае попыток такого рода...

Мгновение полной тишины.

Молчание десяти тысяч человек было просто ошеломляющим. Затем Каяба медленно продолжил:

- ...электронные устройства в ваших нейрошлемах подадут мощный электромагнитный импульс, который разрушит ваш мозг и прекратит все базовые функции организма.

Мы с Кляйном уставились друг на друга, потрясенные.

Мой разум просто отказывался верить тому, что только что было произнесено. Но краткое заявление Каябы жестоким ударом пронзило все мое тело.

Разрушит наш мозг.

Иными словами, убьет нас.

Любой пользователь, отключивший или снявший нейрошлем, будет убит. Вот что сказал сейчас Каяба.

Люди в толпе начали перешептываться, но никаких криков паники слышно не было. Все остальные либо, как и я, все еще не могли понять услышанное, либо отказывались понимать.

Кляйн медленно поднял правую руку к голове и попытался взяться за нейрошлем, который в реальности был бы как раз там. Затем он издал сухой смешок и заговорил.

- Ха-ха... что он несет? У него что, шарики за ролики зашли? Это ж полный бред. Нейрошлем... это же просто игрушка. Разрушить мозг... да как вообще он это сделает? Да, Кирито?

При последнем выкрике его голос надломился. Кляйн пристально смотрел на меня, но я был не в силах кивнуть в ответ.

Колоссальное количество электродов в нейрошлеме испускали слабые электромагнитные импульсы, посылая сигналы в мозг.

Это устройство можно называть супер-пупер-современной технологией, но принципиально оно мало чем отличалось от некоего предмета бытовой техники, используемого в Японии уже более сорока лет, - микроволновой печи.

Если подать достаточную мощность, нейрошлем вполне может заставить молекулы воды в мозгу колебаться и поджарить мозг за счет высвобождающегося при этом тепла. Но...

- ...В теории это возможно, но... он блефует, наверняка. Потому как если мы вытащим вилку нейрошлема из розетки, он никак не сможет подать достаточно сильный импульс. Если только там нет какой-нибудь батарейки с огромной емкостью... внутри...

Кляйн наверняка уже догадался, почему я оборвал свою фразу.

- Она... там есть!.. - чуть ли не прокричал он; лицо его стало безжизненным. – Тридцать процентов веса шлема – это его батарея. Но... это же просто маразм! А если вдруг отключат электричество или что еще?!

Каяба начал объяснять, точно услышал, что только что прокричал Кляйн.

- Говоря чуть конкретнее: отключение от внешнего питания на десять минут, отключение от системы более чем на два часа, а также любая попытка взломать, разобрать или разрушить нейрошлем. Если произойдет что-либо из этого, будет запущена программа разрушения мозга. Правительство и общественность уже поставлены об этом в известность через средства массовой информации внешнего мира. Должен сказать, что уже было несколько случаев, когда родственники или друзья игнорировали предупреждение и пытались насильственно снять нейрошлем. Итог...

Металлический голос сделал краткую паузу.

- ...к сожалению, двести тринадцать игроков уже вышли и из игры, и из реального мира – навсегда.

Воздух разорвал длинный, пронзительный вопль. Но большинство игроков по-прежнему не могли или не хотели верить тому, что только что услышали, и просто стояли на месте, разинув рты или кисло улыбаясь.

Мой разум пытался отвергнуть сказанное Каябой. Но тело меня предало, и колени начали дрожать.

На подгибающихся ногах я неуклюже отступил на несколько шагов; каким-то образом я сумел не упасть. Кляйн плюхнулся на задницу, лицо его стало пустым.

Двести тринадцать игроков – уже.

Эта фраза снова и снова звучала у меня в голове.

Если Каяба сказал правду – более двух сотен человек уже погибли?

Среди них могли оказаться бета-тестеры, такие же, как я. Может, я даже знал ники и аватары кого-то из них. Этим людям выжгли мозг, и они... умерли, *это* сказал Каяба?

- ...Не верю... я в это просто не верю, - напряженно забубнил Кляйн, по-прежнему сидя на земле. - Он просто хочет нас напугать. Как бы он это сделал? Кончай придуриваться и выпусти нас отсюда. У нас нет времени подыгрывать твоей идиотской церемонии приветствия. Да... это просто мероприятие такое. Церемония приветствия, да?

Мой внутренний голос кричал то же самое.

Но, словно стремясь полностью уничтожить все наши надежды, Каяба продолжил объяснение сухим, деловым тоном.

- Игроки, вам совершенно не стоит волноваться о своих телах, оставшихся по ту сторону. Прямо сейчас все средства массовой информации – телевидение, радио, Интернет – все сообщают о создавшейся ситуации, в том числе и о многочисленных смертях. Опасности того, что с вас снимут нейрошлем, уже практически нет. В ближайшее время за те два часа, что я вам дал, всех вас доставят в больницы и другие подобные учреждения, где вы получите лучший возможный уход. Так что можете не тревожиться... и сосредоточиться на прохождении игры.

- Что?..

Тут, наконец, мой рот вернул себе способность кричать.

- Что вы несете?! Прохождение игры?! Вы хотите, чтобы в такой ситуации мы еще и игрались?!

Я продолжал вопить, прожигая глазами красный плащ, который истек из дна верхнего уровня.

- Это уже не игра больше!!

Каяба своим монотонным голосом заговорил еще тише.

- Но я прошу вас всех осознать, что «Sword Art Online» - уже не просто игра. Это вторая реальность... отныне все формы воскрешения в этой игре перестают работать. Как только ваш уровень хит-пойнтов достигнет нуля, ваш аватар исчезнет навсегда, и одновременно с этим...

Совсем нетрудно было представить себе, что последует дальше.

- ...нейрошлем разрушит ваш мозг.

Внезапно откуда-то из живота к горлу подкатило желание безумно расхохотаться. Я его подавил.

Длинная горизонтальная черта, светящаяся в левом верхнем углу моего поля зрения. Когда я сфокусировал на ней взгляд, поверх появились цифры: 342/342.

Хит-пойнты. Моя жизненная сила.

Если они достигнут нуля, я сразу умру – электромагнитные волны мгновенно поджарят мой мозг. Это только что сказал Каяба.

Это, вне всяких сомнений, игра – игра, ставкой в которой является жизнь. Другими словами – игра со смертью.

За два месяца бета-тестирования я умер, наверно, раз сто. Всякий раз возрождался с чуть смущенной улыбкой на губах во дворце к северу от главной площади – он назывался «Железный дворец» – и тут же пускался бегом обратно в охотничьи земли.

Это и есть типичная RPG – игра, в которой ты постоянно умираешь, и учишься, и набираешь уровни. Но теперь так нельзя? Умерев, ты навсегда лишаешься жизни? И плюс к этому – ты даже не можешь прекратить игру?

- ...Это, черт подери, невозможно, - прошептал я.

Неужели хоть кто-то, кто в своем уме, выйдет в поле при таких условиях? Конечно, все останутся сидеть в городе, где безопасно.

Тут же, словно Каяба читал мои – а может, и всех остальных игроков – мысли, он произнес следующую фразу.

- Игроки, есть лишь один способ освободиться от игры. Как я уже сказал ранее, вы должны добраться до самого верха Айнкрада, до сотого уровня, и победить главного босса, который там обитает. Все игроки, оставшиеся к тому времени в живых, будут немедленно выведены из игры. Даю вам слово.

Десять тысяч человек стояли в молчании.

Только тут до меня дошло, что имел в виду Каяба, когда сказал «добретесь до вершины этой крепости».

«Крепость» - это вот это громадное архитектурное чудовище, на первом уровне которого заперты все игроки, сверху один на другом еще девяносто девять уровней, и все это огромной башней парит в небе. Он говорил о самом Айнкраде.

- Пройти... все сто уровней?! – вдруг выкрикнул Кляйн. Он вскочил на ноги и воздел к небу кулак. – И как вы хотите, чтобы мы это сделали? Я слышал, подниматься было офигенно тяжело даже при бета-тесте!

Это верно. За два месяца бета-теста тысяча игроков, принимавших участие, сумели добраться лишь до шестого уровня. Даже если сейчас нырнули сразу десять тысяч – сколько же времени уйдет на все сто уровней?

Наверняка большинство запертых здесь игроков задают сейчас себе этот безответный вопрос.

Напряженное молчание постепенно сменилось тихим перешептыванием. Но в этом гуле голосов не было слышно ни страха, ни отчаяния.

Видимо, большинство собравшихся по-прежнему не могли понять, все произошедшее – *реальная опасность* или *на редкость извращенная приветственная церемония*? Сказанное Каябой было настолько ужасно, что казалось чем-то нереальным.

Я вытянул шею, чтобы получше рассмотреть пустой плащ, и попытался заставить свой разум принять случившееся.

Я не смогу больше выйти отсюда, никогда. Не смогу вернуться в свою комнату, в свою жизнь. Единственный способ для меня получить все обратно – если кто-то задавит босса на верхнем уровне этой летающей крепости. Если мои хит-пойнты хоть раз за это время опустятся до нуля – я умру. Я умру по-настоящему, умру навсегда.

Но.

Сколько бы я ни пытался убедить себя в том, что это данность – все тщетно. Каких-то пять или шесть часов назад я съел обед, который приготовила мама, потрелся немного с сестрой, затем поднялся к себе в комнату.

И теперь я не могу туда вернуться? И теперь вот *это* – самая что ни на есть реальная реальность?

Красный плащ, который постоянно оставался на шаг впереди нас, взмахнул правой перчаткой и вновь заговорил своим начисто лишенным эмоций голосом.

- Сейчас я докажу вам, что *это* – единственная реальность. У каждого из вас среди снаряжения есть подарок от меня. Пожалуйста, убедитесь в этом сами.

Услышав эти слова, я тут же свел вместе кончики большого и указательного пальцев и потянул вниз. Все остальные сделали то же самое, и площадь наполнилась звоночками.

В появившемся меню я нажал кнопку «Предметы», и точно – он был там, на самом верху списка моих вещей.

Название предмета – «Карманное зеркальце».

Зачем он нам это дал? Недоумевая, я все же щелкнул по названию и нажал кнопку «Выдать предмет». Тут же раздалось короткое «бип», и появилось маленькое прямоугольное зеркальце.

Я неуверенно взял его в руку, но ничего не произошло. Все, что я в нем видел, – лицо моего аватара, в создание которого я вложил немало труда.

Я поднял голову и взглянул на Кляйна. Самурай тоже пялился в зеркало у себя в руке с отсутствующим выражением лица.

И вдруг.

Неожиданно и Кляйн, и все остальные аватары вокруг нас оказались окутаны аурой белого света. Едва я это заметил, как сияние окутало и меня, и теперь я видел лишь белизну.

Две-три секунды спустя, не больше, все вернулось, как было.

Нет.

Лицо человека передо мной было совсем не тем, к которому я уже привык.

Доспех из сшитых вместе металлических пластин, бандана, колючие рыжие волосы – это все было на месте. Но лицо стало совершенно другим. Узкие, суровые глаза запали и стали поярче. На тонком, длинном носу появилась горбинка, на щеках и подбородке – щетина, почти короткая бороденка. Если аватар выглядел как юный, беспечный самурай, то теперь он походил на опустившегося воина – а может, на бандита.

Забыв на какое-то мгновение о нашем положении, я прошептал:

- Ты... кто?

Ровно те же слова вырвались изо рта человека, что стоял передо мной.

- Эй... ты кто?

И тут меня охватило неприятное предчувствие; я догадался, что означал этот подарок Каябы, «Карманное зеркальце».

Я поспешно поднял зеркало, и на меня уставилось лицо.

Аккуратно лежащие на голове черные волосы, два нерешительно глядящих глаза под длинноватой челкой, лицо с тонкими чертами, из-за которого меня иногда принимали за девушку, даже когда я в своей обычной одежде гулял с сестрой.

Спокойное лицо воина, принадлежавшее «Кирито» всего несколько секунд назад, исчезло без следа. Лицо в зеркале было...

...моим настоящим лицом, от которого я так старался сбежать.

- Охх... это я...

Кляйн, тоже не отрывая глаз от зеркала, отступил на шаг. Затем мы взглянули друг на друга и одновременно воскликнули:

- Ты Кляйн?! - Ты Кирито?!

Наши голоса тоже изменились – видимо, голосовые эффекторы перестали работать. Но у нас не было времени думать о подобных вещах.

Зеркальца выпали у нас из рук и, ударившись о землю, издали звук чего-то бьющегося и исчезли.

Я вновь огляделся. Толпа вокруг уже не походила на уйму персонажей из фэнтезийной игры. Вместо них стояли вполне нормального вида молодые люди. Примерно такую картину можно увидеть, если в реальной жизни собрать толпу людей на какое-нибудь игровое шоу и одеть их в доспехи. Как ни печально, но и соотношение полов изменилось заметно.



Как, черт побери, такое было возможно? Мы с Кляйном (да и все остальные вокруг нас, видимо, тоже) превратились из аватаров, созданных нами с нуля, в самих себя. Конечно, текстура по-прежнему выглядела слепленной из полигонов, и это создавало странное ощущение, но похожесть была почти пугающей. Словно у нейрошлема был встроенный сканер на все тело.

...Сканер.

- Ах да! – выдавил я, глядя на Кляйна. – В нейрошлеме уйма датчиков, они покрывают всю голову. Так что он знает не только про наш мозг, но и про лица тоже...

- Но, но откуда он знает, какие у нас тела... ну, типа, какой у нас рост? – еще тише произнес Кляйн, кидая взгляды из стороны в сторону.

Средний рост игроков, разглядывающих сейчас себя и своих соседей с самыми разными выражениями на лицах, заметно уменьшился после *превращения*. Я выставил себе такой же рост, какой у меня был в жизни, чтобы лишние сантиметры не сковывали моих движений, и Кляйн, скорее всего, тоже; но большинство игроков, судя по всему, прибавили себе сантиметров десять-двадцать.

И это еще не все. Изменилось телосложение игроков, они стали толще. Нейрошлемы ну никак не могли всего этого знать.

На этот вопрос дал ответ Кляйн.

- А... погоди-ка. Я купил нейрошлем только вчера, поэтому не успел еще забыть. Там часть установки была... как же ее... калибровка? Ну, в общем, тогда эта штука касалась моего тела в разных местах; может, тогда?..

- О, точно... это оно и было...

Калибровка – это была процедура, при которой нейрошлем определял, *как далеко тебе нужно протянуть руку, чтобы коснуться тела*. Делалось это для того, чтобы в точности передать в игре чувство позы. Можно сказать, нейрошлем фактически запоминал внутри себя точные параметры наших тел.

Так что это было вполне возможно – сделать аватары игроков практически идеальными многополигональными репликами их самих. И цель этого теперь стала предельно ясна.

- ...Реальность, - прошептал я. – Он сказал, что вот это вот – реальность. Что вот этот аватар из полигонов... и наши хит-пойнты – это наше настоящее тело и настоящая жизнь. А чтобы заставить нас поверить, он создал наши идеальные копии...

- Но... слушай, Кирито.

Кляйн резким движением почесал в затылке, глаза под банданой сверкнули.

- Зачем? Зачем, черт подери, ему это все надо? – выкрикнул он.

Вместо ответа я ткнул рукой вверх.

- Подожди немного. Скорей всего, он сам нам скоро скажет.

Каяба оправдал мои ожидания. Уже через несколько секунд с кроваво-красного неба вновь донесся голос, он звучал почти мрачно.

- Полагаю, сейчас вы все спрашиваете себя: зачем? Зачем он – Акихико Каяба, создатель и нейрошлема, и SAO – сделал все это? Может быть, он террорист? Может быть, он хочет получить за нас выкуп?

Лишь тут голос Каябы, прежде абсолютно сухой, проявил какие-то признаки эмоций. В моей голове ни с того ни с сего всплыло слово «сочувствие», хотя, конечно, ничего подобного быть просто не могло.

- Ничто из этого не является истинной причиной. Более того, сейчас у меня больше нет никаких причин делать то, что я сделал. Дело в том, что... сама эта ситуация и была моей целью. Создать этот мир и наблюдать за ним – только ради этого я разработал и нейрошлем, и SAO. И вот все свершилось.

Каяба помолчал несколько секунд и, вновь безжизненным голосом, продолжил.

- На этом официальная обучающая лекция по «Sword Art Online» закончена. Игроки – я желаю вам удачи.

Последняя фраза растворилась в воздухе, оставив за собой слабое эхо.

Гигантский плащ беззвучно взлетел и начал погружаться, капюшоном вперед, в системное сообщение, покрывающее небо; он словно вливался туда.

Плечи, потом грудь, потом обе руки и ноги поочередно исчезли в красной поверхности; в конце концов осталось лишь красное пятно. А затем и системное сообщение, распростертое по небу, исчезло так же внезапно, как появилось.

Наших ушей касался лишь шум ветра над площадью да мягкая музыка, которую играл оркестр из NPC.

Игра вернулась к своему нормальному состоянию – ну, если не считать, что пара правил поменялась.

И лишь тогда.

Десятитысячная толпа повела себя так, как следовало ожидать.

То есть – по всей площади стали раздаваться голоса.

- Это шутка такая, да? Чертова шутка? Шутка, да?

- Кончайте хренью маяться! Выпустите меня! Выпустите меня отсюда!

- Нет! Так нельзя! У меня же скоро встреча!

- Мне это не нравится! Хочу домой! Я хочу домой!!!

Выкрики. Возмущенные вопли. Ругань. Мольбы. Возгласы.

Люди, в считанные минуты превратившиеся из игроков в пленников, падали на колени, держась за головы, размахивали руками, хватали друг дружку, громко матерились.

Как ни странно, мой разум посреди всего этого шума полностью успокоился.

Это – реальность.

Все, что сказал Каяба, было правдой. Если так, этого всего следовало ожидать. Странно было бы, если бы ничего не произошло. Гениальность была именно той стороной Каябы, которая притягивала к нему людей.

Итак, я не смогу вернуться в реальность какое-то время – может, несколько месяцев, а может, даже больше. Все это время я не увижу маму и сестру, не смогу поговорить с ними. Возможно, и никогда больше не смогу. Если я умру здесь...

...я умру в реальности.

Нейрошлем, бывший когда-то игровым устройством, стал теперь замком на двери моей тюрьмы и убийцей, готовым поджарить мой мозг.

Я медленно вдохнул, затем выдохнул и сказал:

- Кляйн, давай-ка отойдем на секунду.

Я ухватил за руку воина, который в реальной жизни, похоже, был намного старше меня, и стал прокладывать дорогу через беснующуюся толпу.

Выбраться нам удалось довольно быстро, возможно, благодаря тому, что мы изначально были недалеко от края. Мы вошли на одну из улочек, радиально расходящихся от площади, и я укрылся в тени неподвижно стоявшего экипажа.

- ...Кляйн, - вновь обратился я.

Он по-прежнему смотрел пустыми глазами. Я продолжил, изо всех сил стараясь, чтобы мои слова звучали серьезно.

- Послушай меня. Я собираюсь убраться из этого города и отправиться в деревню неподалеку. Идем со мной.

Глаза Кляйна под банданой распахнулись. Я продолжил говорить тихо, подчеркивая каждое слово.

- Если он сказал правду, нам, чтобы выжить в этом мире, нужно становиться сильнее. Ты ведь знаешь, MMORPG – это всегда сражение за ресурсы между игроками. Сильными становятся лишь те игроки, которые добывают больше всех опыта и денег. Те, кто это осознает, перебьют всех монстров вокруг Стартового города. Тебе придется ждать бог знает сколько, пока они сгенерируются заново. Перейти в другую деревню прямо сейчас будет лучше. Я знаю дорогу и знаю все опасные места, так что смогу туда добраться даже при моем первом уровне.

Для меня это было потрясающе много слов; но, несмотря на это, Кляйн по-прежнему молчал.

Несколько секунд спустя его лицо внезапно сморщилось.

- Но... знаешь. Я уже говорил, мы с друзьями сто лет ждали, чтобы купить эту игру. Они наверняка тоже залогинились, и сейчас они, скорее всего, на площади. Я не могу... уйти без них.

- ...

Я вздохнул и закусил губу.

Я слишком хорошо понимал, что пытается сказать мне Кляйн своим нервным взглядом.

Он – он был умен, и с ним было легко ладить, и, скорее всего, он хорошо заботился о других людях. Наверняка он надеялся, что я и его друзей тоже возьму с собой.

Но я просто не мог кивнуть в ответ.

Если только с Кляйном – я смогу добраться до соседней деревни и защитить его от враждебных монстров по пути. Но если с нами будут хотя бы еще двое – нет, даже еще один человек – это станет слишком опасно.

Если кто-то умрет по пути – он умрет взаправду, как сказал Каяба.

Ответственность за это, конечно же, будет лежать на мне – это ведь я предложил покинуть безопасный Стартовый город, а затем не смог защитить товарища.

Нести столь тяжкий груз... я не смогу, никак. Это просто невозможно.

Кляйн, похоже, прочел мои мысли и понял, что меня тревожит. Улыбка появилась на его слегка заросшем лице, и он покачал головой.

- Нет... я не могу все время полагаться на тебя. Я был главой гильдии в игре, в которую играл раньше. Все нормально. Я справлюсь теми приемами, которым ты меня сегодня научил. И... остается ведь шанс, что все это просто идиотская шутка и что нас всех скоро выпустят. Так что не волнуйся за нас, спокойно иди в деревню.

- ...

Я стоял, сжав губы, охваченный нерешительностью, какой никогда еще в жизни не испытывал.

Затем я произнес слова, которые будут грызть меня следующие два года.

- ...Ладно.

Я кивнул, отступил на шаг и выдавил сквозь пересохшее горло:

- Ну, тогда разделяемся. Если у тебя что-то появится, пошли мне сообщение. ...Ну, пока, Кляйн.

Я опустил глаза и развернулся, чтобы уйти, но тут Кляйн меня окликнул.

- Кирито!

- ...

Я вопросительно глянул на него, но он молчал – лишь щека его чуть дергалась.

Я помахал ему рукой и двинулся на северо-запад – в том направлении лежала деревня, которую я собирался сделать своей базой.

Когда я сделал шагов пять, сзади снова раздался голос.

- Эй, Кирито! А ты здорово выглядишь в реале! Мне нравятся такие!

Я грустно улыбнулся и, обернувшись через плечо, прокричал в ответ:

- Твоя внешность тебе тоже идет в десять раз лучше!

Затем я отвернулся от первого своего друга в этом мире и побежал вперед.

Через несколько минут непрерывного бега по кривым улочкам я обернулся вновь. Разумеется, сзади никого не было.

Не обращая внимания на странное чувство, сдавившее мне грудь, я продолжил бег.

Я бежал со всех ног к северо-западным воротам Стартового города, затем через обширный луг и густой лес, через деревушку, что лежала за лесом – через все это я бежал в бесконечную, полную одиночества игру на выживание.

[К оглавлению](#)

ГЛАВА 4

За первый месяц игра лишилась двух тысяч человек.

Надежда на помощь извне умерла; даже сообщений никаких оттуда не приходило.

Я сам не видел, но, говорят, паника и безумие, охватившие игроков, когда они осознали наконец, что действительно не могут вернуться, были невероятны. Некоторые люди рыдали, другие вопили, кто-то даже пытался прокопаться под город, заявляя, что уничтожит этот мир. Разумеется, все строения были неразрушимыми объектами, так что попытки безнадежно провалились.

Говорят, ушли дни на то, чтобы игроки смирились со своим положением и принялись думать, что делать дальше.

Все игроки в итоге разделились на четыре группы.

Первая группа включала в себя чуть более половины игроков; это были те, кто так и не смог принять условия, навязанные Акихико Каябой; они продолжали ждать помощи извне.

Мне было до боли понятно, что они думают. Их настоящие тела сейчас крепко спят, лежа в кроватях или сидя в креслах. Это и есть реальность, а то, что здесь, - *подделка*; найти бы хоть какую-то зацепку, и им, может, удастся выйти – конечно, кнопка выхода исчезла, но вдруг есть что-то еще, что разработчики игры проглядели...

А во внешнем мире компания «Аргус», которой принадлежит игра, наверняка из всех сил пытается спасти игроков – надо просто подождать, и тогда они смогут открыть глаза, с рыданиями воссоединиться с семьей и вернуться затем к школе или к работе, а все это останется лишь темой для разговоров...

Нельзя сказать, что рассуждать так было глупо. Думаю, я и сам надеялся на это глубоко в душе.

Их план действий был – *ждать*. Из города они не делали ни единого шага; деньги, выданные им в начале игры – эта валюта здесь называлась «коллы» - тратили сверхэкономно, покупая лишь необходимую на день еду и ночуя в самых дешевых постоянных дворах; и, собравшись компаниями, целыми днями бездумно шатались по городу.

Слава богу, Стартовый город был достаточно большим – он занимал двадцать процентов всей площади первого уровня, и в нем поместился бы целый район Токио. Так что пяти тысячам игроков вполне хватало места для жизни.

Но сколько бы они ни ждали, на выручку никто не шел. Иногда бывали дни, когда небо снаружи из прозрачно-синего становилось облачно-серым. Денег не могло хватить навечно, и постепенно они начинали сознавать, что им придется-таки что-то делать.

Вторая группа включала в себя процентов тридцать, то есть около трех тысяч игроков. В этой группе все работали сообща. Верховодил там админ крупнейшего информационного сайта, посвященного онлайн-играм.

Игроки, собравшиеся в эту группу, разделялись на отдельные отряды; все трофеи отряда и информация делилась между членами. Отряды эти отправлялись в лабиринты, туда, где были спрятаны лестницы наверх. Лидеры группы использовали в качестве своей штаб-квартиры Железный дворец и отдавали оттуда приказы всем отрядам.

Довольно долго эта огромная группа не имела собственного имени, но когда все ее члены получили униформу, кто-то дал им мрачноватое название: *Армия*.

Третья группа состояла из примерно тысячи человек. Это были люди, истратившие все свои коллы, но не желающие зарабатывать деньги, убивая монстров.

Небольшое отступление. В SAO существовали две жизненные потребности: усталость и голод.

Я понимал, почему существовала усталость. Виртуальная и реальная информация с точки зрения мозга игрока – одно и то же. Если игроку хотелось спать, он мог отправиться в постоянный двор и там снять какую-нибудь комнату для ночлега, в зависимости от количества денег в карманах. Скопив гору коллов, можно было приобрести собственный дом, но сумма требовалась очень и очень немаленькая.

Чувство голода многие игроки считали чем-то странным. Никому особо не хотелось пытаться представить, что происходит с нашими телами в реальном мире, но, скорее всего, нам каким-то образом вводили питательные вещества искусственно. Значит, пустота в животе, которую мы здесь ощущали, не имела к нашим настоящим телам никакого отношения.

Но стоило нам здесь, в игре, купить и съесть виртуальный хлеб или мясо, как ощущение пустоты пропадало, и мы чувствовали себя сытыми. Выяснить, как работает этот странный механизм, не представлялось возможным – разве что поинтересоваться у какого-нибудь специалиста в неврологии.

Верно было и обратное: голод не исчезал, пока мы что-нибудь не съедали. Скорее всего, мы не умрем, если положим зубы на полку, но все же чувство голода оставалось потребностью, на которую трудно не обращать внимания. Так что игроки ежедневно посещали управляемые NPC рестораны и питались там, по крайней мере виртуально.

Кроме того, в игре нам не требовалось выделять отходы жизнедеятельности. Что касается реального мира – мне даже думать об этом не хочется.

Так, вернемся к главной теме...

Игроки, которые промотали все деньги сразу же и которым стало не на что есть и спать, как правило, присоединялись к огромной организации, упомянутой мною раньше, - к *Армии*. Потому что там они, по крайней мере, получали пропитание, если выполняли приказы сверху.

Но всегда остаются те, кто просто не может сотрудничать с другими людьми, сколько бы ни старались. Те, кто изначально не хотел присоединиться к сообществам игроков, и те, кого вышибли, поскольку от них было слишком много неприятностей, поселились в трущобах Стартового города и принялись грабить.

Территория внутри города, а также места, называемые обычно «Безопасными зонами», были защищены системой: игроки здесь не могли наносить вред друг другу. Но снаружи все было не так. Люди, не вписавшиеся в нормальные сообщества, объединялись друг с другом и устраивали за городом или в лабиринтах засады на других игроков – это было во многих отношениях куда выгоднее, чем сражаться с монстрами.

Впрочем, они никогда никого не *убивали* – ну, по крайней мере, в первый год.

Группа эта постепенно росла, пока не достигла упомянутой выше численности в тысячу человек.

Последняя, четвертая группа – просто-напросто все остальные.

Существовало где-то полсотни организаций, члены которых хотели пройти игру, но не желали присоединяться к здоровенной *Армии*. Таких людей было около пятисот. Мы называли эти группы «гильдиями». Гильдии обладали мобильностью, которой не хватало *Армии*; благодаря этому они постепенно становились сильнее.

Затем, были те немногочисленные игроки, кто выбрал для себя путь ремесленника или торговца. Их было всего две-три сотни, но они объединялись в собственные гильдии и развивали навыки, нужные им, чтобы зарабатывать коллы себе на жизнь.

И наконец, человек сто были игроками-одиночками – к этой категории принадлежал и я.

Это были самоуверенные люди, считающие, что действовать в одиночку лучше всего для развития и просто для выживания. Если с толком использовать имеющуюся у них информацию, набирать уровни можно быстро. Когда человек становится достаточно силен, чтобы самостоятельно сражаться с монстрами и бандитами, он уже не извлекает выгоды, сражаясь в группе.

Одним из свойств SAO было отсутствие *магии*; иными словами, не было *дальнобойных атак со стопроцентной точностью*; а значит, даже с большими группами монстров вполне можно было справляться в одиночку. Для игрока, обладающего соответствующими навыками, сольное прохождение было куда эффективнее в плане набора опыта, чем групповое.

Разумеется, тут был риск. К примеру, если человек оказался *парализован*: если рядом были сопатриоты, они его просто вылечивали; но если он играл в одиночку, это вполне могло закончиться смертью. По правде сказать, в самом начале смертность среди игроков-одиночек была самой высокой.

Но если у тебя есть достаточный опыт и знания, чтобы выигрывать, невзирая на опасность, компенсация за этот риск оказывается более чем достойной – а у бета-тестеров вроде меня было и то, и другое.

Обладая бесценной информацией, одиночки прогрессировали невероятно быстро и вскоре сильно оторвались от других игроков. Когда игра немного поуспокоилась, большинство одиночек выбрались с первого уровня Айнкрада и устроили себе базы в городах на более высоких уровнях.

В Железном дворце, там, где во время бета-тестирования располагалась Комната Воскрешения, теперь возвышался огромный металлический монумент; при бета-тестировании его не было и в помине. На поверхности его были высечены имена всех

десяти тысяч игроков. Кроме того, когда человек погибал, его имя зачеркивалось, а рядом с ним появлялась надпись, указывающая время и причину смерти.

Человек, которому выпала честь быть вычеркнутым первым, умер через три часа после начала игры.

Причиной смерти было вовсе не поражение в схватке с монстром. Это был суицид.

Он верил в теорию, согласно которой «устройство нейрошлема таково, что если пользователь отсоединяется от системы, он автоматически приходит в себя». Он перебрался через железную ограду на южном краю города – она же ограда Айнкрада – и прыгнул.

Под летающей громадой Айнкрада никакой земли видно не было, сколько ни всматривайся. Было лишь бесконечное небо и облака в несколько слоев. Огромное множество игроков наблюдали, как юноша, издавая протяжный вопль, все удалялся, пока не пропал в облаках.

Короткая линия, беспощадно вычеркнувшая имя паренька, появилась двумя минутами позже. Причина смерти была описана как «Падение в небо». Я даже думать не хочу, что он испытал за эти две минуты. Узнать, вправду ли он вернулся в реальный мир или, как сказал Каяба, его мозг поджарился, не было никакой возможности. Но большинство людей считали, что если бы из игры можно было выйти так просто, снаружи наверняка давно бы уже вытащили вилки из розеток и спасли бы нас.

И все же оставались те, кто поддавался соблазну воспринимать вещи так легко. Большинству игроков, мне в том числе, было трудно принять *смерть* в SAO как реальность.

Это никак не хотело меняться. Полоса хит-пойнтов достигает нуля, и полигоны, из которых состоят наши тела, рассыпаются – это слишком походило на обычный «геймовер», к которому мы так хорошо привыкли. Возможно, понять истинное значение смерти в SAO вообще было нельзя, пока не испытаешь ее сам. Эта сомнительная истина, наверное, и была причиной того, что убыль числа игроков замедлилась.

С другой стороны, многие игроки, входившие в состав *Армии*, особенно те, кто изначально принадлежал к первой группе, стали лишаться жизни в попытках пройти игру, сражаясь с монстрами.

Бои в SAO требовали некоторой привычки. Вместо того, чтобы заставлять свое тело двигаться, нужно было *вверить* свои движения системе.

Возьмем к примеру простейший апперкот одноручным мечом. Если игрок осваивал навык «Одноручный меч», а затем из списка навыков выбирал «Апперкот», то ему требовалось лишь начать соответствующее движение, и тогда система почти автоматически выполняла удар. Но если человек, не имеющий навыка, пытался скопировать движения, они оказывались слишком медленными и слабыми, чтобы их можно было применять в настоящем бою. Это было все равно что вводить команды в файтинге.

Игроки, которым не удавалось к этому приспособиться, просто махали мечами; они проигрывали даже кабанам и волкам, хотя вполне могли их убить, применяя даже те одноударные навыки, которые имели изначально. Но даже и тогда, если бы они, потеряв часть хит-пойнтов, просто сдались и обратились в бегство, они бы не погибли. Но...

В отличие от нападений двумерных монстров, которых мы видим на плоском экране, бои в SAO выглядели настолько реалистично, что тебе становилось по-настоящему страшно. Это как будто настоящий зверь скалит на тебя клыки и гонится за тобой, жаждая твоей гибели.

Даже во время бета-тестирования находились те, кто впадал в панику посреди сражения; но теперь проигравшего ждала смерть. Игроки, поддавшиеся панике, забывали о том, что у них есть навыки, и даже забывали о бегстве; их хит-пойнты исчезали, и они покидали этот мир навсегда.

Самоубийства, поражения в боях с монстрами. Вычеркнутые имена множились с ужасающей быстротой.

Когда их число лишь за месяц приблизилось к двум тысячам, оставшихся в живых точно облаком окутало ощущением безнадежности. Если количество погибших будет и дальше расти так стремительно, все десять тысяч умрут, и полгода не протянув. Прохождение сотого уровня казалось недостижимой мечтой.

Но – человек приспосабливается.

Месяц с небольшим спустя был вычищен первый лабиринт, а число смертей начало уменьшаться. Люди стали делиться нужной для выживания информацией, и большинство начало догадываться, что монстры на самом-то деле не так страшны, если только набрать достаточно опыта и правильно развиваться.

Пройти игру и вернуться в реальный мир возможно. И игроков, думающих так, медленно, но верно становилось больше.

До верхнего уровня оставалось еще очень и очень далеко, но игроки начали действовать, храня эту туманную надежду – и мир вновь завертелся.

Сейчас, когда два года осталось позади и двадцать шесть уровней впереди, число выживших составляло около шести тысяч.

Таково нынешнее положение дел в Айнкраде.

[К оглавлению](#)

ГЛАВА 5

После боя с серьезным противником, обитавшим в лабиринте 74 уровня, я отправился назад, вспоминая по пути прошлые дела. Наконец я увидел свет, вливающийся в лабиринт снаружи, и с облегчением вздохнул.

Выкинув все мысли из головы, я быстро вышел из коридора и полной грудью вдохнул свежий, чистый воздух.

Прямо передо мной лежала узкая тропа, уходящая в лесную чащу. За спиной ввысь – до дна следующего уровня, если быть точным – вздымался лабиринт, из которого я только что выбрался.

Поскольку идея игры заключалась в том, чтобы игроки добрались до самого верха крепости, донжоны в этом мире имели вид не подземных лабиринтов, а башен. Главный принцип, однако, не изменился: монстры в донжонах были сильнее тех, что обитали на поверхности, а в самой глубине игроков поджидал монстр-босс.

Сейчас лабиринт 74 уровня был на восемьдесят процентов открыт, или, говоря другими словами, *картирован*. Скорее всего, комнату босса отыщут через день-другой, и тогда игроки сколотят крупномасштабный отряд. К нему даже я, одиночка, присоединюсь.

Я испытывал одновременно предвкушение боя и раздражение. Улыбнувшись своим смешанным чувствам, я двинулся вперед по тропе.

Живу я сейчас в крупнейшем городе Айнкрада – Альгедо; он расположен на пятидесятом уровне. Вообще-то по чистой площади Стартовый город больше, но он сейчас полностью превратился в базу Армии, так что там находиться было малость неуютно.

Я прошел через начавший уже темнеть луг, и передо мной раскинулся лес, полный огромных, старых деревьев. Еще тридцать минут ходу через этот лес – и я доберусь до *Домашней зоны* 74 уровня, а там воспользуюсь *Порталом* и перенесусь в Альгедо.

Я мог перенестись в Альгедо в любой момент – для этого мне пришлось бы использовать один из карманных телепортаторов, лежащих в моем рюкзаке. Но предметы эти были дороговаты, так что мне не хотелось применять их, пока я не вляпаюсь во что-нибудь опасное. До полного захода солнца еще оставалось время, так что я превозмог искушение добраться до дома мгновенно и вошел в лес.

Как правило, края уровней в Айнкраде полностью открыты небу, обзору мешают лишь поддерживающие колонны. От света, вливающегося через промежуток между землей и дном следующего уровня, деревья казались красными, точно горели. Плывущий между лучами туман искрился в закатном свете. Крики птиц, обычные в дневное время, сейчас доносились редко, а вот свист ветра в ветвях словно бы усилился.

Я прекрасно знал, что монстров, обитающих здесь, смогу одолеть даже в полусонном состоянии, но страх, приходящий вместе с темнотой, преодолеть было трудно. Меня наполнило ощущение, подобное тому, что я испытывал ребенком, когда сбивался с пути по дороге домой.

Однако я бы не сказал, что это ощущение мне не нравилось. Я успел позабыть об этом первобытном страхе – когда-то давно, когда еще жил там, на той стороне. Чувство одиночества, которое испытываешь, когда идешь по диким землям, а вокруг, сколько ни всматривайся, нет ни души – это чувство можно назвать самой сутью ролевой игры.

Я шел, погруженный в ностальгические воспоминания, когда до меня донесся крик, какого я никогда раньше не слышал.

Крик был очень коротким; он звучал высоко и чисто, как пение трубы. Я замер на месте и начал вглядываться в ту сторону, откуда этот крик донесся. Если тебе довелось увидеть или услышать что-то, чего ты никогда прежде не видел и не слышал, это означало, что тебе либо невероятно повезло, либо наоборот.

Будучи одиночкой, я уделял большое внимание развитию навыка «Обнаружение врагов». Он позволял избегать засад, а при должном уровне давал игроку дополнительную возможность засекать монстров, имеющих статус «прячущийся». Именно с помощью этого навыка я обнаружил монстра, таящегося в ветвях в десяти метрах от меня.

Он был не особо велик. мех его был зеленого цвета, что позволяло ему сливаться с листвой; а еще у него были длинные, длиннее тела, уши. Когда я сосредоточился на монстре, он автоматически определился как моя цель, и рядом с ним появился желтый курсор с его названием. Когда я прочел, что за монстр, у меня перехватило дыхание: «Тушейный Кролик». Он встречался настолько редко, что вполне заслуживал приставку «супер».

По правде сказать, вживую я его видел вообще впервые. Толстенький кролик, обитающий в ветвях деревьев, был не сказать чтоб особо силен, и очков опыта за него давали немного, но...

Я бесшумно взял с пояса тонкий дротик. Мой навык «Метание ножей» был не особо развит – я просто выбрал когда-то это ответвление на дереве навыков. Но я слышал, что Тушейный Кролик – самый быстрый монстр из всех известных, и поэтому сомневался в своей способности достать его мечом.

У меня был один шанс на атаку, прежде чем противник меня заметит. Я поднял дротик, молясь про себя, и принял позу для *одиночного броска*.

Ну, хоть навык мой был и не ахти, зато моей руке помогло высокое значение моей ловкости – она метнула дрот настолько быстро, что со стороны это движение и разобрать было бы невозможно. Сверкнув в воздухе, дротик утонул в листве. Как только я произвел атаку, курсор, показывающий направление на Тушейного Кролика, стал красным, и под ним появилась полоса хит-пойнтов.

В ветвях, куда полетел мой дротик, раздался взвизг. Полоса хит-пойнтов чуть качнулась и сбросилась в ноль. Я услышал знакомый звук разбивающихся полигонов.

Я сжал левую руку в кулак, поднял правую и открыл главное меню; я торопливо открыл рюкзак, движения собственной руки сейчас казались мне слишком медленными; и вот оно, на самом верху списка трофеев: «Мясо Тушейного Кролика». Это был очень редкий предмет, его можно было продать другим игрокам не меньше чем за сто тысяч коллов. Этой суммы вполне хватило бы, чтобы изготовить полный комплект самых лучших доспехов, и еще осталось бы.

Причина такой астрономической цены была проста: это мясо было самым вкусным пищевым ингредиентом из всего немалого их разнообразия, встречающегося в игре.

Вкушение пищи было едва ли не единственным удовольствием, доступным в SAO; но обычно все, что мог съесть игрок – это суп или хлеб, по вкусу напоминающие деревенскую европейскую еду – ну, не то чтобы я это знал по собственному опыту, но, во всяком случае, вкус был простой и пресный. Немногочисленные игроки, развивавшие кулинарные навыки, решились на это после долгого обдумывания – чтобы разнообразить меню других игроков. Но даже им было трудно достичь чего-то существенного, так что в целом игроки были лишены удовольствия вкусной еды.

Разумеется, я был в точно таком же положении, что и остальные; суп и белый хлеб, который продавали в часто посещаемом мной NPC-ресторане, мне не сказать чтоб не нравились. Но иногда меня буквально затапливало дикое желание набить рот хорошим, сочным мясом.

Некоторое время я стоял, не сводя глаз с названия трофея, и размышлял, что мне с ним делать. Шанс, что я заполучу такую штуку еще раз, был крайне мал. Честно говоря, больше всего мне хотелось это мясо съесть. Но чем выше уровень ингредиента, тем более высокий уровень навыка требовался, чтобы его приготовить. Значит, мне нужно найти высококлассного повара, чтобы тот приготовил для меня это мясо.

Но я таких не знал. Ну, то есть знал нескольких, но их же надо было специально разыскивать; делать это по такому поводу мне совершенно не хотелось. И, более того, мне как раз пора было обновлять свое снаряжение. Поэтому я решил мясо все-таки продать.

Я закрыл окно, словно отсекая все сожаления, и с помощью навыка просканировал окрестности. Шансов, что сюда, на передний край, заберется бандит, было немного, но, когда у тебя в руках предмет класса «супер», любая предосторожность лишней не бывает.

Продав эту штуку, я смогу купить столько карманных телепортаторов, сколько захочу, поэтому я решил свести риск к минимуму и принялся шарить в своем рюкзаке.

Извлек я оттуда кристалл, имеющий форму восьмигранного столбика и сияющий ярким синим светом. Те немногие волшебные предметы, что существовали в этом лишенном *магии* мире, все выглядели как драгоценные камни. Синие обеспечивали телепортацию, розовые восстанавливали хит-пойнты, зеленые служили противоядиями, и т.д. Все это были очень удобные вещицы, дающие мгновенный эффект, но и стоили они недешево. Так что, как правило, игроки применяли менее дорогие средства – например, сбегали из боя, а потом выпивали какое-нибудь медленно действующее зелье.

Сказав самому себе, что сейчас, несомненно, экстраординарная ситуация, я сжал синий кристалл и выкрикнул:

- Телепорт! Альгедо!

Раздался прозрачный звон множества колокольчиков, и кристалл в моей руке разлетелся на мелкие осколки. Тотчас все мое тело окутало голубым сиянием, и лес вокруг словно растворился. Затем яркая вспышка – и телепортация была завершена.

Взамен шороха листвы до моих ушей донеслись удары кузнечного молота и городской шум.

Перенесся я к *Порталу*, расположенному в самом центре Альгедо.

Посреди круглой площади стояли металлические ворота высотой больше пяти метров. Внутри врат воздух вихрился, как в мираже, и телепортирующиеся игроки то ныряли в это вихрение, то появлялись оттуда.

В разные стороны от площади шли четыре широкие улицы, и вдоль каждой из них теснилось множество мелких магазинчиков. У входов в ресторанчики и бары трепались игроки, отдылавшие после сегодняшних экспедиций.

Если пытаться описать Альгедо одним словом, то это будет слово «неопрятный».

Здесь не было таких больших улиц, как в Стартовом городе; весь город был исчерчен переплетением переулков. Попадались тут магазины, по виду которых невозможно было понять, что в них продают, а некоторые постоянные дворы выглядели так, что создавалось впечатление – тот, кто туда войдет, обратно уже не выйдет.

Вообще-то были случаи, когда игроки случайно забредали в переулки Альгедо и плутали там сутками, пока наконец им не удавалось выбраться. Даже NPC здесь были странные – зачастую было трудно угадать, к какому классу они принадлежат; в целом, могло сложиться впечатление, что и люди, выбравшие этот город своей базой, не вполне нормальны.

Но мне нравилась атмосфера этих улочек. Не будет преувеличением сказать, что полностью умиротворенным я был лишь тогда, когда сидел в своей любимой забегаловке на углу и потягивал странно пахнущий местный чай. Дело в том, что там меня охватывала сентиментальность – атмосфера напоминала мне магазин электроники, куда я частенько заглядывал прежде. Ну, не очень сильно напоминала... по крайней мере, я так думаю.

Решив, что следует сперва разобраться с трофеем, а потом уж отправляться домой, я направился к магазину.

Чтобы выйти к нужному мне магазину, следовало пробраться через толпу игроков, которые запрудили улицу, идущую от центральной площади на запад. Магазин был довольно мал – пятерым игрокам внутри него уже было бы тесно – и отличался пестротой, характерной вообще для магазинов, управляемых игроками: инструменты, оружие и даже пищевые ингредиенты все были свалены вместе, в одну кучу.

Владелец магазина был страшно занят: он торговался.

Продажа предметов осуществлялась двумя способами. Во-первых, продать можно было NPC – персонажу, управляемому системой. При этом не было ни малейшей опасности оказаться обманутым, но цены всегда оставались одними и теми же. Чтобы сдерживать инфляцию, эти цены были выставлены ниже рыночных.

Во-вторых, можно было торговать с другим игроком. В этом случае ты мог продать предмет дорого, если хорошо торговался; но чтобы продать предмет, нужно было сперва

найти желающего его купить; кроме того, нередко были споры между игроками уже после заключения сделки.

Именно поэтому появились игроки, специализирующиеся на торговле предметами.

Конечно, такие игроки не могли жить исключительно торговлей. Как и ремесленникам, им приходилось заполнять половину слотов небоевыми навыками. Но это вовсе не значило, что они могли безвылазно сидеть в городе. Торговцы были вынуждены сражаться за товары, так же как ремесленники – за ингредиенты, и, разумеется, им было тяжелее, чем воинам. Им всякий раз приходилось прикладывать немало усилий, чтобы испытать это пьянящее чувство победы над врагом.

Они все же выбирали эти профессии – из благородных побуждений: они стремились помогать тем игрокам, которые не вылезают с переднего края. Именно поэтому я их глубоко уважал, хоть и не выражал это вслух.

...Ну, уважение уважением, но тот человек, что стоял сейчас передо мной, был весьма далек от самопожертвования.

- Окей, замечано! Двадцать пять «Кож Пылевого Ящера» за пятьсот коллов!

С этими словами владелец магазинчика, куда я частенько заглядывал, Эгиль, хлопнул своей здоровенной ручищей по спине своего клиента – хилого на вид копейщика. Затем он проворно открыл окно торговли и внес туда деньги.

Продавец, похоже, был не вполне уверен, но при виде лица Эгиля (а лицо у него было устрашающее, больше подходящее воину-ветерану – впрочем, надо сказать, Эгиль был не только торговцем, но и высококлассным секироносцем) поспешно переложил товар в свое окно торговли и нажал ОК.

- Тысяча благодарностей! Заходи еще!

Снова хлопнув копейщика по спине, Эгиль дружелюбно улыбнулся. Кожа Пылевого Ящера использовалась для изготовления высококачественных доспехов. С моей точки зрения, пятьсот монет – это чересчур дешево, с какой стороны ни взгляни. Но я стоял спокойно и лишь молча проводил копейщика взглядом. «Вот тебе урок: ни шагу назад, когда торгуешься», - мысленно произнес я.

- Эй, а ты ведешь свои дела все так же бессовестно.

Лысый великан при этих моих словах обернулся, и лицо его осветила улыбка.

- ЗдорОво, Кирито. Девиз нашего магазина – «Дешево покупаем, дешево продаем», - сказал он без малейших признаков раскаяния.

- Ну, я что-то немного сомневаюсь по части «дешево продаем», но я сейчас не об этом. Я тоже хочу кое-что продать.

- Ты постоянный клиент, тебя я обмануть не могу. Так, давай посмотрим...

С этими словами Эгиль вытянул свою толстую, короткую шею и заглянул в развернутое мной окно торговли.

Все аватары в SAO – точные копии наших реальных тел, полученные путем сканирования и калибровки. Но всякий раз, глядя на Эгиля, я удивлялся – как человек мог иметь тело, которое так здорово ему шло.

Все 180 сантиметров его тела были накачаны мышцами и жиром; венчающая все это голова вполне подошла бы какому-нибудь рестлеру или злодею. Кроме того, свою прическу – а прическа была одной из тех немногих вещей, которые мы по-прежнему могли выбирать по собственному желанию – он выставил на полное отсутствие волос. Эффект был не менее устрашающим, чем у каких-нибудь монстров-варваров.

Несмотря на все это, у него было очень приятное лицо; когда Эгиль улыбался, оно выглядело совсем детским. На вид ему было под тридцать, но я мог лишь гадать, чем он занимался в реальном мире. Не задавать вопросов о *той стороне* было неписанным правилом здешнего мира.

Два глаза под густыми бровями округлились, когда Эгиль увидел, *что* находится в окне торговли.

- Ух ты, редкий предмет класса «супер». «Мясо Тушейного Кролика», никогда раньше его не видел... Кирито, ты же не особо бедный, так ведь? Неужели ты не думал о том, чтобы съесть его самому?

- Разумеется, думал. Трудновато будет найти такую штуку еще раз... Но, понимаешь, найти кого-то, кто сможет его нормально приготовить, тоже трудно...

В это мгновение меня похлопали сзади по плечу.

- Кирито-кун.

Голос был женский. Не очень-то много существовало игроков-женщин, которые знали меня по имени. Ну, по правде сказать, в данной ситуации – всего одна. Я ухватил лежащую на моем левом плече руку и произнес:

- А вот и повар.

- Че-чего?

Особа, чью руку я держал, запнулась от неожиданности и посмотрела на меня подозрительно.

Ее небольшое овальное лицо обрамляли длинные, прямые каштановые волосы, разделенные аккуратным пробором. Взгляд светло-карих глаз почти ослеплял. Стройное тело было облачено в красно-белую рыцарскую униформу; в белых кожаных ножнах покоилась изящная серебристо-белая рапира.

Звали эту девушку Асуна, и она была знаменитостью в масштабе всего SAO.

Причин было несколько; ну, во-первых, она была одной из очень немногих женщин-игроков; а кроме того, у нее было просто-напросто идеальное лицо.

Трудно было судить с уверенностью в этом мире, где у всех свои настоящие тела, – но красивые женщины здесь встречались крайне редко. Таких красавиц, как Асуна, думаю, можно было легко пересчитать по пальцам.

Еще одной причиной ее известности была красно-белая униформа, обозначающая ее принадлежность к гильдии «Рыцари Крови». Членов этой гильдии называли РыКами, взяв первые буквы слов названия, и, по всеобщему мнению, из множества гильдий эта была лучшей.

Гильдия была среднего размера, всего человек тридцать, но все они были высокоуровневыми, опытными воинами; лидер гильдии являлся сильнейшим ее членом и почти легендой SAO. Что до Асуны, то, несмотря на хрупкое телосложение, она была сублидером. Ее искусство обращения с рапирой было столь блестящим, что она вполне заслужила свое прозвище – «Молния».

Итак, внешность Асуны и ее боевые навыки были в топе среди всех шести тысяч игроков. Странно было бы, если бы при таком раскладе она не стала знаменитостью. У нее было безумное количество фанов, но среди них попадались и такие, кто постоянно преследовал ее, желая выразить свое восхищение; а были и такие, кто ее ненавидел. Так что, похоже, ей приходилось нелегко.

Ну, поскольку она была первоклассным воином, мало кто решился бы бросить ей вызов прямо. Но гильдия словно желала продемонстрировать всем, как они ее берегут, так что за Асуной по пятам, как правило, ходили два-три телохранителя. Вот и сейчас в нескольких шагах позади нее стояли двое мужчин в цельнометаллических доспехах и униформе РыКов. Один из них, с волосами, стянутыми на затылке в хвост, гневно пялился на меня, посмеявшегося схватить Асуну за руку.

Я отпустил ее руку, помахал парню с хвостом и обратился к Асуне.

- Что случилось, Асуна? Чтобы ты собственной персоной заявила на эту свалку старья...

Лица человека с хвостом и владельца магазина дернулись; одному не понравилось, что я назвал Асуну просто по имени, другому – что я обозвал его магазин свалкой. Но торговец...

- Давно не виделись, Эгиль-сан.

...расплылся в ослепительной улыбке, едва Асуна поздоровалась с ним.

Асуна вновь обернулась ко мне и недовольно поджала губы.

- Эй, что за реакция? И это после всех стараний, которые я приложила, чтобы узнать, что ты жив-здоров и готов к битве с боссом, которая скоро состоится.

- Ты уже занесла меня в друзья, так что могла бы узнать, просто заглянув в список. Кстати, ты ведь и нашла меня только благодаря функции «Определить местонахождение друга» у себя на карте.

Услышав мой ответ, Асуна отвела глаза.

Помимо обязанностей сублидера, она в гильдии отвечала еще и за прохождение игры. Эта работа включала в себя поиск самонадеянных игроков-одиночек вроде меня и формирование партий для драк с боссами. Но все равно, прийти за мной лично... есть же какой-то предел тому, насколько фанатично человек может относиться к своим обязанностям.

Глядя на мое усталое и вместе с тем повеселевшее лицо, Асуна уперла руки в боки и, гордо подняв голову, заявила:

- Что ж, ты жив, все остальное неважно. Д-да, и, кстати, что ты имел в виду? Ты что-то нес про повара или вроде того.

- А, да, верно. Какой у тебя сейчас уровень в кулинарии?

Насколько я знал, Асуна упорно занималась развитием кулинарного навыка всякий раз, когда находила время между тренировками навыков мечника.

Она ответила с гордой улыбкой на устах:

- Слушай и удивляйся! *Закрыла* его на той неделе.

- Чего?!

Она... дура.

Такая мысль мелькнула у меня в голове. Ну, разумеется, я не стал ее озвучивать.

Прокачка навыков была занятием, скучным до умопомрачения и пожирающим уйму времени – а ведь *закрыть* навык можно было лишь подняв его до тысячного уровня. Кстати сказать, уровень игрока не имел прямого отношения к уровням навыков, его можно было повысить, набирая очки опыта. С каждым уровнем повышалось количество хит-пойнтов, сила, другие характеристики, такие как ловкость, и число *слотов навыков* – оно определяло, сколькими навыками ты можешь владеть.

Сейчас у меня было двенадцать слотов, но *закрыл* я лишь навыки «Одноручный меч», «Обнаружение врагов» и «Защита оружием». Стало быть, эта девушка вбухала уйму времени и сил в навык, от которого в бою не было ни малейшего толку.

- ...В общем, я хочу тебя кое о чем попросить, раз уж у тебя такой высокий навык.

Я пригласил ее жестом руки и перевел окно в режим показа, чтобы она тоже видела его содержимое. Асуна взглянула с подозрением, но, едва она увидела название предмета, глаза ее изумленно распахнулись.

- Уаа!! Это... это же пищевой ингредиент класса «супер»?!

- Давай махнемся. Если ты его приготовишь, я дам тебе кусочек.

Не успел я договорить, как правая рука Асуны по прозвищу «Молния» вцепилась мне в ворот. Затем Асуна придвинулась вплотную, так что ее лицо оказалось в считанных сантиметрах от моего.

- Отдашь. Мне. Половину!!

От этой неожиданной атаки у меня в груди все замерло, и я, не успев даже подумать, кивнул. Когда ко мне вернулся здравый смысл, уже было поздно, и Асуна восторженно махала мне рукой. Что ж, будем считать удачей, что мне довелось полюбоваться столь прекрасным лицом с такого близкого расстояния. По крайней мере, так я пытался убедить самого себя.

Я закрыл окно и произнес, повернувшись к Эгилю:

- Прости. Сделка отменяется.

- Не, все нормально, но... эй, мы ведь друзья, правда? Можешь дать хоть попробовать?..

- Я принесу рассказ на восемьсот слов о том, как это было, - и я с холодным видом отвернулся от Эгиля.

- Н-не говори так! – воскликнул он таким голосом, словно только что наступил конец света. Я собрался уже уходить, но тут Асуна схватила меня за рукав куртки.

- Готовить – это хорошо, но где мы будем этим заниматься?

- Эээ...

Если человек собирается заняться готовкой, ему понадобятся кухонные принадлежности, такие как плита (ну или печь), а также ингредиенты. Не то чтобы у меня дома ничего этого не было, но я просто не мог пригласить сублидера РыКов в свой свинарник.

Асуна посмотрела на меня с неверящим выражением лица.

- Ну, у тебя дома все равно нужной техники не найдется. Но я могу сготовить его у себя... но только в этот раз.

То, что она сказала совершенно спокойным тоном, у меня в голове абсолютно не укладывалось.

Пока я стоял, как истукан, с идиотским видом и пытался переварить услышанное, Асуна, не обращая на меня внимания, повернулась к своим телохранителям.

- Я скоро телепортируюсь в Сэлембург, так что вы свободны. Спасибо за ваше усердие.

- А-Асуна-сама! Лезть в эти трущобы уже было плохой идеей, но приглашать такого подозрительного типа к себе домой! К-как вы можете так думать?!



Я не верил собственным ушам. «-сама», - сказал он. Он явно один из ее фанов. С этой мыслью я посмотрел на Асуну; та явно была в раздражении.

- Да, может, его и можно назвать подозрительным, но его мастерство сомнений не вызывает. Он, скорее всего, уровней на десять выше тебя, Крадил.

- Ч-что вы такое говорите? Говорить, что я даже не стою такого вот, как этот!..

Голос его, наверно, был слышен даже на улице. Парень сердито глядел на меня своими выпученными глазами. Затем его лицо исказилось – судя по всему, он что-то вспомнил.

- Точно... ты, ты точно Битер!

Слово «Битер» произошло от слияния «Бета-тестера» и «Читера». Этим словом называли людей, которые играли нечестно; ругательство, существовавшее только в SAO. Мне доводилось его слышать в свой адрес нередко. Но сколько бы раз я его ни слышал, меня это по-прежнему глубоко задевало. Внезапно в голове у меня всплыл образ человека, который впервые обозвал меня так – человека, который прежде был моим другом.

- Да. Именно так, - бесстрастно согласился я.

Услышав мой ответ, парень возбужденно затараторил:

- Асуна-сама, таким типам на всех плевать, лишь бы им было хорошо! Иметь с ними дело – совершенно бесполезно!

Асуна, до этого момента спокойная, сердито нахмурила брови. Вблизи магазина внезапно образовалась толпа; то тут, то там слышались слова «РыК» и «Асуна».

Асуна повернулась к телохранителю, который явно приходил во все большее возбуждение с каждой секундой, и резким тоном сказала:

- Будьте любезны покинуть нас на сегодня. Это приказ.

С этими словами она ухватила меня левой рукой за пояс и двинулась в сторону центральной площади города, таща меня за собой.

- Эээ... эй! А ничего, что мы их так вот оставляем?

- Ничего!

Ну, мне-то возражать было незачем. Мы принялись прокладывать себе путь сквозь толпу, оставив позади двух телохранителей и по-прежнему разочарованного Эгиля. Когда я оглянулся в последний раз, в голове моей запечатлелся образ разъяренного Крадила, глядящего нам вслед.

[К оглавлению](#)

ГЛАВА 6

Сэлембург – прекрасный город-замок на шестьдесят первом уровне.

По размеру он был не так уж велик, но, возведенный из белого гранита, со своими стройными башнями, безмятежно возвышающимися в центре, ослепительно контрастировал с зеленью окружающей листвы. В рыночном районе города располагалось немало магазинов, так что многие игроки хотели бы здесь поселиться. Но цены на дома здесь были просто бешеные – минимум втрое дороже, чем в Альгедо, – так что купить себе здесь дом было практически нереально, пока не подрастешь до приличного уровня.

Когда мы с Асуной вышли из сэлембургского Портала, солнце уже почти зашло; его последние лучи красили улицы в темно-сиреневый цвет.

Почти весь шестьдесят первый уровень занимало громадное озеро, а Сэлембург находился на острове посреди этого озера, так что заходящее солнце отражалось в водной глади, словно картина на холсте.

Я восхищенно разглядывал город, сверкающий синим и красным на фоне озера; от его красоты просто захватывало дух. Ну, нейрошлемам, конечно, легче легкого создавать такие обалденные световые эффекты, с нынешними-то процессорами нового поколения и алмазными полупроводниками...

Портал располагался на главной площади прямо между замком и главной улицей, уходящей на север в обрамлении фонарных столбов. Магазины и обычные дома чинно выстроились в два ряда по сторонам улицы, и даже блуждающие повсюду NPC каким-то образом выглядели более прилично одетыми. Я раскинул руки в стороны и сделал глубокий вдох – даже воздух здесь был как будто другой, не такой, как в Альгедо.

- Хмммм. Такой большой город, а народу мало. Кажется таким просторным. Мне нравится.

- Тогда почему бы тебе не переехать?

- У меня даже близко нет таких денег, - ответил я, пожав плечами; затем вернул серьезное лицо и нерешительно спросил:

- ...И кстати, у тебя правда все в порядке? Ну – там...

- ...

Словно почувствовав, что я имел в виду, Асуна потупилась и, отвернувшись, начала ковырять землю мыском ботинка.

- ...Я правда угодила пару раз в неприятные ситуации, когда ходила одна. Но прицепить ко мне телохранителей – это уж слишком, мне кажется, а тебе? Я говорила, что они мне не нужны, но... другие члены сказали, что это политика гильдии.

Голос ее звучал подавленно.

- Раньше наша гильдия была маленькая, и лидер подбирал людей персонально, он сам беседовал с ними. Но когда число членов гильдии выросло, все стало меняться... А

потом, когда ее стали называть самой крутой гильдией и всякое такое, началось что-то немного странноватое.

Она замолчала и полуобернулась ко мне. Своим взглядом она явно искала моей поддержки, и у меня перехватило дыхание.

Я должен что-то сказать, подумал я; но что тут мог сказать эгоист-одиночка вроде меня? Я просто молча смотрел на нее.

Асуна отвела взгляд первой. Глядя на омываемое мягким светом озеро, она произнесла, словно пытаясь стряхнуть всю неловкость:

- В общем, ничего особенного, не бери в голову! И если мы сейчас не поторопимся, то солнце зайдет совсем.

Асуна зашагала прочь, я последовал за ней. Мы миновали довольно большое число игроков, но никто на Асуну не пялился.

Я был здесь прежде всего пару дней, когда здесь проходил передний край, так что у меня не было возможности как следует оглядеться. Сейчас я рассматривал украшающие здания тонкие резные орнаменты, и ко мне в голову залезла непрощенная мысль: а неплохо, должно быть, пожить в таком городе некоторое время. Но затем я передумал: лучше я буду просто заглядывать сюда время от времени и любоваться.

Асуна жила в маленьком, но симпатичном трехэтажном домике в нескольких минутах ходьбы на восток от центра города. Разумеется, я здесь раньше никогда не был. Если подумать – я раньше и разговаривал-то с этой девушкой только во время совещаний, посвященных предстоящим сражениям с боссами; мы даже в NPC-ресторан вдвоем не ходили. Внезапно осознав все это, я застыл перед входной дверью. Ощувив какую-то скованность, я спросил:

- А это... нормально?.. Ну...

- Что? Это же я изначально предложила. И потом, других подходящих мест для готовки у нас нет, так что и выбора тоже нет!

Асуна отвернулась и вприпрыжку взбежала на крыльцо. Я собрался с духом и двинулся следом.

- П-прошу прощения.

Я нерешительно открыл дверь и тотчас застыл на месте, лишившись дара речи.

Никогда в жизни я не видел такого аккуратного жилья. Вся мебель в просторной гостиной и в расположенной тут же рядом кухне была изготовлена из светлой древесины и отделана зеленой материей. Похоже, здесь были сплошь изделия высшего качества, созданные игроками.

Но украшений было строго в меру, и чувства неловкости они не вызывали. Словом, ничего даже близко похожего на мое жилье. Я ощутил колоссальное облегчение, что не пригласил Асуну к себе.

- Эээ... во сколько ж тебе это все обошлось?..

На мой приземленный вопрос...

- Хмм... дом вместе с мебелью, где-то около 4000к? Я пойду переоденусь, ты пока присядь где хочешь.

...небрежно ответила она и исчезла за дверью. «К» - сокращение, обозначающее тысячу. 4000к – это, значит, четыре миллиона коллов. Я практически не вылезал с переднего края, так что мог бы скопить такую сумму, если бы захотел. Но я всегда тратил деньги либо на какие-то необычные вещицы, либо на приглянувшиеся мечи, никогда ничего не копил. Я отругал самого себя – что, вообще говоря, мне не свойственно – и плюхнулся на упругий диванчик.

Асуна появилась через пару минут, переодевшись в простую белую блузку и юбку до колена. Ну, я сказал «переодевшись», но на самом деле ни снимать, ни надевать одежду здесь не приходилось. Все, что нужно было сделать – это повозиться немного с фигурой персонажа в окне характеристик. Но существовал промежуток в несколько секунд, когда игрок оставался в одном белье. Так что большинство игроков, особенно девушки, никогда не передевались прилюдно – ну разве что очень смелые игроки-мужчины. Конечно, наши тела – всего лишь кучка цифр, преобразенная в трехмерную картинку, но такого рода мысли за два года изрядно потускнели; и прямо сейчас мои глаза бесстыдно шмыгнули по голым рукам и ногам Асуны.

Асуна, понятия не имевшая о моем внутреннем конфликте, кинула на меня пронзительный взгляд и спросила:

- Ты собираешься так и остаться в этом?

Я торопливо открыл меню и снял свою кожанку и меч. Заодно я вынул из рюкзака Мясо Тушейного Кролика (которое автоматически оказалось помещено в глиняную миску) и положил на стол перед собой.

- Вот, значит, ты какой, легендарный ингредиент класса «супер»... итак, что бы мне из него сделать?

- П-прислушаюсь к рекомендациям повара.

- О?.. Нууу, тогда предлагаю его потушить. Он даже и называется «Тушейный».

Асуна направилась в соседнюю комнату; я за ней.

Кухня была просторна; рядом с печью выстроились многочисленные дорогие на вид кухонные приборы. Асуна дважды щелкнула по поверхности печи, выставила время в появившемся всплывающем окошке и извлекла из шкафчика металлическую кастрюлю. В кастрюлю она опустила мясо, затем кинула туда же парочку каких-то трав, залила водой и накрыла крышкой.

- Если б я реально готовила, тут еще много чего нужно было бы сделать. Но в SAO все настолько быстро, что даже неинтересно.

Жалуясь вслух, Асуна успела отправить кастрюлю в печку и нажать в меню кнопку «Старт». Пока шел отсчет трехсот секунд, она точными движениями перемещалась по кухне, готовя разнообразные закуски и гарниры. Я обалдело смотрел, как она кружится, не допуская ни единой ошибочки ни в работе с меню, ни в каких-то реальных действиях.

Прошло всего лишь пять минут, а стол уже был накрыт и мы с Асуной сидели за ним друг напротив друга. Коричневое варево в стоящей передо мной тарелке выглядело невероятно вкусно. В ноздри заползал дразнящий аромат. Толстые куски мяса с мраморно-белыми прожилками были залиты густым соусом и выглядели просто завораживающе.

Мы взяли ложки, чувствуя, что даже пожелание «приятного аппетита» займет слишком много, нереально много времени. А затем мы набили рот лучшей едой, какая только существовала в SAO. Я впивался в сочное мясо, смакуя тепло и вкус, наполнявшие рот.

При еде в SAO жевание пищи компьютером не моделировалось. Вместо этого применялся «Движок воспроизведения вкуса», разработанный вместе «Аргусом» и неким дизайнером-программистом окружающей среды, который с ним сотрудничал.

Движок этот посылал в мозг пользователя заранее запрограммированные ощущения *вкуса* различной пищи; он заставлял пользователя чувствовать себя так, словно он на самом деле что-то ест. Изначально он предназначался людям, которым было запрещено есть те или иные продукты или которым приходилось ограничивать себя в еде вообще; он обманывал мозг, посылая в него фальшивые ощущения тепла, вкуса и запаха. Другими словами, наши реальные тела непосредственно сейчас ничего не ели, а все, что происходило, было лишь безудержной стимуляцией наших мозгов компьютерной программой.

Но думать о подобных вещах в такой ситуации просто-напросто не хотелось. Я, вне всякого сомнения, вкушал лучшую пищу за все время, что провел в SAO. Мы с Асуной не произносили ни слова – мы были слишком заняты, зачерпывая ложками подливку и отправляя ее в рот.

В конце концов, когда мы вычистили наши тарелки (во всех смыслах этого слова – как будто это кушанье реально существовало) и на столе осталась лишь пустая посуда, Асуна с наслаждением выдохнула.

- Хаааа... как же здорово, что я дожила до этого момента...

Я был с ней абсолютно солидарен. Впервые за очень долгое время меня буквально переполняло чувство полного блаженства от удовлетворения одной из жизненных потребностей. Я сидел за столом, потягивая таинственно пахнущий чай. Существует ли в реальном мире вкус мяса, которое я только что ел, и вкус чая, который я сейчас пью? Или эти вкусы создали искусственно, подкручивая параметры системы? Такие мысли рассеянно бродили у меня в голове.

Асуна, сидящая напротив меня с чашкой в руках, положила конец минутам тишины, которые тянулись с окончания трапезы.

- Иногда так странно... как бы сказать... иногда мне кажется, что я родилась в этом мире и живу здесь с рождения... ну или что-то в этом роде.

- ...Мне тоже. В последнее время иногда я целыми днями не думаю о том мире. Да и не только я... сейчас вообще немного людей осталось, кто заиклен на «прохождении» или «выходе».

- И скорость прохождения упала. Сейчас на переднем крае осталось человек пятьсот, не больше. И это не только из-за опасности... все уже привыкли к ней, к этому миру...

Я молча сидел, не в силах оторвать глаз от красивого лица Асуны, отсвечивающего оранжевым в свете лампы.

Это лицо не могло принадлежать человеку. Такая гладкая кожа, блестящие волосы – оно было слишком прекрасным, чтобы принадлежать какому бы то ни было живому существу. Но для меня это лицо больше не было набором полигонов. Я принимал его как оно есть. Если я сейчас вернусь в реальный мир и увижу реального человека, скорее всего, его вид приведет меня в замешательство.

Хочу ли я по правде вернуться туда... в тот мир?

Эта неожиданная мысль меня озадачила. Я каждый день поднимался с рассветом и набирал очки опыта, картируя лабиринты. Действительно ли я занимался этим из-за того, что стремился выйти из игры?

Раньше – да, стремился. Я рвался как можно быстрее покинуть эту смертельную игру, где ты никогда не знаешь, доживешь ли до вечера. Но теперь я к этой игре привык...

- Но я хочу вернуться, - отчетливо проговорила Асуна, словно прочла конфликт у меня в голове. Я резким движением поднял голову.

Асуна улыбнулась мне, не знаю почему, и продолжила.

- Потому что есть так много вещей, которые я еще не испробовала.

Я охотно закивал.

- Ага, думаю, нам надо как следует стараться. Иначе я не смогу смотреть в лицо тем ремесленникам, которые нам помогают...

Я отхлебнул чаю, точно стараясь залить конфликт внутри себя. До верхнего уровня было очень далеко. Еще долго будет не поздно обо всем этом думать.

Ощувив внезапный приступ откровенности, я сидел, не сводя с Асуны глаз и пытаясь подобрать слова, чтобы выразить ей мою признательность. Вдруг лицо Асуны скривилось, и она замахала рукой.

- Н-н, нет.

- Ч-что?

- Были случаи, когда игроки-мужчины признавались мне в любви с вот таким же выражением лица.

- Чего...

К сожалению, хоть мои боевые навыки были на высоте, но ничего подобного мне прежде испытывать не доводилось, так что я просто сидел на месте, открывая и закрывая рот, не в состоянии что-либо ответить.

Асуна взглянула на меня и расхохоталась. Должно быть, я сейчас выглядел редкостным дебилом.

- Значит, сейчас нет никого, к кому ты был бы особенно близок?

- Ну и что в этом такого?.. Меня устраивает, я все равно одиночка.

- Ну, раз уж ты играешь в MMORPG, должны же у тебя быть друзья.

Затем улыбка исчезла с лица Асуны, и она спросила серьезно, словно учительница или старшая сестра:

- Ты не думал когда-нибудь о том, чтобы вступить в гильдию?

- Эээ...

- Я понимаю, бета-тестерам вроде тебя трудно привыкнуть играть в группе, но... - ее лицо посерьезнело еще больше. - Мне кажется, после семидесятого уровня алгоритмы монстров стали более случайными.

Я тоже это чувствовал. Планировали ли программисты изначально, что тактику компьютера должно быть труднее читать с каждым уровнем, или же программа самообучалась? Если последнее, то дальше будет еще тяжелее.

- Если ты один, разбираться с неожиданностями будет все труднее. Не всегда можно убежать. Играть партией куда безопаснее.

- У меня достаточно запасных путей. Спасибо за совет, но... гильдии просто, знаешь... и...

Лучше всего было бы, если бы я на этом и остановился, но я зачем-то начал хорохориться.

- В моем случае от сопартийцев всегда больше проблем, чем пользы.

- О, вот как?

Сверкнула вспышка; что-то серебристое словно рассекло воздух передо мной, и к тому моменту, как я понял, что произошло, острие ножа Асуны висело прямо перед кончиком моего носа. Это был базовый навык рапириста, «Прямой выпад». Ну, я сказал «базовый», но благодаря высокой ловкости Асуны скорость выпада была просто невероятна. По правде сказать, я даже не мог уследить за траекторией оружия.

Я криво улыбнулся и поднял руки «сдающимся» жестом.

- ...Ладно, ты исключение.

- Хммф.

Асуна со скучающим видом убрала нож от моего лица и принялась крутить его между пальцами. А затем она произнесла нечто совершенно неожиданное.

- Тогда давай мы с тобой объединимся в партию. Как лидер антибоссовой партии, я должна проверить, так ли ты силен, как говорят слухи. Я уже показала тебе, что я достаточно сильна. Кроме того, на этой неделе черный цвет приносит удачу.

- Что, что ты сказала?!

От этого абсурдного заявления я чуть не свалился со стула и принялся лихорадочно искать аргументы для отказа.

- Если... если ты это сделаешь, что с твоей гильдией?

- Надеюсь, ты не думаешь, что у нас квота по уровням?

- А что с твоими телохранителями?

- Я их оставлю.

Я поднес чашку ко рту, пытаюсь выиграть время, но она оказалась пустой. Асуна взяла ее у меня с очень чопорным видом и наполнила горячим напитком из котелка.

Сказать по правде – предложение было очень заманчивым. Почти любой парень мечтал бы объединиться с самой красивой девушкой Айнкрада. Но именно поэтому я спрашивал самого себя: почему столь знаменитая личность, как Асуна, захотела этого объединения?

Может, ей меня жалко, потому что я одиночка и всегда и везде один? Переполняемый этими невеселыми мыслями, я на автомате брякнул нечто, что вполне могло бы привести к моей кончине:

- На переднем крае опасно.

Нож Асуны вновь метнулся ко мне, сейчас он, казалось, сверкал ярче прежнего. Я тут же поспешно кивнул. Я по-прежнему не понимал, почему она выбрала меня, далеко не самого выдающегося среди тех, кто занимается прохождением игры; но все же я, собрав всю свою решимость, произнес:

- Н-ну хорошо. Значит... жду тебя возле Портала на семьдесят четвертом завтра в девять утра.

Асуна уверенно улынулась и опустила руку с ножом.

Я понятия не имел, сколько времени мужчине можно оставаться в доме женщины, чтобы это не стало грубостью, так что решил распрощаться сразу же, как только мы

закончили есть. Асуна проводила меня до подножия крыльца. Затем она наклонила голову чуть вбок и сказала:

- В общем... я, наверно, должна тебя поблагодарить за сегодняшний день. Еда была хороша.

- А, я, я тоже. Я бы с удовольствием попросил твоей помощи еще раз... только вряд ли мне удастся еще раз наложить лапы на что-то подобное.

- О, даже у обычной еды совсем другой вкус, если ты хорошо умеешь ее готовить.

Произнеся эти слова, Асуна задрала голову к небу, уже полностью залитому ночной мглой. Но, разумеется, ни о каких звездах и речь не шла. В ста метрах над нами висел мрачный покров из железа и камня. Я тоже поднял голову и пробормотал:

- ...Эта ситуация, этот мир... это ли хотел создать Акихико Каяба?..

Вопрос этот я обратил наполовину к самому себе – все равно мы оба не могли на него ответить.

Каяба наверняка наблюдал за этим миром, спрятавшись неведь где; о чем он сейчас думал? Нынешняя мирная обстановка, пришедшая после кровавого хаоса первых дней – разочаровывала ли она его или радовала? Откуда же мне знать.

Асуна, не говоря ни слова, шагнула ближе ко мне, и я ощутил тепло на своей руке. Была ли это игра воображения, или же вновь сделали свое дело безупречные симуляторы?

Началась эта игра со смертью 6 ноября 2022 года; сейчас был уже конец октября 2024. И даже к сегодняшнему моменту, почти через два года, ни единого известия не пришло к нам с той стороны, что уж говорить о какой-либо помощи. Все, что мы могли, – это жить и медленно, шаг за шагом, подниматься вверх.

Вот сейчас я об этом думаю, а в Айнкраде прошел очередной день. Куда мы идем, что ждет нас в конце... есть уйма вещей, о которых мы ничего не знаем. Путь нам предстоит долгий, свет в конце пути еле виден. Но – есть и кое-что хорошее.

Глядя на огромный железный покров, я позволил своему воображению унести меня вверх, в тот неведомый мир, который мне еще только предстоит увидеть.

[К оглавлению](#)

ГЛАВА 7

9 утра.

Погоду на сегодня выставили слегка облачную, и заливший город рассветный туман еще не рассеялся. Идущий снаружи свет запутывался в тумане, отчего все окрестности были окрашены лимонно-желтым.

По календарю Айнкрада шел «Месяц Ясеня», это означало, что осень полностью вступила в свои права. Было прохладно – вообще этот месяц был самым бодрящим в году. Но прямо сейчас я чувствовал себя не в своей тарелке.

Я ждал Асуну на порталной площади в жилой части 74 уровня. Накануне мне не спалось, уж не знаю почему, большую часть ночи я ворочался туда-сюда в своей простенькой кровати в Альгедо. Кажется, заснуть мне удалось не раньше трех ночи. В SAO была масса вещей, делающих жизнь игрока удобнее, но, к сожалению, кнопка, мгновенно отправляющая игрока в сон, в их число не входила.

Как ни странно, существовало противоположное. В настройках времени в меню был пункт «Будильник», который пробуждал игрока ото сна. Разумеется, выбор между «лечь спать обратно» и «вылезти из кровати» оставался всецело за игроком, но, когда система разбудила меня в без десяти девять, мне удалось собрать волю в кулак и встать.

На радость лентяям, в игре не требовалось умываться и одеваться – хотя некоторые особо двинутые игроки, говорят, каждый день принимали ванну. Но поскольку воспроизвести полностью жидкое окружение было трудно даже для нейрошлема, ванна здесь не очень-то походила на настоящую. Когда я проснулся, у меня оставалось маловато времени до назначенного часа, так что я за двадцать секунд экипировал все мое снаряжение и бегом направился к Порталу Альгедо. Пройдя Портал, я стал ждать Асуну, маясь из-за недосыпа; но...

«Опаздывает...»

Было уже десять минут десятого. Настроенные на бой игроки один за другим появлялись из Портала и отправлялись в сторону лабиринта.

Делать мне было особенно нечего, и я принялся разглядывать карту лабиринта и таблицу развития моих навыков, которую знал уже наизусть.

«Эхх, хорошо бы сейчас у меня была игровая приставка или что-нибудь типа того...»

От этой внезапной мысли я просто обалдел. Хотеть играть в игру, находясь внутри игры – я явно съезжал с катушек.

«Может, вернуться домой и еще поспать...» - даже такая мысль мелькнула у меня в голове. Очередная синяя вспышка телепорта мелькнула в Портале, уже бог знает в какой раз. Я смотрел без особого внимания. Как вдруг –

- Кяаааа! С дороги, пожалуйста!..

- Аайй?!

Как правило, игроки при телепортации появляются непосредственно на земле, но этот человек возник в метре над ней и – пролетев по воздуху, вмазался точно в меня.

- Э, э?!

Не имея достаточно времени на то, чтобы увернуться или хотя бы выставить руки, мы столкнулись и упали на землю, образовав кучу-малу. Я ударился затылком о каменную кладку дороги, больно. Если б я не был в безопасной зоне, моя полоса хит-пойнтов похудела бы на пару точек.

Это значило, что тот идиот, скорее всего, прыгнул в Портал на той стороне и так и выпрыгнул здесь – такая мысль прошмыгнула у меня в мозгу. Все еще не вполне ориентируясь в пространстве, я поднял руку и ухватил этого придурка, чтобы спихнуть его с себя.

- ...Хмм?

Моя рука легла на что-то мягкое, полное плоти. Я сжал руку два-три раза, пытаюсь понять, что же это за такое упругое ощущение.

- К-кяаа!!

Внезапно прямо в ухо мне раздался вопль, и я вновь приложился головой о землю. И одновременно вес на моем теле исчез.

Прямо передо мной на земле сидела девушка в красно-белой рыцарской униформе, юбке до колена и с серебристо-белой рапирой в ножнах. И по какой-то непонятной причине глаза ее пылали гневом. Лицо было пунцовым аж до ушей, и на нем отображалась высшая степень эмоционального возбуждения; обе руки прикрывали грудь... грудь?..

Тут-то до меня дошло, что именно я ухватил правой рукой. И одновременно (хотя, возможно, поздно) я осознал, в какой смертельной опасности сейчас нахожусь. Из моей головы словно ветром выдуло все известные мне способы выхода из опасных ситуаций. По-прежнему сжимая-разжимая пальцы правой руки, совершенно не зная, что делать дальше, я наконец раскрыл рот.

- П-привет. Доброе утро, Асуна.

Гнев в ее глазах, казалось, разгорелся еще больше. Это явно были глаза человека, который всерьез обдумывал, не воспользоваться ли ему оружием.

Я уж начал было думать о том, что мне срочно нужна опция «бегство», когда Портал вновь осветился синим. Асуна удивленно оглянулась, после чего быстро вскочила на ноги и встала позади меня.

- Э?..

Сам не зная зачем, я тоже встал. Портал засиял еще ярче, и в его середине появился вновь прибывший. На этот раз у игрока обе ноги твердо стояли на земле.

Когда вспышка угасла, я тотчас узнал и игрока, и его впечатляющую белую накидку с красным символом. Этот человек в униформе РыКов и с излишне красивым, на мой взгляд, мечом, был длинноволосым телохранителем, который вчера таскался за Асуной. Кажется, его звали Крадиллом или как-то типа того.

Увидев, что Асуна стоит позади меня, Крадил нахмурился. Он выглядел не очень-то взрослым, на глаз ему было двадцать с небольшим; но морщинки на лице его немного старили. Он стиснул зубы, так что их скрежет был едва ли не слышен, и заговорил, с трудом сдерживая злость.

- А... Асуна-сама, вам не следует так вот уходить одной!..

Услышав этот голос, который звучал на грани истерики, я подумал: «Ситуация начинает усложняться» - и втянул голову в плечи. Сверкая своими выпученными глазами, Крадил продолжил:

- А теперь, Асуна-сама, давайте вернемся в штаб-квартиру.

- Нет. Я сегодня вообще не на дежурстве! ...и, Крадил, что ты вообще делал перед моим домом в такую рань? – сердито ответила Асуна из-за моей спины.

- Пфф, я знал, что это рано или поздно случится, потому и начал приглядывать за твоим домом в Сэлембурге, еще месяц назад начал.

Я мог лишь поражаться тому, каким гордым тоном Крадил это произнес. Асуна тоже застыла на месте. Повисло долгое молчание. Наконец Асуна спросила напряженным голосом:

- Это... это ведь не входило в приказы лидера, верно?..

- Моя обязанность – сопровождать вас, Асуна-сама. Наблюдение за вашим домом входит в...

- Что еще за «входит», идиот!

Крадил подошел ближе, его лицо стало еще более сердитым и раздраженным, чем прежде. Отпихнув меня в сторону, он схватил Асуну за руку.

- Кажется, вы не понимаете. Пожалуйста, не ведите себя так... давайте вернемся в штаб-квартиру.

Асуна явно была напугана этим голосом, в котором слышалось нечто непонятное, что Крадил с трудом пытался скрыть. Она кинула на меня умоляющий взгляд.

По правде сказать, до этого момента я подумывал, не стоит ли сбежать, как я обычно делал. Но, когда я увидел глаза Асуны, моя рука начала двигаться помимо моей воли. Я ухватил Крадила за правую руку – ту, которой он держал Асуну, - и сжал пальцы ровно настолько, чтобы не включился код предупреждения преступлений.

- Прости, но я одолжу вашего сублидера на сегодня.

Эта фраза казалась совершенно идиотской даже мне самому, но отступить было уже некуда. Крадил, демонстративно игнорировавший меня до этого момента, скривился и убрал руку.

- Ах ты!.. – чуть ли не проскрежетал он. Конечно, система немного преувеличивала изображения всех эмоций, но даже с учетом этого таилось за его голосом что-то странноватое.

- Я обеспечу Асуне безопасность. Не то чтобы мы собирались сегодня идти валить босса. Можешь возвращаться в штаб-квартиру спокойно.

- Н-не делай из меня дурака!! Ты думаешь, такая тряпка, как ты, может защитить Асуну-сама?

- Лучше, чем ты, мне кажется.

- Т-ты, хренов debil!.. Ес-сли ты так смело гавкаешь, думаю, ты готов показать это на деле?..

Крадил, чье лицо теперь было мертвенно-бледным, правой рукой вызвал меню и произвел там какую-то быструю манипуляцию. Тут же передо мной появилось полупрозрачное сообщение. Я мог бы угадать, что там, даже не читая.

«Вы были вызваны на дуэль игроком Крадил. Принимаете вызов?»

Под безжизненно сияющими буквами вызова были кнопки «Да», «Нет» и несколько других. Я искоса глянул на Асуну. Она не могла видеть сообщения, но, думаю, догадалась, что там было. Я думал, что она попытается меня остановить, но, к моему удивлению, она чуть кивнула с напряженным лицом.

- ...Это ничего? У тебя не будет проблем в гильдии?..

На мой заданный шепотом вопрос Асуна ответила тоже шепотом:

- Все нормально. Я сама доложу лидеру.

Я кивнул, нажал «Да» и затем выбрал опцию «Режим первого удара».

Это была дуэль, для победы в которой требовалось либо первым нанести противнику чистое попадание, либо понизить его хит-пойнты до половины. Сообщение сменилось другим: «Вы приняли вызов на дуэль от игрока Крадил» - и под ним появились цифры, показывающие отсчет времени от 60 секунд вниз. Когда этот счетчик дойдет до нуля, система сохранения хит-пойнтов, работающая в безопасной зоне, временно отключится, и мы сможем скрестить клинки и драться, пока один из нас не победит.

Крадил, похоже, согласие Асуны понял по-своему.

- Прошу, смотрите внимательно, Асуна-сама! Я докажу, что никто не может охранять вас лучше, чем я!

Когда он это выкрикивал, лицо его горело восторгом. Одновременно он взял с пояса свой огромный двуручный меч и с лязгающим звуком занял позицию.

Я удостоверился, что Асуна отодвинулась подальше, после чего вытащил из-за спины свой одноручник. Как и следовало ожидать от члена знаменитой гильдии, Крадил

обладал мечом куда лучшим, чем у меня, по крайней мере на вид. Дело было не только в разнице размеров одноручного и двуручного оружия; мой меч был простой и практичный, его – обильно разукрашен высокоуровневым ремесленником.

Пока мы стояли метрах в пяти друг от друга в ожидании конца отсчета, вокруг начала собираться толпа зевак. В этом не было ничего странного: как-никак, мы, два не самых малоизвестных игрока, находились на центральной площади деревни.

- Одиночка Кирито и РыК дуэлятся! – прокричал кто-то, и в ответ со всех сторон понеслись радостные возгласы. Дуэли обычно проводятся между друзьями, которые хотят сравнить, кто из них искуснее владеет оружием, так что зеваки кричали и свистели, даже не подозревая, что именно к этой дуэли привело.

Однако по мере того, как счетчик времени приближался к нулю, все это постепенно куда-то уплывало. Я ощутил точно холодный ручеек, протекающий по моему телу – так же, как всякий раз перед боем с монстром. Я сосредоточился, пытаюсь прочесть атмосферу вокруг Крадила, кидавшего по сторонам раздраженные взгляды; я вглядывался в его стойку, в то, как движутся его ноги.

Людам свойственно демонстрировать определенные привычные движения, когда они собираются применить какой-либо навык мечника. Будь то атакующий навык или защитный, пойдет прием сверху вниз или снизу вверх – если тело игрока выдает такого рода информацию, это становится его роковой слабостью.

Меч Крадила был отведен чуть назад, сам Крадил слегка подсел. Это явственно означало, что он намеревается провести атаку в верхнюю часть туловища. Разумеется, это могло оказаться и финтом. Сам я занял низкую, расслабленную стойку, делая вид, что собираюсь нанести легкий удар низом. Когда пытаешься распознать финты противника, полагаться можно только на опыт и «чутье».

Когда отсчет спустился до однозначных чисел, я закрыл окно. Я даже шума вокруг себя уже не слышал.

Я увидел, как Крадил, взгляд которого беспрестанно метался между мной и его окном, застыл, а все его тело напряглось. Слово «ДУЭЛЬ!!» появилось в воздухе между нами, и в то же мгновение я прыгнул, так что искры полетели из-под каблука и засвистел воздух, рассекаемый плечом.

Лишь краткий миг спустя Крадил тоже пришел в движение. Однако на лице его успело появиться выражение удивления – я разбил в прах его надежду на низкий, осторожный удар и вместо этого атаковал в полную силу.

Крадил первой атакой применил, как я и предполагал, высокий удар – навык для двуручного меча «Лавина». Если защита противника недостаточно крепка, он сможет заблокировать удар, но из-за его силы не способен будет сразу контратаковать; в то же время игрок, применивший этот навык, выиграет время, чтобы снова встать в стойку, тем более предыдущая атака отбросит обороняющегося на некоторое расстояние. Это был очень хороший высокоуровневый навык. Во всяком случае, против монстров.

Я, уже предугадавший действия Крадила, остановил свой выбор на атакующем навыке «Сверхзвуковой бросок». При обоюдной атаке наши навыки должны были бы столкнуться.

Если смотреть чисто по силе навыка, его сильнее, и при столкновении двух атак игра отдаст предпочтение более сильному навыку. В таком случае мой меч будет отбит, а его – достигнет цели; удар будет смягчен, но достаточно силен, чтобы завершить дуэль. Только целился я не в самого Крадила.

Расстояние между нами стремительно сокращалось. Но все мои чувства обострились, и время точно замедлилось. Бог знает, это проделки системы или же в людях такая способность заложена от природы. Я знал лишь то, что могу видеть все его движения.

Отведенный назад меч оранжево засиял и ринулся ко мне. Должно быть, характеристики этого меча были весьма высоки (чего еще ожидать от лучшей гильдии?), так как на то, чтобы начать прием, у Крадила ушло меньше времени, чем я ожидал. Ярко сияющий меч рассекал воздух. Если я непосредственно противопоставлю этому навыку свой – несомненно, я получу достаточный урон, чтобы дуэль завершилась. На лице Крадила отразился восторг от предвкушаемой победы. Но...

Мой меч начал движение чуть раньше и двигался чуть быстрее. Прочертив косую зеленую линию, он ударил по мечу Крадила, прежде чем тот завершил атаку. Игра вычислила урон, нанесенный моим мечом, и отобразила огромный сноп искр.

Еще одним результатом столкновения двух клинков стала надпись «Оружие сломано». Такое лишь иногда происходит, когда оружие получает мощный удар по своему уязвимому месту.

Но я был уверен, что его меч не выдержит. Чересчур разукрашенные мечи всегда отличались недостаточной прочностью.

Как и ожидалось, двуручник Крадила разломился надвое с оглушительным треском. Со стороны это выглядело как взрыв.

Мы пролетели друг мимо друга и приземлились каждый туда, откуда другой стартовал. Отрубленная половина его клинка покувыркалась в воздухе, бликуя в солнечном свете, и вонзилась в камень точно между нами. Затем и она, и вторая половина, остававшаяся в руках у Крадила, разлетелись на множество полигонов.

На мгновение площадь погрузилась в молчание. Зеваки застыли, разинув рты. Но когда я встал и привычным жестом крутанул меч вправо-влево, толпа разразилась выкриками.

- Обалдеть!

- Он что, специально так целился?!



Слушая, как все обсуждают наш краткий поединок, я вздохнул. Это, конечно, всего лишь один навык, но все равно: продемонстрировать всем даже одну карту из моей колоды – не то, по поводу чего стоит радоваться.

Держа меч в руке, я направился к Крадилу; тот по-прежнему сидел на земле не оборачиваясь. Спина его, покрытая белой накидкой, тряслась. Убрав меч в ножны и демонстративно лязгнув при этом, я тихо произнес:

- Если захочешь еще одну дуэль, с другим оружием – приходи, я снова буду драться с тобой... но тебе ведь достаточно, правда?

Крадил даже не пытался повернуться ко мне. Он сидел, руки его свисали до земли, и он шатался, словно больной. Однако вскоре он прокаркал: «Признаю свое поражение». В принципе, вполне достаточно было сказать по-японски «Хватит» или «Сдаюсь».

Сразу после этих слов в воздухе, ровно в том месте, где раньше висела надпись «Дуэль», появилось несколько новых сиреневых строк – нам сообщалось об окончании дуэли и кто ее выиграл. Вновь раздались выкрики. Лишь тогда Крадил встал на ноги, шатаясь, и завопил на зрителей:

- Ну чего уставились?! Проваливайте давайте!

Потом он медленно повернулся ко мне.

- Ты... я тебя убью... обещаю, я тебя убью...

Не могу отрицать, что его взгляд меня слегка напугал.

Эмоции в SAO отображались малость гипертрофированно, но даже с учетом этого ненависть, пылающая в выпученных глазах Крадила, была страшнее любого монстра.

Кто-то подошел ко мне сбоку, пока я стоял, ошеломленный.

- Крадил, я приказываю тебе как сублидер Рыцарей Крови. Я освобождаю тебя от должности телохранителя. Возвращайся в штаб-квартиру и жди дальнейших указаний.

Голос Асуны был ледяным, выражение лица – тоже. Но под этим льдом я ощутил страдание. Бессознательно я положил руку ей на плечо. Напряженное тело Асуны чуть расслабилось.

- ...Ч... что... за...

Эти слова мы еле слышали. Все прочее – вероятно, длинная череда ругательств – застряло где-то у него во рту. Крадил не сводил с нас горящих глаз. Он явно раздумывал, не атаковать ли нас запасным оружием, хотя не мог не знать, что код предупреждения преступлений его остановит.

Однако ему все же удалось, хотя и с трудом, сдержаться, и он вытащил из-под накидки свой телепортационный кристалл. Он поднял кристалл, сжимая его с такой силой, что я на миг подумал – сейчас сломает, и прошептал: «Телепорт... Грандум». Он

продолжал сверлить нас ненавидящим взглядом, даже когда его тело уже начало растворяться в синей вспышке.

Когда свет рассеялся, площадь погрузилась в тяжелое молчание. Зрители явно были в шоке от приступа бешенства Крадила, но вскоре разошлись по своим делам. В конце концов остались лишь мы с Асуной.

Что мне сейчас сказать? Это была единственная мысль, крутящаяся сейчас у меня в голове; но поскольку я два года жил один, ничего подходящего на ум не шло. Мне даже выяснять, правильно я поступил или нет, не очень-то хотелось.

Наконец Асуна сделала шаг в сторону и слабым голосом произнесла:

- ...Прости. Я втянула тебя во все это.

- Да ладно... я-то в порядке, а с тобой что будет?

Медленно покачав головой, сублидер лучшей гильдии улыбнулась бодрой, но слабой улыбкой.

- Ну да, думаю, на мне тоже лежит вина, это я так сильно настаивала на том, чтобы все соблюдали правила, чтобы побыстрее пройти игру...

- Думаю... тут уж ничего не поделаешь. Если бы не было кого-то вроде тебя, темп был бы куда ниже. Хотя, конечно, не мне, ленивому одиночке, такое говорить... ах, я не хотел это сказать.

Я вообще уже перестал понимать, что пытаюсь сказать, поэтому просто нес все, что приходило в голову.

- ...так что никто не будет вкаты, если ты... сделаешь небольшую передышку в компании с каким-нибудь раздолбаем вроде меня.

Услышав эти слова, Асуна несколько раз озадаченно моргнула, затем улыбнулась чуть горьковатой улыбкой, и наконец ее лицо смягчилось.

- ...В общем, спасибо. Значит, буду наслаждаться сегодняшним днем, как только смогу. Доверяю тебе идти в авангарде.

Она бодро развернулась и двинулась по дороге, ведущей из деревни.

- Чего? Эй! В авангарде положено идти по очереди!

Хоть я и начал громко жаловаться, но при этом вздохнул с облегчением и последовал за колышущейся волной каштановых волос.

[К оглавлению](#)

ГЛАВА 8

Идти по лесной тропе было тепло. Казалось, то мрачное ощущение, которое преследовало меня здесь вчера вечером, было не более чем иллюзией. Утреннее солнце пробивалось сквозь ветви столбами света, и в этих столбах порхали бабочки. К сожалению, бабочки – лишь визуальные эффекты, так что поймать их нереально, сколько ни гоняйся.

Пробираясь сквозь мягкий подрост, Асуна произнесла чуть ехидным тоном:

- Ты всегда ходишь в одном и том же.

Ах.

Я взглянул на собственное тело: просторный черный кожаный плащ, брюки и рубаха того же цвета. Никаких металлических доспехов.

- Ну и что с того? Если тебе хватает денег, чтобы тратить на одежду, то лучше вместо этого купить что-нибудь поесть...

- Ты по какой-то конкретной причине ходишь весь в черном? Или просто самовыражаешься?

- Н-ну а ты? Ты всегда ходишь в красно-белом...

Говоря с Асуной, я по привычке, на автомате сканировал окрестности. Монстров поблизости не было. Но...

- Мне по-другому нельзя. Это униформа гиль-... Э? Что такое?

- Погоди-ка...

Я приподнял правую руку, оборвав фразу Асуны. На самом пределе моей области сканирования находился игрок. Когда я сосредоточился на области позади нас, там начали появляться все новые зеленые курсоры: игроков было много.

Это не могла быть бандитская шайка. Бандиты всегда охотились за игроками более слабыми, чем они сами, поэтому здесь, на переднем крае, где собирались сильнейшие игроки, они появлялись крайне редко. Что еще важнее, курсор игрока, совершившего преступление, становился оранжевым и не возвращался к зеленому в течение долгого времени. Беспокоило меня сейчас в первую очередь их количество.

Я вызвал карту из главного меню и перевел ее в режим показа, чтобы Асуна тоже могла видеть. Карта этого района, увеличенная моим навыком, показывала зеленые курсоры. Их было двенадцать.

- Много...

Я кивнул, соглашаясь с Асуной. Как правило, чем больше игроков в партии, тем труднее им сражаться единой группой, так что типичная численность партии составляла пять-шесть человек.

- Ты погляди на их построение...

Толпа быстро приближающихся огоньков шла двумя стройными рядами. В полном опасностей донжоне такое построение было нормальным, но видеть столь большую и при этом столь ровно выстроенную группу снаружи доводилось редко.

Если бы мы видели уровни игроков, то могли бы попробовать догадаться, что они тут делают – но, увы, при первой встрече друг с другом игроки даже имен не видят. Эта система была принята специально, чтобы игрокам труднее было заниматься плееркиллерством – убийством других игроков; но из-за этого у нас теперь не было выбора, кроме как пытаться оценить их уровень по экипировке.

Я свернул карту и взглянул на Асуну.

- Надо на них посмотреть поближе. Давай спрячемся за деревьями и дадим им пройти.

- Да, ты прав, - кивнула Асуна; лицо ее было напряжено.

Мы взошли на небольшой холмик и присели за куст как раз с нас высотой. Отсюда мы сможем прекрасно видеть группу, когда она будет проходить мимо нас.

- Ахх...

Асуна внезапно взглянула на свое одеяние. Красно-белая униформа среди зеленой растительности была весьма и весьма заметна.

- Что же делать? У меня нет другой верхней одежды...

Светящиеся точки приближались. Совсем скоро они подойдут на расстояние прямой видимости.

- Прости-ка...

Я раскрыл свой плащ и накинул его половину на Асуну. Асуна сердито зыркнула на меня, но не стала сопротивляться. Плащ был непривлекателен на вид, но давал приличный бонус к скрытности. Теперь нас было очень трудно заметить без хорошо развитой наблюдательности.

- Что ж, на вид этот плащ не очень, но зато он полезен, верно?

- Не знаю я! ...Шшш, они уже здесь! – прошептала Асуна и прижала палец к губам. Я пригнулся еще сильнее, и тут до меня донесся звук шагов.

Вскоре мы наконец увидели идущую по тропе группу.

Там были одни воины. Все они носили одинаковые черные металлические доспехи и зеленые униформы. Экипировка их выглядела весьма практичной, за исключением крупного изображения замка на щитах.

Передняя шестерка была вооружена одноручными мечами, задняя – алебардами. Все шли с опущенными забралами, так что мы не видели их лиц. При виде идеального строя, который держали все двенадцать человек, я даже подумал было, уж не NPC ли это.



Но все сомнения исчезли. Перед нами были члены огромной группировки, сделавшей своей штаб-квартирой город на первом уровне: *Армии*. Я почувствовал, как Асуна задержала дыхание.

Они не враждовали с обычными игроками. Фактически, можно было сказать, что они больше, чем кто бы то ни было еще, старались бороться с преступностью в игре.

Но методы их были малость грубоваты; говорили, что они атакуют оранжевых игроков – так называли тех, у кого был оранжевый курсор, – едва увидев, не задавая вопросов. Они забирали у оранжевых игроков все снаряжение и заточали их в донжоне Железного дворца. А уж как *Армия* обращалась с теми, кто не желал сдаваться и кому не удавалось сбежать... об этом было даже слушать страшно.

Кроме того, *Армия* была известна тем, что ее члены перемещались гигантскими отрядами и захватывали для себя огромные охотничьи пространства, так что все игроки знали: от *Армии* стоит держаться подальше. Вообще-то они обычно работали на пятидесятом уровне и ниже – наращивали силы своих групп и поддерживали порядок – и видеть их на переднем крае можно было нечасто...

Мы безмолвно смотрели, как двенадцать тяжеловооруженных воинов исчезли в лесной чаще под лязг доспехов и ботинок.

Судя по тому, как все люди, нынче запертые в SAO, приобрели игру – все они были геймерами-маньяками, представителями расы, не имеющей ничего общего со словом «правила». Само то, что они могли так организованно передвигаться, уже было потрясающе. Не исключено, что это вообще был сильнейший отряд *Армии*.

Удостоверившись, что отряд вышел за пределы видимости, мы с Асуной облегченно вздохнули.

- ...Значит, слухи не ввали...

- Слухи? – шепотом переспросил я, не выпуская Асуну из-под своего плаща.

- Ага. Я слышала на собрании гильдии, что *Армия* изменила свою стратегию и стала появляться на верхних уровнях. Они ведь изначально были организацией, которая пыталась пройти игру, помнишь? Но после того, как они понесли потери, когда дрались с боссом на двадцать пятом уровне, они стали заниматься в основном усилением самих себя и перестали ходить на передний край. ...Но теперь, вместо того, чтобы ходить в лабиринты огромными толпами и наводить шороху, они решили посылать небольшие отряды элитных бойцов, чтобы показать, что по-прежнему стремятся пройти игру. Тот, кто это докладывал, предположил, что первый такой отряд появится уже скоро.

- Значит, они рекламируют свою крутизну. Но они что, действительно собираются прямо так вломиться в неисследованную зону?.. На вид у них приличные уровни, но...

- Может... они хотят завалить босса...

В каждом лабиринте обитал босс – он охранял лестницу на следующий уровень. Боссы, будучи убиты, не генерировались заново, и они были очень сильны; но репутация

и популярность тех, кто их побеждал, росли невероятно. Такая победа была бы очень эффективной рекламой.

- И поэтому они собрали всех этих людей?.. Но это все равно идиотизм. Никто еще даже не видел босса семьдесят четвертого уровня. Обычно народ сперва посылает разведгруппы, чтобы выяснить, какие у босса сильные стороны, как он дерется.

- Ну, даже гильдии работают вместе, чтобы побеждать боссов. Может, они тоже хотят сотрудничать?..

- Не знаю... Ну, короче, они сами должны понимать, что вот так идти на босса бесполезно. Давай поторопимся. Надеюсь, что там, внутри, мы с ними не пересечемся.

Я поднялся на ноги; при этом, к моему разочарованию, мне пришлось отпустить Асуну. Та, выбравшись из-под плаща, поежилась.

- Уже почти зима... мне тоже надо купить себе длинную одежду. Ты свой плащ где покупал?

- Хмм... кажется, в магазине игрока в западной части Альгеда.

- Отведи меня туда, когда мы здесь закончим.

Произнеся эти слова, Асуна легко спрыгнула на тропу. Я спрыгнул следом. Система была устроена так, что высота прыжка не представляла проблемы.

Солнце почти дошло до высшей точки. Мы с Асуной быстро шли по тропе, внимательно изучая окрестности.

К счастью, мы выбрались из леса, не встретив ни единого монстра, и перед нами раскинулся поросший синими цветами луг. Тропа шла прямо через луг, а на другой его стороне гордо возвышалась башня лабиринта.

Где-то на самом верху этой башни располагалась огромная комната, в которой сидел босс, охранявший лестницу на следующий уровень – семьдесят пятый в данном случае. Если босс будет убит, после чего кто-то проникнет в жилую зону следующего уровня и активирует тамошний Портал, этот уровень будет считаться пройденным.

«Открытие города» будет шумно отпраздновано огромной толпой игроков, пришедших с нижних уровней поглазеть на новый город, и вся жилая зона оживится, как во время праздника. Сейчас шел уже девятый день, как народ начал активно исследовать 74 уровень. Пора было кому-то уже найти босса.

Башня была цилиндрическим сооружением из красно-бурого известняка. Здесь и я, и Асуна бывали уже множество раз, но вид этой громадины по-прежнему устрашал. А ведь размер ее составлял всего одну сотую размера Айнкрада. Глупо, конечно, но я втайне желал увидеть со стороны всю гигантскую парящую крепость.

Отряда *Армии* нигде видно не было. Скорее всего, они уже вошли внутрь. Мы тоже двинулись к входу, бессознательно ускорив шаги.

ГЛАВА 9

Больше года прошло уже с тех пор, как Рыцари Крови стали известны как лучшая гильдия в SAO.

С тех пор лидер гильдии, «Человек-легенда», и сублидер, Асуна по прозвищу «Молния», были признаны одними из сильнейших воинов в Айнкраде. Сейчас мне представилась возможность понаблюдать, как Асуна, *закрывшая* навыки фехтовальщика-рапириста, сражается с нормальным монстром.

Бой был в самом разгаре; нашим противником был скелет-мечник под названием «Демонический Слуга». Двухметровый гигант, окутанный зловещим голубоватым сиянием, держал в правой руке громадный прямой меч, а в левой – круглый металлический щит. Разумеется, ни единого мускула у него не было, но, несмотря на это, он обладал весьма высоким показателем силы, что делало его очень опасным противником.

Асуну это нисколько не смутило.

- Хрррргрррр!

С этим странным выкриком скелет несколько раз махнул мечом; с каждым взмахом меч оставлял в воздухе голубоватый след. Это было четырехударное комбо «Вертикальный квадрат». Пока я, стоя на пару шагов сзади, встревоженно следил за врагом, Асуна ступила влево-вправо и грациозно уклонилась от всех ударов.

Даже в ситуации «два на одного» мы не могли одновременно драться с одним и тем же врагом. Система это не запрещала, но, когда двое оказываются слишком близко друг от друга в бою, где клинки порхают взад-вперед быстрее, чем может уследить глаз, от этого больше проблем, чем пользы. Поэтому, когда игроки сражаются партией, используется навык, требующий высокого уровня командной координации. Навык этот называется «Обмен».

Когда Демонический Слуга закончил свое комбо четвертым промахом, он чуть потерял равновесие, и Асуна воспользовалась моментом, чтобы перейти в контратаку.

Уколы серебристо-белого клинка следовали один за другим; все они приходились точно в цель, и хит-пойнты скелета начали убывать. Каждый отдельный удар наносил небольшой урон, но количество их было потрясающим.

Получив три коротких удара в корпус, скелет чуть приподнял защиту; Асуна тут же сменила стиль и дважды рубанула по ногам. Кончик ее клинка светился ослепительно-белым. Следом она нанесла два мощных укола, один верхом, второй низом.

Восьмиударное комбо. По-видимому, это был высокоуровневый навык «Звездные брызги». Точно поражать скелета узким клинком, который обычно против таких монстров малоэффективен, – показатель невероятно высокого класса.

Сила ударов, которая снесла скелету уже процентов тридцать хит-пойнтов, тоже поражала, но больше всего я был заворожен грацией самого игрока. Вот это, должно быть, и называется «танец с клинком».

Пока я обалдело стоял и смотрел, Асуна крикнула, точно у нее были глаза на затылке:

- Кирито-кун, меняемся!

- А-а, есть!

Я поднял меч и бросился вперед, и в то же мгновение Асуна нанесла сильный колющий удар.

Скелет отбил удар щитом в левой руке; посыпались искры. Но такой исход был ожидаем. Защитившись от сильной атаки, враг на мгновение застыл, не в состоянии контратаковать немедленно.

Асуна, конечно, тоже временно выключилась после того, как ее атака была заблокирована; но *временной промежуток* – вот что было важнее всего.

Я тотчас ринулся вперед, применив атакующий навык. Нарочно разорвать темп боя в середине схватки и поменяться местами с товарищем по команде – это и есть «обмен».

Увидев краем глаза, что Асуна отступила на безопасное расстояние, я атаковал изо всех сил. Если ты не такой мастер, как она, нормальные рубящие удары хорошо работают против врагов с куда более дырявой защитой, чем у этого Демонического Слуги. Здесь наиболее эффективно было бы дробящее оружие типа палицы. Но ни у меня, ни, скорее всего, у Асуны не было навыков обращения с дробящим оружием.

Я применил «Вертикальный квадрат» и попал все четыре раза, снеся противнику приличное количество хит-пойнтов. Скелет реагировал вяло. Дело в том, что ИИ монстра начинает чуть запаздывать с решениями, когда стиль атаки противника внезапно меняется. Вчера мне пришлось затратить много времени и сил, чтобы такое произошло с человекоящером; но когда ты дерешься в паре с кем-то, один обмен – это все, что требуется. Это было самое большое преимущество командной работы.

Отбив контратаку, я начал крупномасштабную комбинацию, которой намеревался завершить бой. Я нанес мощный удар вправо-вниз, затем вывернул запястье и ударил обратно по той же траектории; движение чем-то напоминало удар клюшкой в гольфе. Всякий раз, как меч врезался в тело монстра, состоящее сплошь из костей, раздавался звук удара и вылетал сноп оранжевых искр.

Скелет поднял щит, пытаясь заблокировать удар, который, как он ожидал, должен был прийти сверху; но я не оправдал надежд и, вместо того чтобы ударить клинком, врезался в него левым плечом. Затем, пока враг шатался, я нанес вертикальный свинг и

тут же вновь боднул плечом, на сей раз правым. Это был навык, снимавший проблему объединения нескольких сильных ударов в единую цепь благодаря сочетанию ударов с толчками и зацепами: «Метеорный рывок». Не то чтобы я хвастался, но для этого требовалось владеть не только навыками для одноручного меча, но и искусством рукопашного боя.

От всех этих атак хит-пойнты врага здорово пострадали и спустились уже в красную область. Я вложил всю свою силу в горизонтальный удар справа налево – последний удар семиударного комбо. Меч, чертя ослепительную дугу, метнулся к шее скелета. Кость раскололась с сухим треском, и череп взмыл высоко вверх; остальное же тело рухнуло наземь, словно марионетка, у которой перерезали нитки.

- Мы его сделали!!

Асуна хлопнула меня по спине, где уже успел устроиться мой меч.

Мы решили отложить дележку трофеев на потом и двинулись дальше.

Сегодня мы дрались с монстрами уже четырежды, но до сих пор не получили практически никакого урона. Поскольку стиль Асуны подразумевал короткие колющие удары, а я предпочитал связки многоударных комбинаций, это ставило в тупик вражеский ИИ – в смысле алгоритмов, я не говорю о производительности процессоров; в общем, наши навыки отлично сочетались. Да и различия в наших уровнях вряд ли были велики.

Мы осторожно прошествовали сквозь потрясающе красивый зал с множеством колонн. Благодаря моему навыку обнаружения попасть в засаду мы никак не могли, но звук наших шагов меня постоянно нервировал. Никаких светильников в лабиринте не было, однако сами стены сияли загадочным слабым светом, так что мы могли видеть достаточно хорошо.

Я внимательно просканировал глазами сияющий мягким синим светом зал.

Этажом ниже лежал лабиринт из красно-бурого известняка. Но когда мы поднялись, здесь все оказалось сложено из какого-то камня, который и испускал этот почти липкий синий свет. На поверхности колонн были вытесаны впечатляющие, зловещие картины; по полу у наших ног струился мелкий ручеек. В целом, можно было сказать, что атмосфера стала более гнетущей. Белых пятен на карте оставалось не так уж много. Если я прав, то прямо впереди...

В конце зала нас поджидала сине-стального цвета двустворчатая дверь. Резные картины на ней были того же типа, что и на колоннах. Даже если весь мир вокруг был лишь набором данных, все равно от этой двери исходила какая-то совершенно необъяснимая, непонятная аура.

- ...Это, что...

- Это? Комната босса, скорее всего.

Асуна с силой вцепилась в рукав моего плаща.

- Что нам делать?.. Может, только заглянем, давай?

Слова были смелые, но голос ее дрожал. Хоть Асуна и была рапиристкой высшего класса, но, похоже, подобные вещи все-таки ее пугали. Ну, в общем-то, ничего неожиданного. Мне и самому было страшно.

- ...Ну, давай подготовим телепортеры, на всякий случай.

- Ага, - кивнула Асуна и достала из кармана синий кристалл. Я тоже достал свой.

- Готова?.. Я открываю...

За мою правую руку по-прежнему держалась Асуна, так что к железной двери я прикоснулся левой – той рукой, которая сжимала кристалл. Будь это реальный мир, мои ладони сейчас были бы мокрыми от пота.

Я постепенно усилил нажим, и дверь, хоть и была выше меня раза в два, вдруг открылась с удивительной легкостью. Начав движение, обе створки распахнулись столь быстро, что мы даже пришли в какое-то замешательство. Мы с Асуной просто стояли, задержав дыхание, когда огромные створки с последним скрипом замерли и полностью открыли нам то, что таилось за ними.

...Точнее, мы подумали, что открыли; за дверью было совершенно темно. Синий свет, заливавший зал, в котором мы стояли, ту комнату не освещал. Густой, холодный мрак не раскрывал своих тайн, сколько мы ни всматривались.

- ...

Только я раскрыл рот, как впереди пробудились к жизни два сине-белых огня. Затем еще два, и еще два.

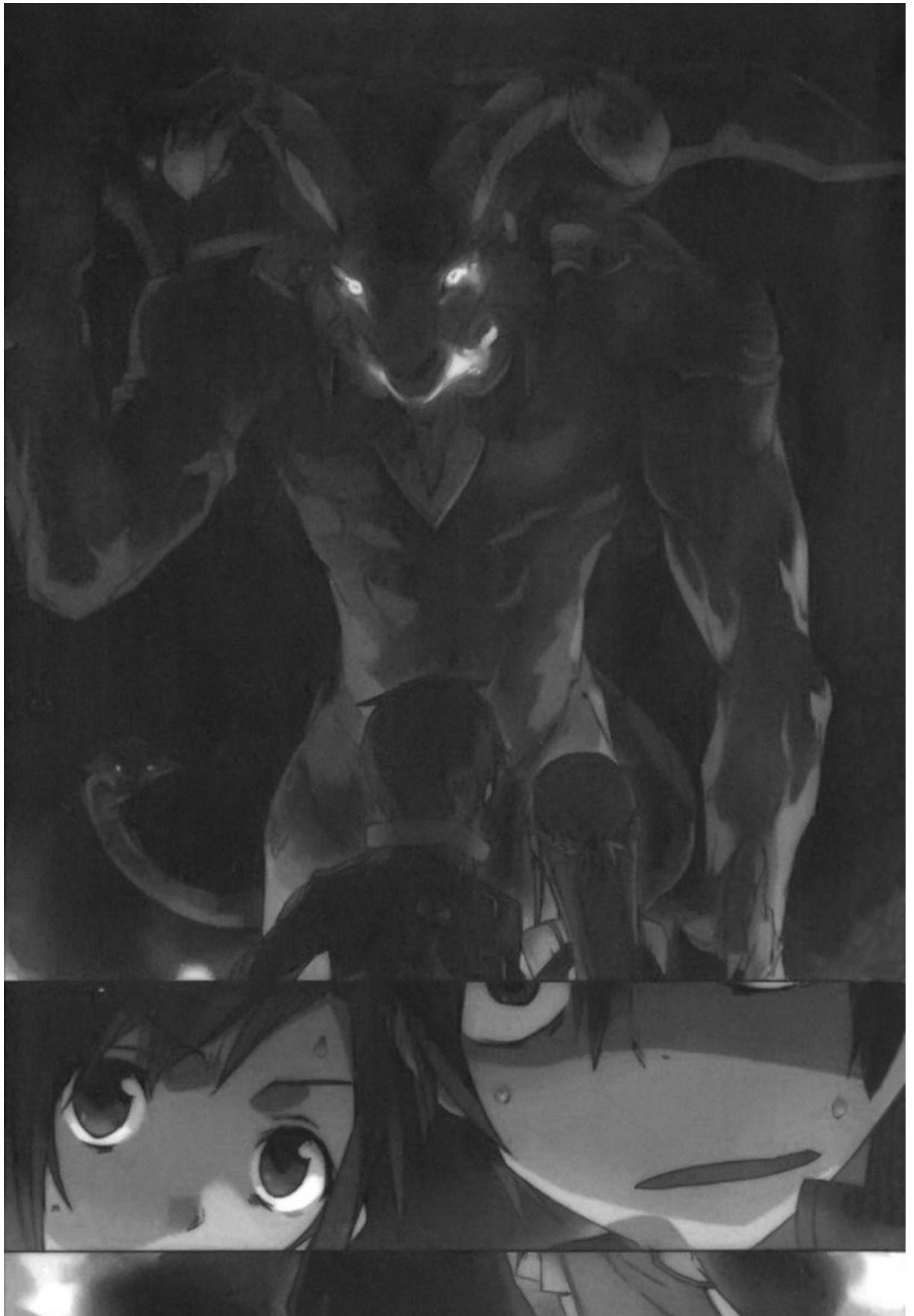
Шшшшш... с этим звуком к центру комнаты пролегла дорожка – мы и глазом не успели моргнуть. В конце дорожки вверх взметнулся столб пламени, и вся прямоугольная комната оказалась залита синим светом. Комната была большая, очень большая. Похоже, всю не заполненную до сих пор часть карты и занимала одна эта огромная комната.

Асуна повисла на моей правой руке, словно пытаюсь взять нервы под контроль, но у меня в голове не оставалось места наслаждению от этого ощущения. Потому что прямо позади огненного столба начала материализоваться колоссальная фигура.

Громадное тело бугрилось мускулами. Кожа была темно-синего цвета; и венчала это тело голова не человека, но горного козла.

По обе стороны головы виднелись два огромных изогнутых рога. Глаза, горящие ослепительно-синим огнем, неотрывно смотрели на нас. Нижнюю часть тела, покрытую темно-синей шерстью, мы не могли нормально рассмотреть из-за огненного столба, но, похоже, она тоже была звериной. Проще говоря, перед нами стоял демон во всех смыслах этого слова.

От входа в комнату до ее центра, где возвышался демон, было приличное расстояние. Но несмотря на это, мы стояли, точно вмерзнув в землю, не в силах



пошевелить ни единым мускулом. Из всех монстров, с которыми нам доводилось сражаться до этого момента, ни один прежде не имел демонического облика. Я к такому облику успел привыкнуть, спасибо многочисленным играм, в которые я играл раньше. Но теперь, когда я его реально *увидел*, не смог сдержать рвущийся изнутри меня ужас.

Я неуверенно сосредоточил взгляд и прочел появившуюся надпись: «Огнеглазый». Вне всякого сомнения, это был босс уровня: на это явно указывало то, что он был назван по имени. Огнеглазый – «глаза, пылающие огнем».

Едва я успел дочитать, как морда синего демона начала дрожать, и он вдруг взревел. Синие огни заметались, пол под нашими ногами сотрясся. Демон поднял меч, и огненное дыхание вырвалось у него из ноздрей и пасти. А затем он бросился прямо на нас, так что пол заходил ходуном; он мчался невероятно быстро, не оставляя нам ни секунды на раздумья.

- Аааааааааа! - Кяаааааааа!

Завопив в один голос, мы лихо развернулись на сто восемьдесят градусов и понеслись со всех ног прочь. Мы знали, что, теоретически, босс не мог покинуть свою комнату, но оставаться там было просто выше наших сил. Вверив свои тела высокой ловкости, которую мы развили упорным трудом, мы летели по залу быстрее ветра.

[К оглавлению](#)

ГЛАВА 10

Не останавливаясь даже перевести дух, мы с Асуной добежали до безопасной зоны, расположенной где-то в середине лабиринта. У меня было такое чувство, что по пути нами заинтересовались несколько монстров. Но, по правде сказать, мы были не в том эмоциональном состоянии, чтобы сражаться с ними.

Ворвавшись в большую комнату, помеченную на карте как «безопасная зона», мы плюхнулись на пол друг рядом с другом и привалились спинами к стене. Хором выдохнув, мы посмотрели друг на друга и...

- ...Ха.

Мы начали хохотать. Если бы мы проверили по карте, то мгновенно удостоверились бы, что босс и не думал покинуть свою комнату. Но у нас и в мыслях не было остановиться и проверить.

- А-ха-ха-ха, ах – быстро же мы драпали!

Асуна сквозь смех весело ответила:

- Давненько мне не приходилось так бегать, как будто за собственной жизнью! Но ты был еще круче, чем я!

- ...

Возразить мне было нечего. Асуна продолжала смеяться, глядя на мое кислое лицо. С большим трудом прекратив все-таки хохотать, она наконец посерьезнела и сказала:

- ...Похоже, с ним будет очень тяжело.

- Ага. Из оружия у него, похоже, только меч, но там наверняка и спецатаки есть.

- Нам придется собрать много бойцов передней линии с хорошей защитой и все время меняться.

- Понадобится человек десять со щитами... Да, ну а пока нам надо его потыкать и выяснить, как он дерется.

- А... щит.

Асуна задумчиво взглянула на меня.

- Ч-что такое?

- Ты что-то скрываешь.

- Чего это ты вдруг?..

- Просто это странно. Главное преимущество одноручного меча – возможность держать в левой руке щит. Но я никогда не видела тебя со щитом. Я им не пользуюсь, потому что это замедлит мои атаки, некоторые другие не пользуются, потому что их больше заботит, что они будут выглядеть не круто. Но к тебе ни то, ни другое не относится... подозрительно.

Она попала точно в яблочко. У меня был тайный навык. Но я ни разу не применял его, когда меня могли видеть другие игроки.

Дело не только в том, что навыки очень важны для выживания, - просто я был уверен, что если об этом навыке узнают, я буду выделяться еще сильнее.

Но если речь о ней – даже если она узнает, ничего страшного...

С этой мыслью я раскрыл было рот...

- А, ладно, проехали. В конце концов, вынюхивать навыки других невежливо.

Асуна просто отшутилась. Свой шанс я упустил, так что просто промямлил что-то себе под нос. Затем Асуна глянула на время, и ее глаза округлились.

- Ох, уже три. Поздновато, давай перекусим.

- Что?!

Я не смог скрыть восторга.

- Ты, ты сама готовила?!

Асуна лишь улыбнулась и быстро пошуровала в своем меню. Избавившись от перчатки, она затем извлекла небольшую корзинку. «Да, определенная польза от объединения с ней точно есть», - мелькнула у меня невежливая мысль; и в этот момент Асуна метнула на меня обжигающий взгляд.

- ...О чем таком нехорошем ты сейчас подумал?

- Не-не, ничего. Да ладно, давай лучше поедим.

Асуна надула губы, но все же извлекла из корзинки две картонных коробочки и передала одну из них мне. Раскрыв коробочку, я обнаружил сэндвич – уйму овощей и кусочков жареного мяса между двумя тонкими половинками круглой булочки. От сэндвича исходил перечный аромат. Внезапно я ощутил, что страшно голоден, и отхватил здоровенный кусок.

- Ух ты... здорово...

Я откусил дважды, трижды подряд и лишь потом смог выразить свое искреннее восхищение. На вид сэндвич выглядел по-европейски, наподобие еды, продаваемой в NPC-ресторанах, но вкус отличался разительно. Чуть кисло-сладкий привкус напомнил мне японский фаст-фуд, которым я питался раньше, до этих двух лет. Огромный сэндвич я умял в два счета; мне казалось, что от старого знакомого вкуса я сейчас заплачу.

Проглотив последний кусочек и запив его чаем, который мне передала Асуна, я наконец выдохнул.

- Как тебе удалось сделать такую приправу?..

- На это ушел год упражнений и экспериментов. Мне пришлось перебрать всееееее здешние травки и посмотреть, как они влияют на движок воспроизведения вкуса. Вот семя глогвы, лист шабла и калимская вода.

С этими словами Асуна извлекла из корзинки два флакончика, откупорила один из них и сунула туда указательный палец. Вышел палец оттуда весь покрытый какой-то совершенно неопишуемой субстанцией, вязкой и фиолетовой.

- Открой рот.

Я понятия не имел, что это, но машинально открыл рот, и Асуна движением пальца стряхнула туда субстанцию. Вязкая капля попала мне на язык, и ее вкус меня просто ошеломил.

- ...Это же майонез!

- А вот бобы абильпы, лист саги и кость урансипи.

Последнее звучало, как ингредиент какого-то лекарства, но капля влетела мне в рот, прежде чем я успел о чем-либо подумать. От ее вкуса я обалдел еще больше, чем от предыдущего. Это было точь-в-точь как соевый соус. Я был в таком экстазе, что схватил Асуна за руку и сунул в рот ее палец целиком.

- Кяа!!

Она вскрикнула и вырвала руку, прожигая меня взглядом. Но затем, увидев мое выражение лица, рассмеялась.

- Вот с этим я и делала сэндвичи.

- ...Это же обалденно! Круто! Ты так сможешь просто разбогатеть!

Сказать по правде, сэндвич был на вкус даже лучше, чем то блюдо из Тушейного Кролика, которое я ел вчера.

- П-правда? – и Асуна застенчиво улыбнулась.

- Не, лучше ты их не продавай. Не хочу, чтобы моя доля пропала.

- Уаа, ну ты и жадина! ...Если хочешь, я как-нибудь еще их приготовлю для тебя.

Последнюю фразу она произнесла очень тихо и прильнула к моему плечу. Комната наполнилась умиротворяющей тишиной; я даже забыл, что мы сейчас на переднем крае, где сражаемся, рискуя собственной жизнью.

Если я смогу есть такое каждый день, я, может, соберу всю свою решимость и перееду в Сэлембург... поселюсь где-нибудь поблизости от дома Асуны... Такие мысли начали заползать мне в голову, прежде чем я это осознал. Но только я собрался уже брякнуть это вслух...

Внезапно послышался лязг доспехов, возвещая прибытие еще одной компании игроков. Мы с Асуней поспешно отодвинулись друг от друга.

Едва взглянув на лидера партии из шести человек, я тут же расслабился. Это был воин с катаной, которого я знал дольше всех в Айнкраде.

- О, Кирито! Сколько лет, сколько зим!

Я встал и поздоровался с высоким парнем, который, едва меня узнав, сразу направился ко мне.

- Ты все еще жив, Кляйн?

- А ты такой же языкастый, как всегда. И почему из всех, кого я знаю, именно ты в партии...

Глаза под банданой внезапно распахнулись, когда он увидел Асуну – та тоже встала и поспешно убирала вещи.

- А-а... вы, наверно, уже знакомы по боям с боссами, но я все равно вас представлю. Этот тип – Кляйн из гильдии «Фуринказан»⁷; это Асуна из «Рыцарей крови».

⁷ Фуринказан – дословно «ветер, лес, огонь и гора» – флаг Сингена Такэды, военачальника периода Сэнгоку. На флаге изображена цитата из 7 главы «Искусства войны» Сунь Цзы: «Двигайся быстро, как ветер, оставайся тих, как лес, атакуй яростно, как огонь, защищайся твердо, как гора».

Асуна чуть кивнула, когда я ее представил; Кляйн же так и стоял столбом, разинув рот и выпучив глаза.

- Эй, скажи что-нибудь. Не тормози.

Я пихнул его в бок, и лишь тогда он захлопнул рот и представился самым вежливым из всех возможных способов.

- Здравствуйте! Я п-п-просто Кляйн! Холост! Двадцать четыре года!

Видя, что Кляйн от смущения несет полную околесицу, я пихнул его снова, на этот раз посильнее. Но не успел Кляйн договорить, как его сопартийцы все подбежали к нам и тоже начали представляться.

Говорили, что члены «Фуринказана» были знакомы между собой еще до создания SAO. Кляйн вел и защищал их всех; он не потерял ни одного человека, пока каждый из них не стал достойным бойцом переднего края. Он смог взвалить на плечи и удержать тот груз, от которого я сбежал в страхе два года назад – в день, когда началась эта игра со смертью.

Стараясь не замечать чувство презрения к самому себе, проникшее мне глубоко в сердце, я сказал Асуне:

- ...В общем, они неплохие ребята, если только не обращать внимания на разбойничью рожу их предводителя.

На этот раз Кляйн наступил мне на ногу со всей силы. При виде этого зрелища Асуна расхохоталась, не в состоянии сдержать смех. Кляйн застенчиво улыбнулся, но тут же пришел в себя и поинтересовался голосом, в котором явственно сквозила жажда убийства:

- К-к-как это случилось, Кирито?

Я стоял как пень и никак не мог придумать, что ответить. Ответила за меня Асуна, громко и отчетливо.

- Приятно познакомиться. Мы решили объединиться на некоторое время. Надеюсь, мы с ним поладим.

Услышанное повергло меня в шок. «Э? Это разве было не только на сегодня?» Тем временем выражения лиц Кляйна и его сопартийцев быстро менялись с гневных на унылые и обратно.

В конце концов Кляйн уставился на меня горящими яростью глазами и процедил сквозь зубы:

- Кирито, ах ты ублюдок...

Я сник, подумав, что теперь черта с два из всего этого выпутаюсь. Как вдруг...

Из той же двери, через которую раньше вошли члены «Фуринказана», донесся звук множества шагов. При этом странно-слитном звуке Асуна напряглась, затем ухватила меня за руку и прошептала:

- Кирито-кун, это Армия!

Я тут же кинул взгляд на дверной проем, и точно, передо мной появился тот самый тяжеловооруженный отряд, который мы видели в лесу. Кляйн поднял руку, и пять его спутников отступили к стене. Отряд, вошедший в комнату, по-прежнему держался колонной по два, но от того порядка, что был в лесу, мало что осталось. Шли они тяжело, лица под шлемами выглядели очень вымотанными.

Остановились они у стены напротив той, возле которой стояли мы. Человек, шедший в первой паре, командовал «вольно», и остальные одиннадцать тут же рухнули на пол. Командир направился в нашу сторону, даже не взглянув на них.

Приглядевшись повнимательнее, я увидел, что снаряжение его немного отличалось от других. Доспех был высочайшего уровня, и на нагруднике был выгравирован герб в виде башни Айнкрада – чего не было ни у кого из остальных.

Он остановился прямо перед нами и снял шлем. Высокий парень, на вид хорошо за тридцать, с резкими чертами лица, коротким ежиком волос, пронзительными глазами под густыми бровями и плотно сжатым ртом. Обежав нас всех взглядом, он обратился ко мне, поскольку я стоял впереди.

- Подполковник Коберт, Армия освобождения Айнкрада.

Что за фигня? Название *Армия* им дали изначально, желая поприкалываться. Когда оно успело стать их официальным названием? И «подполковник»? Ощущая раздражение, я ответил коротко:

- Кирито, одиночка.

Он кивнул и надменным тоном спросил:

- Вы уже картировали область впереди?

- ...Да. Я картировал все, вплоть до комнаты босса.

- Хмм. В таком случае, надеюсь, вы снабдите нас своей картой.

Меня такое отношение порядком удивило. Кляйн же, стоявший позади, явно разозлился.

- Что? Снабдить вас картой?! Ты, ублюдок, ты хоть знаешь, насколько тяжело картировать?! – выкрикнул он хриплым голосом.

Карты неоткрытых участков были очень ценной информацией. Кроме того, их можно было продавать кладоискателям, которые разыскивают запертые сундуки с сокровищами, за приличную плату.

Услышав голос Кляйна, этот тип из армии приподнял бровь и во всеуслышание заявил:

- Мы сражаемся за свободу простых игроков, таких как вы.

Затем он выпятил челюсть и добавил:

- И сотрудничать с нами – ваш долг!

Слово «заносчивость» существует для описания именно такого вот поведения. Армия и на переднем крае-то не появлялась уже год как.

- Погоди-ка минутку, какого?.. – Ах ты ублюдок!..

Асуна и Кляйн, стоявшие по обе стороны от меня, одновременно шагнули вперед, голоса их были полны ярости. Я раскинул руки в стороны и остановил их.

- Все нормально. Я все равно собирался поделиться картой со всеми, когда доберусь до города.

- Э, э! Ты, кажется, чересчур добрый, Кирито!

- Я все равно не занимаюсь продажей карт за деньги.

С этими словами я открыл окно торговли и переслал всю информацию этому парню, который назвал себя подполковником Кобертом. Он принял карту с непроницаемым выражением лица и произнес:

- Благодарю за сотрудничество.

В лице его, правда, не было ни намека на благодарность. Затем он развернулся и двинулся прочь.

Я обратился к его спине:

- Даю совет: лучше не пытайтесь атаковать этого босса.

Коберт оглянулся.

- ...Это решение приму я.

- Мы буквально только что из комнаты босса. Это не тот монстр, которого можно убить с кем попало. И потом, твои люди, похоже, тоже здорово устали.

- ...Мои люди – не неженки, которые так просто устают! – раздраженно ответил Коберт, подчеркнув «мои люди». Но парни, сидящие на полу, кажется, были с ним не согласны.

- Поднимайте свои бесполезные задницы!

По команде Коберта они, пошатываясь, встали и снова сформировали две колонны. Не удостоив нас и взглядом, Коберт занял место впереди и взмахнул рукой. Двенадцать человек подняли оружие и зашагали прочь, бряцая тяжелыми доспехами.

На первый взгляд – они были полностью здоровы, 100% хит-пойнтов. Однако трудные бои в SAO оставляли после себя усталость, которая никак не отображалась. Может, наши реальные тела и лежали сейчас, не шевеля ни единым мускулом, но утомление все же появляется и остается, пока мы либо не поспим, либо просто не передохнем на этой стороне. Судя по тому, что я видел, парни из Армии, непривычные к сражениям на переднем крае, были уже изрядно вымотаны.

- ...Хотел бы я знать, что с ними будет... - встревоженно проговорил Кляйн, когда армейцы скрылись в коридоре, что вел вверх, и ритмичный звук их шагов перестал долетать до наших ушей. Он, несомненно, был хорошим малым.

- Надеюсь, они все же не настолько тупы, чтобы пойти драться с боссом, а?..

Асуна тоже была встревожена. В голосе Коберта явно было что-то, намекающее на безрассудство.

- ...Может, пойти глянуть, что они там делают?..

Когда я это сказал, не только Асуна и Кляйн, но даже остальные пятеро из его партии закивали.

...И они еще говорят, что это я чересчур добрый...

С этой мыслью я горько улыбнулся. Однако решение я уже принял. Я не смогу спать сегодня ночью, если мы сейчас уйдем из лабиринта, а потом узнаем, что они не вернулись.

Я быстро проверил снаряжение и уже направился было к выходу из комнаты, когда моих ушей коснулся звук...

Кажется, Кляйн что-то шептал Асуне у меня за спиной. Я подумал было, что, видимо, я его недостаточно пихал локтем, но тут услышал, о чем он говорит, и остолбенел.

- А... Асуна-сан, как бы это сказать... этот тип, Кирито – пожалуйста, будьте к нему добры. Несмотря на то, что он не очень дружит с вежливостью, зануда и идиот, сдвинутый на сражениях.

Я поспешил назад и дернул Кляйна за бандану со всей силы.

- Ч-что ты там несешь?!

- Н-но, - воин с катаной запрокинул голову и почесал бородку. – Это такая редкость, что ты с кем-то объединился. Даже если это потому, что ты втюрился в Асуну, это все равно потрясающий прогресс. Потому-то я и...

- Я, я вовсе в нее не втюрился! – заспорил я. Но почему-то и Кляйн, и его сопартийцы, и даже Асуна – все смотрели на меня улыбаясь. Я ничего не мог поделать, кроме как молча развернуться и пойти прочь.

Затем я услышал, как Асуна заявила:

- Пожалуйста, доверь его мне!

Я со всех ног побежал к ведущему наверх коридору, громко топоча ботинками.

[К оглавлению](#)

ГЛАВА 11

К несчастью, по пути наверх мы наткнулись на компанию человекоящеров. Так что на верхний этаж лабиринта наша восьмерка добралась лишь через полчаса и так и не нагнала армейцев.

- Может, они уже свалили с помощью кристаллов? – шутливым тоном произнес Кляйн; но нам всем в такой исход не верилось. Мы неосознанно прибавили ходу. Перед нами лежал длинный коридор.

На полпути через этот коридор до нас эхом донесся звук, подтвердивший худшие наши опасения. Мы тут же замерли, вслушиваясь.

- Ааааа...

Этот постепенно угасший звук был, несомненно, чьим-то воплем. Причем кричал не монстр.

Мы переглянулись и пустились бегом. Благодаря высокой ловкости мы с Асуной бежали быстрее других и сразу оторвались от группы Кляйна. Но забивать этим голову у нас не было времени. Со скоростью ветра мы пронеслись сквозь ярко-синий зал, которым бежали обратно совсем недавно.

Вскоре мы увидели впереди гигантскую двустворчатую дверь. Она была открыта; там, в глубине комнаты, мелькали синие огоньки и медленно ворочалась чья-то тень. До нас донеслись вопли, перемежающиеся лязгом металла.

- Нет!.. – жалобно вскрикнула Асуна и прибавила ходу. Я не отставал. Наши ноги едва касались пола, мы буквально летели по воздуху. Я подумал, что, должно быть, мы вышли на предел того, что может позволить нам система. А мимо одна за другой мелькали колонны.

Подбежав к двери, мы с Асуной затормозили. Высекая искры из ботинок, мы сумели остановиться перед самым проемом.

- Эй! Парни, вы там как?! – крикнул я и подался вперед, чтобы лучше видеть.

Внутри комнаты был ад.

По всему полу пылали бело-синие огни. Посреди всего этого возвышалась гигантская фигура; она сияла, точно сделанная из металла. Это был синий демон, Огнеглазый.

Огнеглазый крутанул своим колоссальным мечом, напоминающим занбато⁸, и поток пламени вырвался из его козлиной головы. Он пока что и трети хит-пойнтов еще не лишился. В дальнем конце комнаты копошилась кучка силуэтов, размеры их по сравнению с демоном были просто крохотными. Это были игроки из Армии, и они были страшно заняты: они цеплялись за собственные жизни.

Ни о каком порядке в их рядах не было больше и речи. Я пересчитал игроков и тут же убедился, что двоих не хватает. Хорошо, если они сбежали, применив телепортаторы, но...

Пока я об этом думал, один из игроков получил удар занбато и отлетел в сторону. Его хит-пойнты опустились в опасную красную зону. Не знаю, как так получилось, но демону удалось расположиться между армейцами и выходом, так что они даже сбежать не могли. Я проорал, обращаясь к только что упавшему игроку:

- Что ж ты делаешь?! Телепортируйся!

Парень обернулся ко мне. Его лицо, синеватое от огненных отблесков, было искажено отчаянием. Он проорал в ответ:

- Оно не работает!.. К-кристаллы не работают!!

- Что за...

Я не мог вымолвить ни слова. Значит, эта комната – «Антикристалльная зона»? Это была очень редкая ловушка; она и раньше появлялась в донжонах время от времени, но никогда еще – в комнате босса.

- Да как же так!..

Асуна резко вдохнула. В такой ситуации мы даже не могли просто ворваться в комнату, чтобы их спасти.

Затем один из игроков, стоящих позади демона, поднял меч и прокричал:

- Что ты несешь!! Слова «отступление» нет в словаре Армии Освобождения!! Драться!! Драться, я сказал!!

Это был явно голос Коберта.

- Ах ты сука! – проорал я. То, что двоих игроков уже нет в антикристалльной зоне, значило, что они уже мертвы, что их уже нет в живых. Нечто, чего следовало избегать любой ценой, уже случилось, а этот дебил по-прежнему порет такую чушь? Я ощутил, как моя кровь закипает.

Тут до нас добрался Кляйн и его партия.

- Эй, что тут творится?!

⁸ Занбато - двуручный китайский меч с изогнутым клинком и длинной рукоятью.

Я быстро сообщил ему, что происходит. Лицо Кляйна поугрюмело.

- Мы... мы чем-то можем помочь?..

Мы могли бы вбежать туда сами, это дало бы им шанс выбраться. Но поскольку экстренное бегство из этой комнаты было запрещено, мы не могли просто отмахнуться от возможности того, что погибнет кто-то из нас. У нас было просто-напросто недостаточно народу. Пока я мучил себя этой мыслью, Коберт, которому каким-то образом удалось восстановить боевые порядки своих людей, прокричал:

- В атаку!..

Двое из десяти уже лишились почти всех хит-пойнтов и лежали на полу. Остальные восемь выстроились в две линии по четыре человека, с Кобертом в центре, и тот, высоко подняв меч, повел их вперед.

- Нееет!!

Но мой голос не был услышан.

Такая бессмысленная атака. Если все восемь набегут разом, они не смогут нормально применять свои навыки, это лишь усилит сумятицу. Им надо было драться с упором на защиту, отправляя атаковать одного человека зараз и быстро меняться.

Демон выпрямился и взревел, да так, что пол под ногами затрясся; из его пасти вырвалась ослепительная огненная струя. Похоже, его дыхание тоже было атакой, наносящей урон; движение восьмерки замедлились, когда их всех окутало голубое пламя. Демон воспользовался шансом и взмахнул своим громадным мечом. Человеческое тело взмыло в воздух, перелетело через голову демона и грохнулось на пол прямо перед нами.

Это был Коберт.

Его полоса хит-пойнтов исчезла. С недоумевающим выражением лица он шевельнул губами.

- Это невозможно, - беззвучно произнес он. Затем с разрывающим нервы и пронзающим души звуковым эффектом его тело рассыпалось в вихре полигонов. Стоящая рядом со мной Асуна коротко вскрикнула при виде этой бессмысленной смерти.

После гибели командира в рядах армейцев воцарился хаос. Они лишь бегали и вопили. Хит-пойнты у всех их были уже ниже половины.

- Нет... нет... хватит...

Услышав сдавленный голос Асуны, я покосился на нее. Затем тут же рванулся, чтобы схватить ее за руку...

Но было поздно.

- Нееет!!

С этим воплем Асуна бросилась вперед, словно подхваченная порывом ветра. Рапира оказалась у нее в руке точно прямо из воздуха, и она молнией налетела на Огнеглазого.

- Асуна!! – выкрикнул я. Выбора у меня не оставалось; я выхватил меч и понесся за ней.

- Э, была не была!! – раздалось у меня за спиной выкрики Кляйна и его партии; они тоже бежали следом.

Безумная атака Асуны пришлась демону в спину, пока его внимание было отвлечено. Только его хит-пойнты от этого практически не пострадали.

Взревев, Огнеглазый развернулся и рубанул своим зангато сверху вниз. Асуна мгновенно уклонилась, но избежать удара полностью не смогла и не устояла на ногах. И тут же, не раздумывая, демон нанес по ней следующий удар.

- Асуна!!

Чувствуя, как все во мне оледенело от ужаса, я бросился между клинком и Асуной. Мой меч едва-едва успел отклонить удар. Затем все мое тело сотряслось.

От соударения клинков разлетелись искры, и меч демона ударился об пол лишь в нескольких сантиметрах от Асуны. Раздалось что-то вроде взрыва, и в полу образовалась огромная вмятина.

- Назад! – выкрикнул я и изготовился отбивать атаки демона. Его меч налетал на меня раз за разом с такой всеокрушающей мощью, что, казалось, может выбить из меня дух одним попаданием. У меня не было ни единого шанса даже попытаться контратаковать.

Техника Огнеглазого включала в себя в основном навыки для двуручного меча. Но все они были чуть нестандартными, из-за чего их было невозможно просчитывать. Я сосредоточился исключительно на уклонах и парировании. Но его атаки были невероятно мощны, даже близкие промахи отгрызали у меня по чуть-чуть хит-пойнтов.

- Аррр!!

В конце концов одна из его атак пришлась мне точно в корпус. Удар сотряс все мое тело, и полоса хит-пойнтов здорово укоротилась.

По снаряжению и навыкам я был весьма далек от танка. Если все так и продолжится, я просто погибну. От страха смерти у меня побежали мурашки по спине. Сейчас я уже даже не мог попытаться сбежать.

Оставалось мне лишь одно. Обрушить на него весь свой атакующий арсенал.

- Асуна! Кляйн! Дайте мне десять секунд! – выкрикнул я и со всей силы махнул мечом, чтобы заблокировать удар демона и разорвать темп боя. Затем я бросился на пол и откатился в сторону. Кляйн тут же занял мое место и принялся удерживать демона своей катаной.

Однако и катана Кляйна, и рапира Асуны были оружием, рассчитанным на скорость, и потому им не хватало веса. Я знал, что заблокировать зангато демона им будет очень непросто. Все еще лежа на полу, я левой рукой открыл меню.

Сейчас я не мог позволить себе ни единой ошибки. Чувствуя, как сердце колотится в груди, я задвигал пальцами правой руки. Прокрутив список предметов до самого низа, я кое-что выбрал и экипировал в незанятый прежде слот своего снаряжения. Затем я открыл окно навыков и сменил тип оружейного навыка.

Закончив приготовления, я нажал «ОК» и закрыл окно. Убедившись, что вес у меня на спине увеличился, я поднялся с пола и прокричал:

- Готов!!

Я увидел, как Кляйн получил удар и шагнул назад, его хит-пойнты убавились. В нормальной ситуации он подлечил бы себя кристаллом, но в этой комнате подобное было невозможно. Теперь с демоном сражалась Асуна, и всего лишь за несколько секунд ее полоса хит-пойнтов перевалила вниз через половину и окрасилась в желтый цвет.

Услышав меня, Асуна кивнула (хотя и была повернута ко мне затылком) и с коротким воплем нанесла колющий удар.

- Йаааа!

Белая вспышка мелькнула в воздухе и врезалась в оружие Огнеглазого; посыпались искры, раздался звон, и расстояние между Асуной и демоном увеличилось.

- Меняемся!!

Я не упустил возможность и ринулся в атаку на врага. Демон быстро оправился от шока и поднял меч высоко вверх. Клинком в правой руке я заблокировал удар, направленный сверху вниз и оставляющий за собой полосу огня. И тут же, потянувшись за спину левой рукой, нащупал рукоять второго меча. Одним текучим движением я выхватил меч и ударил. Хит-пойнты демона зримо понизились – он впервые получил чистое попадание.

- Куааааа!

Демон яростно взревел и попытался снова рубануть сверху вниз. На этот раз я встретил его удар, перекрестив два своих клинка, и заблокировал его полностью. Демон чуть вышел из равновесия, и я, решив, что пора прекращать лишь защищаться, начал атакующее комбо.

Мой правый меч нанес горизонтальный удар на уровне середины туловища демона. Сразу затем левый меч ударил вертикально. Правый, левый, затем снова правый. Я отправлял клинки в полет, и нервы в моем мозгу словно выли от перегрузки. Звуки соударений металла о металл разносились по комнате синхронно со сверкающими в воздухе белыми вспышками.

Это был дополнительный навык, который я скрывал от всех, - «Два клинка»; а применял я сейчас высокоуровневый прием, позволяемый этим навыком, - «Звездопад», шестнадцатударное атакующее комбо.

- Аааааа!!

Не обращая внимания на те немногие удары, которые демону удавалось заблокировать своим мечом, я вопил и продолжал безостановочно вгрызаться в него двумя клинками. Глаза мои застлала кровавая пелена, я видел одного лишь демона. Его меч время от времени задевал меня, но его удары я ощущал так, словно они были где-то в совершенно другом, далеком мире. Поток адреналина омывал все мое тело, и мои мозговые волны подпрыгивали до небес всякий раз, когда мои клинки достигали цели.

Быстрее, еще быстрее. Темп моих ударов уже был вдвое выше обычного, но моим обостренным чувствам и это казалось невозможно медленным. Я продолжал атаковать со скоростью, которая, могло показаться, превышала даже возможности системы.

- ...Аааааааааа!!

С этим воплем я нанес последний из шестнадцати ударов, и этот удар пронзил грудь Огнеглазого.

- Ккааааааа!!

Когда мои чувства вернулись ко мне, я осознал, что ору не только я. Гигантский демон ревел, задрав голову к потолку, и клубы огненного дыхания вырывались из его пасти и ноздрей.

Затем его тело замерло и, едва я это заметил...

Огнеглазый разлетелся на бесчисленное множество синих осколков. Синие искры посыпались на пол по всей комнате.

Это... все?..

Ощущая головокружение после боя, я привычным жестом крутанул оба меча и одним движением убрал их в ножны, висящие крест-накрест у меня на спине. Сразу после этого я кинул взгляд на полосу хит-пойнтов. Там оставалось лишь несколько красных точек. Тупо глядя на свои хит-пойнты, я внезапно ощутил, как мое тело покинули все силы, и без звука свалился на пол.

Потом все скрыла тьма.

[К оглавлению](#)

ГЛАВА 12

- ...-кун! Кирито-кун!

Меня пробудил голос Асуны, больше похожий на плач. Я сел, и тут же моя голова раскололась от боли. Лицо свело судорогой.

- Ауууу...

Я огляделся и понял, что мы по-прежнему в комнате босса. Синие огоньки все еще порхали по комнате. Похоже, я был без сознания лишь несколько секунд.

Асуна стояла на коленях, ее лицо было прямо у меня перед глазами. Она свела брови и закусила губу; похоже, она вот-вот разрыдается.

- Ты, идиот!.. Зачем?! – выкрикнула она, и я тут же очутился у нее в объятиях. Это ошеломило меня настолько, что я даже забыл про боль. Я мог лишь изумленно моргать.

- ...Не обнимай меня так сильно. Ты остаток моих хит-пойнтов загубишь.

Я это произнес шутливым тоном, но лицо Асуны потемнело от гнева. Она пихнула мне в рот маленький флакон. Я ощутил на языке смешанный вкус лимона и зеленого чая. Это было высокоуровневое зелье, которое должно полностью восстановить мои хит-пойнты за пять минут; увы, усталость продержится гораздо дольше.

Асуна смотрела, пока не убедилась, что я выпил все, что было во флаконе. Затем ее лицо сморщилось, и она скрыла его, ткнувшись лбом мне в плечо.

Услышав звук шагов, я поднял голову – подошел Кляйн. Он явно сожалел, что вынужден нас потревожить, но все же заговорил.

- Мы закончили лечить выживших армейцев, но Коберт и двое его людей погибли...

- ...Ага. Впервые после шестьдесят седьмого уровня кто-то погиб в бою с боссом...

- Да это даже не бой был. Идиот Коберт... Ничего ведь уже не сможешь сделать, если ты труп... - выплюнул Кляйн и тяжело вздохнул. Затем он помотал головой и спросил другим тоном, словно пытаюсь разрядить атмосферу:

- Однако вернемся к нашим баранам: что, черт побери, сейчас такое было?!

- ...Ты уверен, что мне нужно объяснять?

- Разумеется! Я никогда раньше ничего подобного не видел!

Я вдруг заметил, что все в комнате, кроме Асуны, выжидательно глядят в мою сторону.

- ...Дополнительный навык: «Два клинка».

На лицах Кляйна, его сопартийцев и выживших игроков из Армии отразилось выражение невероятного изумления.

Все оружейные навыки полагалось разучивать в определенном порядке, зависящем от их типа. Возьмем, к примеру, мечи: нужно довольно долго отрабатывать навык работы

с одноручным мечом, прежде чем в списке навыков появятся «Рапира» и «Двуручный меч».

Разумеется, Кляйн был заинтригован и пожелал узнать все.

- А требования, которые нужно выполнить?..

- Если б я знал, уже рассказал бы, - я покачал головой.

Кляйн вздохнул и пробормотал:

- Ну да, ты прав...

Оружейные навыки, для появления которых не было какого-то явного списка требований, назывались «дополнительными навыками». Иногда это даже называли «случайными условиями». Одним из примеров была «Катана» Кляйна. Но навык «Катана» не был редкостью; он появлялся довольно часто, если долго и усердно отрабатывать «Изогнутый меч».

Сейчас было известно уже больше десятка дополнительных навыков, и почти все они, включая «Катану», использовались минимум десятью игроками. До сегодняшнего дня я скрывал наличие у меня уникального навыка. Но теперь новость, что я второй человек в SAO, обладающий уникальным навыком, разлетится по всему миру. Скрыть это – после того, как я применил его перед глазами столь многих людей, – было просто нереально.

- Я разочарован, Кирито. Ты даже не рассказал мне, что у тебя есть такой потрясающий навык.

- Я бы рассказал, если бы знал, при каких условиях он появляется. Но я правда сам не мог понять, как так получилось, - и я пожал плечами в ответ на жалобу Кляйна.

В моих словах не было ни грамма лжи. Где-то год назад в один прекрасный день я открыл окно навыков, и навык «Два клинка» торчал в списке как ни в чем не бывало. Я действительно понятия не имел, какие условия нужно соблюсти, чтобы он появился.

С того дня я прокачивал этот навык лишь когда поблизости никого не было. Даже полностью освоив его, я пользовался им против монстров крайне редко, только в случае реальной нужды, только чтобы защитить себя в экстремальной ситуации. Я просто не любил этот навык за то, что он обязательно будет притягивать к себе слишком много внимания.

Я даже думал, что лучше было бы, если бы появился еще один игрок с «Двумя клинками»...

Я поскреб за ухом и пробормотал:

- Если бы стало известно, что у меня такой редкий навык, все не только начали бы меня долбить, чтобы я поделился информацией... но и другие проблемы бы появились тоже...

Кляйн кивнул.

- Онлайн-игроки нередко завидуют другим. Я не буду, я же все понимаю, но завистливых много. Это не говоря о...

Кляйн внезапно замолчал. Посмотрев на Асуну, по-прежнему сжимающую меня в объятиях, он многозначительно улыбнулся.

- ...В общем, просто думай о страдании как о еще одном способе становиться сильнее, юный Кирито.

- Значит, для тебя это просто *чья-то* головная боль?..

Кляйн склонился ко мне и хлопнул меня по плечу, затем развернулся и подошел к выжившим армейцам.

- Эй, парни, как вы думаете, сможете сами добраться до вашей штаб-квартиры?

Один из них – на вид подросток, почти мальчик – в ответ кивнул.

- Хорошо. Расскажите своим старшим, что здесь произошло, и чтобы они больше не делали таких идиотских вещей.

- Да... и, эээ... спасибо.

- Ему вон скажи спасибо.

Кляйн большим пальцем махнул в мою сторону. Игроки из Армии встали, пошатываясь, глубоко поклонились нам с Асуну (мы по-прежнему сидели на полу) и вышли из комнаты. Как только они очутились в зале перед комнатой, как один за другим телепортировались с помощью кристаллов.

Когда синее сияние погасло, Кляйн упер руки в боки и сказал:

- Так, давай поглядим... мы пойдем на семьдесят пятый и откроем там Портал. А ты? Ты герой дня – пойдешь с нами?

- Не, оставляю это вам. Я совершенно выжат.

- В таком случае... осторожнее на обратном пути.

Кляйн кивнул и подал знак своим сопартийцам. Шестерка направилась к высокой двери в углу комнаты. За этой дверью и должна располагаться лестница на следующий уровень. Подойдя к двери, воин с катаной остановился и обернулся.

- Знаешь... Кирито. Знаешь, когда ты прыгнул вперед, чтобы спасти тех из Армии...

- ...Да?

- Я был... в общем, я был очень рад. Это все, что я хочу сказать. Ну, пока, увидимся.

Я не понял, что он имел в виду. Я задрал голову; Кляйн поднял оба больших пальца, после чего открыл дверь и исчез в проеме вместе со своей партией.

В огромной комнате босса остались лишь мы с Асуной. Синие огни, горевшие на полу, исчезли уже некоторое время назад, и зловещая атмосфера, наполнявшая комнату, пропала без следа. Мягкий свет, заливавший зал, теперь освещал и эту комнату. От недавнего сражения не осталось ничего.

Я обратился к Асуне, голова которой по-прежнему покоилась у меня на плече.

- Эй... Асуна...

- ...Мне было так страшно... я не знала, что я буду делать... если ты умрешь.

Ее неровный голос звучал слабее, чем я когда-либо слышал.

- ...О чем это ты? Ты же первая сюда вбежала, - мягко произнес я и положил руку ей на плечо. Если б я схватил ее чуть сильнее, чем надо, сработал бы сигнал о нарушении правил приличия; но в данной ситуации мне не стоило об этом тревожиться.

Я нежно притянул Асуну к себе. Следующие ее слова прозвучали так тихо, что я их едва расслышал.

- Я собираюсь взять в гильдии небольшой отпуск.

- Н-небольшой отпуск? Зачем?

- ...Я же сказала, что хочу на некоторое время объединиться с тобой... уже забыл?

Как только я это услышал...

Где-то в самой глубине моего сердца родилось чувство, которое можно описать как «томление». Оно удивило даже меня.

Я, игрок-одиночка Кирито, отказался от всяких контактов с любым игроком, чтобы остаться в живых в этом мире. Я был трусом, который отвернулся от своего единственного друга и сбежал два года назад, в тот день, когда все это началось.

Такой человек, как я, даже права не имеет мечтать о товарище, тем более – о чем-то большем, чем просто товарищ.

Я уже давно это осознал и с тех пор не мог забыть, хоть это и причиняло мне боль. Я поклялся самому себе никогда не желать, никогда не стремиться к помощи других.

Но –

Моя левая рука уже затекла, но упорно не хотела отпускать плечо Асуны. Я просто не мог отодвинуться от виртуального тепла ее тела.

С чувством, которое я сам себе не мог описать, я задвинул вглубь себя этот необъятный конфликт и коротко ответил:

- ...Хорошо.

Голова Асуны на моем плече чуть кивнула.

На следующий день.

С самого утра я прятался на втором этаже магазинчика Эгиля. Я сидел, скрестив ноги, в кресле-качалке ипил странно пахнущий чай – скорее всего, результат неудачных действий повара. Да и настроение у меня было хуже некуда.

Весь Альгедо – да нет, скорее всего, весь Айнкрад был занят обсасыванием вчерашних событий.

Очистка уровня, а значит, открытие нового города сами по себе были поводом для оживленного трепа. Но на сей раз гуляли всякие разные другие слухи, вроде «демона, который вынес целый армейский батальон» и «игрока с двумя мечами, который в одиночку убил демона за пятьдесят ударов»... Должен же быть предел тому, насколько можно извратить то, что произошло на самом деле.

Каким-то образом им удалось выведать, где я живу. С самого раннего утра возле моего дома собралась толпа мечников и торговцев информацией. В конце концов мне пришлось скрепя сердце потратить телепортационный кристалл, чтобы смыться оттуда.

- Мне пора переехать... на какой-нибудь глухоманский уровень, в какую-нибудь деревушку, где меня никто никогда не найдет...

Я безостановочно жаловался себе под нос. Эгиль подошел ко мне с улыбкой на лице.

- Эй, не раскисай так. Хорошо стать знаменитым хоть разок. Почему бы тебе не устроить выступление? Я займусь билетами и организую место...

- Иди нахрен! – проорал я и запустил чашку, целясь в точку в пятидесяти сантиметрах правее головы Эгиля. Однако по привычке я совершил движение, которое активировало навык «Метание ножей», и чашка полетела к стене с убойной скоростью. Оставляя за собой светящийся след, она с громким треском вмазалась в стену. К счастью, комната была неразрушимой, так что ничего не произошло, кроме появления в воздухе системной надписи «Бессмертный объект». Если б я попал в какой-нибудь предмет мебели, ему бы точно пришел конец.

- Э, ты что, убить меня пытаешься?!

В ответ на явно нарочитый выкрик торговца я извиняющимся жестом поднял правую руку и вновь откинулся на спинку кресла.

Эгиль сейчас занимался тем, что исследовал трофеи, принесенные мной из вчерашних сражений. Время от времени он издавал какие-то странные звуки; это, видимо, означало, что там нашлось что-то весьма ценное.

Я собирался поровну разделить с Асуной деньги, которые выручу с продажи трофеев, но назначенное время встречи уже прошло, а она так и не появилась. Я уже послал ей сообщение через список друзей, так что она знала, где я нахожусь...

Вчера мы расстались у Портала 74 уровня. Она сказала, что идет в штаб-квартиру РыКов в Грандуме, на 55 уровне, чтобы потребовать отпуск. Я предложил пойти с ней, помня о проблеме с Крадилом и вообще. Но она улыбнулась и сказала, что ничего страшного, и я выкинул эту мысль из головы.

Прошло уже два часа с назначенного времени. Если она так сильно опаздывает – значит ли это, что что-то произошло? Может, мне все-таки следовало пойти с ней? Я одним глотком осушил чашку чая, чтобы проглотить тревогу.

Когда стоящий передо мной чайник опустел, а Эгиль закончил изучать мои трофеи, на лестнице раздался звук бегущих шагов. Затем дверь резко распахнулась.

- Эй, Асуна...

С моего языка чуть не сорвалось «ты опоздала», но я вовремя остановился. Асуна была в своей обычной униформе, но лицо ее было белым, а в глазах читалась тревога. Прижав обе руки к груди, она закусил губу два или три раза и произнесла:

- Что нам делать... Кирито-кун...

Она выдавливала слова, с трудом удерживаясь от того, чтобы разрыдаться.

- Случилось... кое-что ужасное...

После того как Асуна выпила свежеготовленного чая, лицо ее вновь обрело цвет, и она, чуть запинаясь, принялась рассказывать. Эгиль, оценив атмосферу в комнате, удалился обратно на первый этаж.

- Вчера... я вернулась в штаб-квартиру в Грандуме и доложила обо всем лидеру гильдии. Потом я сказала, что собираюсь взять отпуск, и ушла домой. Я думала, что получу разрешение во время утреннего совещания гильдии...

Сидя напротив меня, Асуна потупилась и плотно сжала в руках чашку. Затем она продолжила.

- Лидер... сказал, что я могу взять отпуск. Но при одном условии. Он сказал, что хочет сразиться... с Кирито-куном...

- Чего?..

В первое мгновение я просто не понял, о чем она. Сразиться... в смысле дуэль? Какое отношение имеет дуэль к отпуску Асуны?

Когда я об этом спросил...

- Я тоже не знаю... - покачала головой Асуна, не отрывая глаз от пола. - Я пыталась убедить его, что в этом нет никакого смысла... но он в упор не хотел слушать...

- Но... это непонятно. Чтобы этот тип вдруг, ни с того ни с сего, поставил такое условие... - пробормотал я; образ лидера гильдии всплыл у меня в голове.

- Знаю. Лидер обычно не вмешивается, даже когда мы вырабатываем стратегию зачистки уровней, что уж говорить о повседневных делах. Совершенно не понимаю, почему сейчас он...

Лидер РыКов обладал невероятной харизмой, чем вызывал восхищение не только членов гильдии, но и большинства других игроков переднего края, но при этом никогда не отдавал приказов, не раздавал указаний. Я дрался рядом с ним пару раз во время сражений с боссами и глубоко восхищался его способностью поддерживать строй игроков без единого слова.

Чтобы такой парень выдвинул условием свою дуэль со мной – что, черт побери, происходит?

Хотя я был в полном замешательстве, все же сказал, чтобы успокоить Асуну:

- ...Ну что ж, давай для начала заглянем в Грандум. Я попробую сам с ним поговорить.

- Ага... прости, вечно у тебя из-за меня проблемы...

- Да я все с удовольствием сделаю, ты же для меня...

Я запнулся посреди фразы; Асуна с ожиданием взглянула на меня.

- ...важный сопартиец и партнер.

Асуна недовольно надула губы, но тут же тепло улыбнулась.

«Сильнейший человек», «Живая легенда», «Паладин» и прочее – лидер Рыцарей Крови имел столько прозвищ, что пальцев на руках не хватит сосчитать.

Звали его Хитклифф. До того, как о моих «Двух клинках» стало известно, он считался единственным среди шести тысяч игроков Айнкрада, кто владел уникальным навыком.

Его дополнительный навык позволял пользоваться мечом и щитом (оба они были крестообразной формы), свободно переключаясь между атакой и защитой. Назывался он «Святой меч». Я видел Хитклиффа в деле пару раз и знал, что самой примечательной особенностью навыка была его потрясающая защитная эффективность. По слухам, никто никогда не видел, чтобы его хит-пойнты опустились хотя бы в желтую зону. Во время драки с боссом пятидесятого уровня, когда игроки понесли очень тяжелые потери, ему удалось в одиночку держать линию целых десять минут. Это достижение оставалось популярной темой для разговоров даже сейчас.

Никакое оружие не способно было пробить крестообразный щит Хитклиффа.

Это была одна из общепризнанных истин Айнкрада.

Прибыв вместе с Асуной на 55 уровень, я ощущал неопишное волнение. Разумеется, я совершенно не собирался скрещивать клинки с Хитклиффом. Я всего лишь собирался попросить его удовлетворить просьбу Асуны о недолгом отпуске; ничего больше.

Грандум, жилую зону 55 уровня, называли еще Стальным городом. Дело в том, что, в отличие от большинства других городов, созданных из камня, Грандум состоял в основном из огромных блестящих башен черной стали. В городе было много оружейников, так что он пользовался популярностью среди игроков. Однако ни деревьев, ни другой какой зелени на улицах не было, и создавалось впечатление, что под зимними ветрами город этот станет весьма неприветливым.

Мы вошли на главную площадь через Портал и двинулись по дороге, выложенной соединенными заклепками стальными плитами. Асуна шагала тяжело, возможно, из-за того, что страшилась предстоящего.

Мы шли между стальными башнями минут десять, пока над нами не нависла еще более высокая башня. Над громадными воротами наружу торчали серебряные пики, и свисающие с них белые флаги с красными крестами трепало холодным ветром. Это и была штаб-квартира гильдии «Рыцари Крови».

Шедшая впереди меня Асуна остановилась. В течение нескольких секунд она, задржав голову, молча смотрела на башню, затем сказала:

- Раньше штаб-квартира была в маленьком доме в деревне на тридцать девятом. Все всё время жаловались, что там мало места и слишком много народу. Я не против расширения гильдии... но этот город слишком холодный, мне здесь не нравится...

- Давай разберемся со всем этим побыстрее; а потом пойдем поедим чего-нибудь теплого.

- Вечно ты говоришь о еде, - улыбнулась Асуна и мягко взялась левой рукой за пальцы моей правой. Я застыл от неожиданности и несколько секунд стоял столбом; Асуна стояла рядом, не глядя на меня.

- Так, зарядка завершена!

Отпустив мою руку, она широкими шагами направилась к башне. Я поспешил следом.

Поднявшись по ступеням, мы подошли к двустворчатым воротам. Ворота были распахнуты настежь, но по обе стороны стояли воины в тяжелых доспехах, каждый из которых держал особо длинное копьё. Асуна направилась прямо к ним, и ее каблуки цокали по земле. Когда она подошла, оба часовых приветствовали ее, подняв копьё.

- Благодарю за службу.

Лаконичное приветствие, уверенная улыбка – в ней и не узнаешь ту подавленную девушку, что сидела в магазине Эгиля всего час назад. Идя по пятам за Асуной, я миновал часовых и вошел в башню вместе с ней.

Как и все прочие строения в Грандуме, башня была из черной стали. Первый этаж башни занимал просторный холл, но сейчас он был абсолютно пуст.

С мыслью, что это здание кажется еще более холодным, чем улица снаружи, мы шли по мозаичному полу, аккуратно выложенному металлическими плитками, пока не добрались до витой лестницы.

Мы двинулись вверх по лестнице; наши шаги гулким эхом разносились по холлу. Лестница шла все выше и выше; персонаж с низким значением выносливости свалился бы на полпути. Сбившись со счета, мимо скольких дверей мы прошли, я начал волноваться, сколько же еще предстоит. Но тут, дойдя до одной из холодных стальных дверей, Асуна внезапно остановилась.

- Здесь?..

- Ага...

Асуна с явной неохотой кивнула, но, похоже, тотчас собралась и решилась. Подняв правую руку, она громко постучала и, не дожидаясь ответа, открыла дверь. Из комнаты хлынул поток света, так что я вынужден был прищуриться.

Это была круглая комната, занимающая весь этаж башни. Всю стену занимало застекленное окно. От света, что вливался через окно, вся комната казалась монотонно-серой.

Середину комнаты занимал огромный полукруглый стол; за столом сидели пятеро. Четверых, сидящих по бокам, я никогда раньше не видел, но вот того, кто занимал стул посередине, узнал с первого взгляда. Это был паладин Хитклифф.

Вид его вовсе не впечатлял. Где-то лет двадцать пять на вид. Умное лицо, как у ученого. На лицо свисает серо-стальная прядь. Высокая, тонкая фигура закутана в багряно-красный халат, делаая Хитклиффа похожим скорее на волшебника, которого не могло существовать в этом мире, нежели на мечника.

Но больше всего обращали на себя внимание его глаза. От этих таинственных желтых глаз исходил какой-то магнетизм, который просто поражал. Я ведь не впервые с ним встречался; но, сказать по правде, все равно было страшновато.

Асуна подошла к столу, так что цоканье ее каблуков разносилось по всей комнате, и отдала бодрый салют.

- Я пришла попрощаться.

Хитклифф в ответ жестко улыбнулся.

- Спешить некуда. Пожалуйста, позволь мне сперва с ним самим немного поговорить.

С этими словами он посмотрел в мою сторону. Я откинул капюшон плаща и встал рядом с Асуной.

- Мы ведь в первый раз встречаемся где-то, кроме сражения с боссом, Кирито-кун?

- Нет... у нас был небольшой разговор во время совещания по планированию стратегии шестьдесят седьмого уровня.

Я ответил в формальном тоне, даже не сознавая этого.

Хитклифф слегка кивнул и сложил вместе ладони, лежащие на столе.

- Это была тяжелая битва. Нам едва удалось избежать потерь среди нашей гильдии. Хоть нас и зовут лучшей гильдией, но тем не менее нам всегда не хватает людей. А ты сейчас пытаешься забрать одного из лучших, из наиболее ценных наших игроков.

- Если она такая ценная, как насчет посерьезнее подходить к выбору ее телохранителей?

Человек, сидевший с правого края стола, при этих моих резких словах начал было подниматься, его лицо потеряло невозмутимость. Но Хитклифф остановил его одним движением руки.

- Я велел Крадилу вернуться домой и поразмыслить над своими ошибками. Я должен принести извинения за те проблемы, которые он доставил. Однако мы не можем просто отойти в сторонку и позволить тебе забрать нашего сублидера. Кирито-кун...

Он внезапно вперил взор прямо мне в лицо; за стальным взглядом умных глаз чувствовалась негибкая воля.

- Если ты хочешь забрать ее – выиграй ее собственным мечом, «Двумя клинками». Если ты будешь драться со мной и победишь, я отпущу Асуну с тобой. Но если ты проиграешь, тебе придется присоединиться к Рыцарям Крови.

- ...

Я почувствовал, что начал чуть-чуть понимать этого таинственного человека.

Он был помешан на дуэлях. Кроме того, он обладал непоколебимой уверенностью в собственном мастерстве. Безнадежный человек, неспособный отбросить свою гордость геймера, даже будучи запертым в этой безвыходной смертельной игре. Иными словами – он был такой же, как я.

Услышав слова Хитклиффа, Асуна, до поры стоявшая тихо, раскрыла рот и заговорила, словно ей было невыносимо слушать.

- Лидер, я никогда не говорила, что собираюсь покинуть гильдию. Я хотела всего лишь небольшой отпуск, хотела удалиться и спокойно подумать о разных вещах...

Судя по голосу, Асуна начала заводится; я положил руку ей на плечо и шагнул вперед. Я взглянул Хитклиффу прямо в глаза, и мой рот задвигался словно сам по себе.

- Хорошо. Если ты хочешь общаться с помощью мечей, я не против. Решим наш вопрос дуэлью.

- Аууу!!! Дуракдуракдуракдурак!!!

Мы снова были в Альгедо, на втором этаже магазинчика Эгиля. Прогнав сгорающего от любопытства владельца на первый этаж, я пытался успокоить Асуну.

- Я так старалась его уговорить, а тебе ни с того ни с сего понадобилось брякнуть такое!!!

Асуна, пристроившись на подлокотнике кресла-качалки, в котором я сидел, вдавливала в меня свои плотно сжатые кулачки.

- Прости! Ну прааавда, прости! Меня просто подхватило и...

Я нежно обхватил ее кулаки, и лишь тогда она постепенно успокоилась; но теперь она сидела с надутым видом. Я с огромным трудом удержался от смеха при мысли о колоссальной разнице между тем, как она держалась тогда, в штаб-квартире гильдии, и сейчас.

- Все нормально. Мы договорились о правиле первого удара, так что опасности никакой. И потом, я не то чтобы уж точно проиграю...

- Уу...

Издав сердитый звук, Асуна скрестила свои стройные, длинные ноги поверх подлокотника кресла.

- ...Когда я увидела твои «Два клинка», я подумала, что твое мастерство на совершенно другом уровне. Но со «Святым мечом» лидера ведь то же самое... Можно сказать, он настолько силен, что это нарушает игровой баланс. Честно говоря, я правда не знаю, кто победит... Но что *ты* будешь делать? Если ты проиграешь – мне плевать, что я не пойду в отпуск, но тебе придется присоединиться к РыКам, Кирито-кун.

- Ну, вообще-то, можно сказать, я все равно достигну своей цели... все зависит от того, как на это посмотреть.

- Э? Как?

Мне пришлось силой разжимать рот, чтобы ответить.

- Ээээ, нуу... в общем, если Асуна останется со мной, я не против вступить в гильдию.

Раньше я ни за что бы не выжал из себя что-то подобное, даже во имя спасения собственной жизни. Глаза Асуны изумленно распахнулись, лицо стало красным, как спелое яблоко. Затем она почему-то, не произнося ни слова, встала с подлокотника и подошла к окну.

Из-за плеч Асуны, освещенной закатным солнцем, до меня доносились звуки повседневной жизни Альгедо.

То, что я сейчас сказал, было правдой, но становиться членом гильдии мне все-таки ужасно не хотелось. Я вспомнил название единственной гильдии, к которой я когда-либо принадлежал, - гильдии, которой уже не существовало, - и острая боль пронзила мое сердце.

«Ну, в общем-то, я проигрывать не собираюсь...» - подумал я и, встав с кресла, подошел к Асуне.

Чуть помедлив, Асуна тихонько склонила голову мне на правое плечо.

[К оглавлению](#)

ГЛАВА 13

Свежеоткрывшаяся жилая зона 75 уровня оказалась городом, напоминающим древний Рим. Город уже бурлил – благодаря, во-первых, множеству воинов и торговцев, подыскивающих жилье, а во-вторых, всем прочим, кто не принимал участия в прохождении игры, но просто зашел поглазеть. Ну и плюс к этому на сегодня намечалось исключительно редкое мероприятие, так что посетители выныривали из телепортера с самого утра.

В основном город был сооружен из кубических блоков белого известняка. Одно строение выделялось на фоне храмоподобных домов и широких каналов: невероятных размеров колизей, возвышающийся над главной площадью. Для дуэли между мной и Хитклиффом он подходил идеально. Но...

- Обжигающий попкорн по десять коллов за чашку! Десять коллов!

- Холодное черное пиво, налетай!..

Перед входом в колизей суетились полчища торговцев; они зывали к длинной очереди зрителей, продавая им свои странные на вид закуски и напитки.

- ...Это, что это, черт подери, такое?..

Пребывая в шоке от открывшегося мне зрелища, я мог лишь спросить стоящую рядом со мной Асуну.

- Я, я не знаю...

- Эй, вон там разве не Рык билеты продает?! Как вообще это превратилось в такое шоу?!

- Я, я не знаю...

- Может, это и есть то, чего добивался Хитклифф?..

- Нет, думаю, это затеял наш главный финансист, Дайзен-сан. Он ни за что не упустил бы такую возможность, - и Асуна рассмеялась.

Я сник; чувствовал я себя совершенно обессиленным.

- ...Давай сбежим, Асуна. Будем жить в какой-нибудь мелкой деревушке на двадцатом уровне и возделывать поля.

- По мне так и ладно, но... - и затем зловредным голосом она добавила: - только если сейчас сбежишь, заработаешь себе ооочень плохую репутацию.

- Черт...

- Ну, ты ведь сам виноват, верно? А... Дайзен-сан.

Подняв голову, я увидел толстяка, идущего вперевалку нам навстречу; он был настолько необъятен, что трудно было найти человека, которому бы меньше подходила униформа РыКов.

С улыбкой во все свое круглое лицо он обратился к нам.

- Блаадаря Кирито-сану мы зашибаем не кислые бабки! Если б ты это дело каждый месяц прокручивал, это было б ваще клево!

- Хрен тебе!!

- Пошли, пошли, вона предбанничек. Давай, вот сюда, пжалста.

Я сдался на милость судьбы и двинулся за ним. Мне уже было все равно.

«Предбанничек» оказался маленьким закутком, выходящим на арену. Проводив меня туда, Дайзен пробормотал что-то про то, что надо подправить букмекерские коэффициенты, и испарился. У меня не было сил даже ругаться. Снаружи доносились неясные крики толпы. Похоже, все сидячие места были уже заполнены.

Когда мы остались вдвоем, Асуна обхватила мою ладонь обеими своими и заговорила серьезным голосом.

- ...Хоть этот поединок и до первого удара, все равно может быть опасно, если ты пропустишь сильный критический удар. Тем более многие приемы лидера вообще никто не знает – ты должен сдаться сразу, как только почувствуешь, что что-то не так, понял? Я никогда тебя не прощу, если ты снова устроишь что-нибудь такое же опасное, как в тот раз!

- Ты бы лучше о Хитклиффе волновалась, - и я с улыбкой похлопал ее по плечам.

Снаружи прозвучало объявление о начале дуэли, и гул толпы перешел в рев. Я чуть призывлек мечи из висящих за спиной ножен и с клацаньем отправил обратно. Затем я двинулся к ослепительно сияющему квадрату выхода на арену.

Крутая трибуна, окольцовывающая всю арену, была забита под завязку. На глазок, зрителей было не меньше тысячи. В первом ряду я увидел Кляйна и Эгиля, испускающих угрожающие вопли типа «Нарежь его на ломтики!» и «Мочи его!»

Я двинулся в самый центр арены и лишь там остановился. В это мгновение из комнатки напротив показался багряный силуэт, и рев толпы еще усилился.

В отличие от обычной униформы Рыцарей Крови, цвета которой были красный на белом, на Хитклиффе была накидка прямо противоположной расцветки. Он, как и я, был практически бездоспешен, но в левой руке держал огромный ослепительно-белый щит крестообразной формы. Этот щит сразу же привлек мое внимание. Меч, похоже, был закреплен за щитом, как в ножнах – я видел его крестообразную рукоять, торчащую из-за щита сверху.

Хитклифф шел спокойно и непринужденно, пока не остановился прямо передо мной. Кинув взгляд на толпу зрителей, он обратился ко мне с грустной улыбкой:

- Приношу свои извинения, Кирито-кун. Я действительно понятия не имел, что такое произойдет.

- Я потребую свою долю выручки.

- Нет... после этого боя ты станешь частью нашей гильдии. Я уверен, что эта дуэль – одна из важных миссий гильдии.

Затем он стер с лица улыбку, и его желтые глаза словно начали излучать энергию. В страхе я невольно шагнул назад. В реале мы оба, скорее всего, лежали где-то очень далеко друг от друга, и лишь поток цифр летел от него ко мне и обратно. И все же я ощутил нечто, самое подходящее название для чего – «жажда убийства».

Мой разум вошел в боевой режим, мои глаза встретили взгляд Хитклиффа. Шум толпы словно бы удалялся. Прежде чем я это осознал, все мои чувства начали ускоряться; даже цвета всего, что меня окружало, казалось, изменились.

Хитклифф отвел взгляд и отошел от меня метров на десять. Затем он поднял правую руку и произвел какие-то манипуляции в появившемся перед ним меню, даже не глядя на него. Передо мной появилось сообщение о вызове на дуэль. Я принял вызов и установил режим первого удара.

Начался отсчет. Звуков толпы я уже почти не слышал.

Кровь побежала по жилам быстрее. Я раздавил последние остатки нерешительности и дал волю своей жажде боя. Синхронными движениями я вытянул из-за спины оба меча. Мой противник был не из тех, кого можно одолеть, если не выложить все с самого начала.

Хитклифф извлек из щита свой длинный, тонкий меч и занял боевую стойку, крепко держа его в руке.

Он стоял полуобернувшись, щитом в мою сторону, правую половину туловища отведя. Я не чувствовал за его стойкой никакой накапливаемой силы. Поняв, что пытаться предсказать его действия – значит лишь сбивать самого себя с толку, я решил не мудрить и просто атаковать с первой же секунды в полную силу.

Мы оба не смотрели в свои окна, но рванулись вперед сразу же, как только появилось сообщение «Дуэль».

Я бежал, держась низко у земли; я едва ли не скользил по полу арены, казалось, еще чуть-чуть – и царапну его туловищем.

Прямо перед тем, как мы сошлись, я крутанулся всем телом, и мой правый меч пошел вверх-влево. Крестообразный щит заблокировал удар; полетели искры. Но моя атака была частью двухударного комбо. Через одну десятую секунды после первого удара мой левый меч проскользнул позади щита. Это был атакующий навык для двух клинков «Двойной круг».

Удар слева был отбит мечом; чертимая им световая дуга оборвалась на середине. Разочарование, конечно; но это движение было лишь сигналом к началу схватки. Используя силу своего удара, я разорвал дистанцию и тут же снова атаковал.

На этот раз Хитклифф пошел во встречную атаку, двинув вперед свой гигантский крестообразный щит. Его правая рука была скрыта за щитом, мне трудно было увидеть, что она делает.

- Тче!

Я подался вправо в попытке уйти от атаки. Я думал, что если буду находиться с той стороны Хитклиффа, где щит, у меня хватит времени реагировать на его атаки, даже если я не буду видеть начало траектории его меча.

Но тут Хитклифф поднял щит горизонтально.

- Хаа!

Издав низкое рычание, он нанес колющий удар щитом. Щит понесся ко мне, оставляя позади себя ярко-белый след.

- Ахх!!

В последний момент мне удалось защититься, скрестив оба своих клинка. От силы удара все мое тело сотряслось, я отлетел на несколько метров. Я воткнул правый меч в пол арены, чтобы не упасть, перевернулся в воздухе и приземлился на ноги.

Такого я не ожидал: похоже, его щит тоже мог использоваться как оружие. В некотором смысле это было похоже на «Два клинка». Изначально я считал, что моя высочайшая скорость атаки позволит мне выиграть дуэль в режиме первого удара; похоже, я ошибался.

Хитклифф несся ко мне, он стремительно приближался, не оставляя времени прийти в себя. Меч с крестовидной рукоятью, который он держал в правой руке, летел со скоростью, которая могла бы посоперничать и с Асуной-«Молнией».

Противник начал свое атакующее комбо; я мог лишь защищаться обоими мечами. Перед дуэлью Асуна рассказала мне о «Святом мече» все, что могла; однако, похоже, простого вдалбливания информации было недостаточно. Так что, чтобы отражать его атаки, мне приходилось полагаться только на свою реакцию.

Парировав левым мечом последний идущий снизу вверх удар его восьмиударного комбо, я тут же правым применил одноударный навык «Разящий меч».

- Хья-ааа!!

Издав металлический звук, напомнивший гул реактивного двигателя, меч полетел, оставляя за собой алый след, и ударил точно в середину щита. Ощущение было такое, словно я стукнул каменную стенку; однако мои руки продолжали двигаться, завершая атаку.

Раздалось громкое «Боммм!!», и на этот раз уже Хитклиффа отбросило назад. Пронзить щит мне не удалось, но я почувствовал, что *проник* сквозь его блок. Хит-пойнты Хитклиффа немного уменьшились, но этого было недостаточно, чтобы решить исход боя.

Хитклифф ловко приземлился на ноги и отпрянул назад.

- ...Впечатляющая реакция.

- Скорее, это у тебя слишком хорошая защита!! – выкрикнул я и бросился в атаку. Хитклифф тоже поднял меч и двинулся мне навстречу.

Мы принялись обмениваться ударами с ослепляющей скоростью. Мой меч был отбит его щитом; его меч наткнулся на мой. Повсюду вокруг нас вспыхивали и гасли световые следы самых разнообразных цветов, от звона соударяющихся клинков содрогался пол арены. Время от времени отголоски ударов проходили сквозь защиту, отъедая по чуть-чуть от наших хит-пойнтов. Даже если обоим игрокам так и не удастся нанести чистое попадание, кто-то из нас все же выиграет, как только хит-пойнты его противника опустятся ниже 50%.

Но мне на это было уже наплевать. Мои движения становились все быстрее; я испытывал невероятное возбуждение – впервые за все время, что я заперт в SAO, я встретил столь сильного противника. И всякий раз, как мои чувства становились еще острее, темп моих атак тоже чуть-чуть возрастал.

Я все еще не на пределе. Я могу еще быстрее. Угонись за мной, если можешь, Хитклифф!!!

Выплескивая каждый грамм силы, что у меня был, я погрузился в дикое, радостное опьянение звона клинков. Наверно, я смеялся. Обмен ударами шел все быстрее, хит-пойнты и его, и мои постепенно снижались, и вот уже подошли к пятидесятипроцентному рубежу.



И тут наконец на непроницаемом лице Хитклиффа мелькнуло что-то вроде эмоции.

Что это было? Нервы? Я почувствовал, что скорость его ударов стала чуть-чуть падать.

- Хаааа!

Я отбросил мысли о защите и пошел в атаку обоими мечами: «Звездопад». Мои клинки рванулись навстречу Хитклиффу, словно солнечные протуберанцы.

- Апп!..

Хитклифф поднял свой крестообразный щит в попытке защититься. Но я его просто не замечал, нанося удар за ударом справа, слева, сверху и снизу. А его ответы еще больше замедлились.

«Я прорвусь!!»

Я был абсолютно уверен, что мой последний удар пробьет его защиту. Он отвел щит слишком далеко вправо, моя атака слева пошла в незащищенную область, чертя сияющую дугу. Как только этот удар достигнет цели, его хит-пойнты наверняка упадут ниже половины, и я выиграю ду...

В этот момент весь мой мир содрогнулся.

- ?!

Как это описать словами? В общем, у меня как будто отняли кусочек времени.

В течение нескольких десятых долей секунды всё вокруг меня словно застыло; всё, кроме Хитклиффа. Щит, который должен был быть справа, вдруг оказался слева, точно я смотрел фильм, из которого вырезали несколько кадров, и заблокировал мой меч.

- Какого!..

После того, как моя сильная атака была отбита, несколько мгновений я был не в состоянии двигаться; и Хитклифф, конечно, не мог не воспользоваться моментом.

Длинный меч в его правой руке провел одноударную атаку; атака прошла до отращения точно, эта точность должна была решить исход боя. Я мешком свалился на арену. Краем глаза я мог видеть фиолетовое сообщение системы, оповещающее о завершении дуэли и кто ее выиграл.

От моего боевого ража не осталось и следа. Я просто лежал неподвижно, ни о чем не думая, хотя рев толпы снова начал проникать мне в голову.

- Кирито-кун!!

Асуна подбежала ко мне и принялась меня тормозить, отчего я вновь пришел в чувство.

- А... ага... я нормально.

Асуна с тревогой всматривалась в мое пустое лицо.

Я проиграл?..

Я до сих пор не мог в это поверить. Космическая скорость Хитклиффа в конце боя была за пределами возможностей игрока – за пределами возможностей любого человека. Я даже видел, как полигоны, из которых состоял его аватар, исказились на какое-то мгновение из-за его невозможной быстроты.

Сидя на полу арены, я поднял голову и взглянул в лицо Хитклиффу.

Но выражение лица победителя было почему-то рассерженным. Багряный паладин сверлил нас своим металлическим взглядом, а затем, не произнеся ни слова, развернулся и направился к своей комнатухе сквозь приветственный грохот толпы.

[К оглавлению](#)

ГЛАВА 14

- Что... что это за фиговина?!

- Что значит «что»? Ты прекрасно знаешь, что это. Так что давай, поднимайся!

Асуна силком обряжала меня в мое новое одеяние. Оно было таким же по дизайну, как тот плащ, который я носил прежде, но только ослепительно белым. На обшлагах обоих рукавов было по маленькому кресту, и еще один большой на спине, все три ярко-алого цвета. Вне всяких сомнений, это была униформа РыКов.

- ...Я... я же просил что-нибудь простенькое...

- Оно уже достаточно простенькое. Ух ты, а тебе идет!!

Я обессиленно плюхнулся в кресло-качалку. Я по-прежнему обитал на втором этаже магазинчика Эгиля. Это место уже стало моим убежищем от всех несчастий, так что бедному владельцу приходилось спать на простой кушетке на первом этаже. Единственной причиной, почему он до сих пор не выставил меня, была Асуна, которая забегала каждый день и помогала по магазину. Лучшей рекламы и представить себе было невозможно.

Пока я стонал в своем кресле, Асуна подошла и села на подлокотник – он уже стал ее любимым местом. С улыбкой она принялась раскачивать кресло, словно мои проблемы ее забавляли. Затем, по-видимому, вспомнив что-то, хлопнула в ладони.

- А, нам стоило бы поприветствовать друг друга как следует. Как член гильдии, я надеюсь, что мы отлично сработаемся.

С этими словами она неожиданно для меня отвесила поклон. Я распрямил спину и ответил:

- Я, я тоже надеюсь, что мы сработаемся... но, опять же, я рядовой член, а ты сублидер, так что... - я провел правым указательным пальцем сверху вниз ей вдоль позвоночника, - ... вот так я не смогу больше делать...

- Кяаа! – командир подскочил и стукнул своего подчиненного по голове. Затем Асуна подошла к креслу у противоположной стены и опустилась в него, дуясь.

Под теплым, благостным солнышком поздней осени мы предались краткому, мирному покою.

С моего поражения в дуэли с Хитклиффом прошло два дня. Поскольку я был не из тех, кто отказывается от своего слова, я вступил в гильдию Рыцарей Крови, как договаривался с Хитклиффом. Гильдия дала мне на подготовку двое суток, так что с завтрашнего дня я буду выполнять их приказы по исследованию лабиринта 75 уровня.

Вступление в гильдию, эх...

Асуна кинула на меня взгляд, услышав мой тихий вздох.

- ... Ты из-за меня во все это влез.

- Да не, все нормально. Для меня это хорошая возможность. Я все равно начал уже ощущать недостатки игры соло...

- Я рада слышать это от тебя... слушай, Кирито-кун...

Карие глаза Асуны смотрели прямо на меня.

- Ты не расскажешь мне, почему ты сторонись гильдий... сторонись людей?.. Не думаю, что это всего лишь из-за того, что ты бета-тестер или обладатель уникального навыка – ты ведь очень добрый человек.

Я упер взгляд в пол и медленно качнулся в кресле.

- ...Один раз, давно... в общем, уже больше года назад... я был в гильдии...

Слова выходили с такой легкостью, что я даже удивился. Может быть, это из-за того, что я чувствовал – взгляд Асуны способен растворить боль, которая пронзала меня всякий раз, когда я об этом вспоминал.

- Мне предложили вступить, когда я случайно встретил и помог им в лабиринте... это была маленькая гильдия, всего шесть человек, включая меня, и у нее было довольно странное название: «Черные кошки полнолуния».

Асуна чуть заметно улыбнулась.

- Лидер там... он был хороший парень. Его звали Кейта, он владел посохом. Он всегда, в любой ситуации думал в первую очередь о членах гильдии, поэтому все ему верили. Он сказал мне, что ищет бойца передней линии, потому что почти все члены гильдии носили дальнедействующее двуручное оружие...

Сказать по правде, уровни у них у всех были гораздо ниже моего. Нет, лучше сказать так: я набирал уровни слишком быстро.

Если б я сказал, какой у меня уровень, Кейта подумал бы дважды, прежде чем меня приглашать. Но я устал изо дня в день ходить в лабиринты в одиночку, я завидовал теплой, семейной атмосфере «Черных кошек». Похоже, они дружили и в реале – в их разговорах не было той неловкости и отстраненности, которая обычно чувствуется при общении онлайн-игроков; и это меня тоже притягивало.

Если по-честному, я не имел никакого права желать заботы других. Я потерял это право, когда решил стать игроком-одиночкой и стал эгоистично развиваться только на благо себя самого. Но я заглушил внутренний голос и вступил в гильдию, скрыв и свой уровень, и прошлое бета-тестера.

Кейта спросил, не могу ли я натаскать одну из копейщиц работать с мечом и щитом. Потому что тогда у нас будет три воина передней линии, включая меня, и гильдия станет сбалансированной.

Копейщица, которую он мне поручил, была застенчивой девушкой с черными волосами по плечи; звали ее Сати. Когда мы познакомились, она сказала, смущенно улыбаясь, что, хоть и играет уже давно, но из-за своего характера ей плохо удается заводить друзей. Когда у нашей гильдии не было никаких общих мероприятий, мы с ней гуляли, и я учил ее пользоваться одноручным мечом.

Между мной и Сати было много общего. Мы оба ощущали неловкость, находясь в обществе, и предпочитали возводить вокруг себя стену, и в то же время страшились одиночества.

Однажды она внезапно сказала мне, что очень боится смерти, что ей настолько страшно в этой смертельной игре, что она не хочет выходить из безопасной зоны и практиковаться.

В ответ на эту откровенность я мог сказать лишь одно: «Я не дам тебе умереть». Я не мог сказать ничего другого, поскольку по-прежнему скрывал свой уровень. Услышав мой ответ, она заплакала и плакала некоторое время, прежде чем смогла выдавить улыбку.

Затем, вскоре после этого, мы впятером – вся гильдия, кроме Кейты – отправились в лабиринт. Кейты с нами не было – он пошел торговаться за дом, который мы собирались приобрести на накопленные деньги и использовать в качестве штаб-квартиры гильдии.

Хотя лабиринт, в который мы отправились, уже был пройден, там еще оставались неисследованные места. Когда мы уже собирались уходить, один из членов гильдии нашел сундук с сокровищами. Я советовал не связываться – мы находились недалеко от переднего края, так что монстры здесь были сильны. Кроме того, я не доверял сопартийцам по части обезвреживания ловушек. Но, поскольку против того, чтобы открыть сундук, выступили только мы с Сати, мы проиграли, два против трех.

Это была ловушка-сирена, одна из худших разновидностей. Едва мы открыли сундук, раздался душераздирающий вой, и монстры поперли из всех дверей. Мы тут же попытались сбежать, воспользовавшись телепортерами.

Но ловушка оказалась двойной. Комната была антикристалльной зоной – наши кристаллы не работали.

Монстров было просто-напросто слишком много, чтобы мы могли их сдержать. Мои сопартийцы ударились в панику и бесцельно метались туда-сюда. Я пытался прорубить дорогу к выходу, используя высокоуровневые навыки, которые до того момента скрывал, но перепуганные сопартийцы выбраться так и не смогли. Один за другим они теряли все свои хит-пойнты и, крича, распадались на полигоны. Я отчаянно махал мечом, надеясь спасти хотя бы Сати.

Но было поздно. Я увидел, как Сати тянется ко мне, и в этот момент монстр безжалостно зарубил ее. Она все еще смотрела на меня доверчиво в тот момент, когда, точно стеклянная статуя, разбилась на осколки и исчезла. Она верила в меня, полагалась на меня до самого конца; но мои слова были слабыми и пустыми, они оказались не более чем пустым обещанием, ложью.

Кейта ожидал нас на постоялом дворе, который служил нам временной базой, с ключами от новой штаб-квартиры в руках. Вернувшись на постоялый двор в одиночестве, я рассказал Кейте, что произошло. Он выслушал меня, не произнеся ни слова, затем спросил: «Как ты выжил?»

Тогда я раскрыл ему свой уровень и что я был бета-тестером.

Кейта взглянул на меня так, словно перед ним стояло что-то омерзительное, и произнес лишь одну фразу.

«Такой Битер, как ты, не имел права к нам присоединяться».

Эти слова пронзили меня, точно стальной меч.

- ...Что потом стало... с ним?..

- Он покончил с собой.

Асуна содрогнулась в своем кресле.

- Он спрыгнул с края уровня. Скорее всего, проклиная меня... до самого конца.

У меня ком подкатил к горлу. Подняв воспоминания, погребенные глубоко в сердце, я ощутил и ту боль – она вернулась ко мне с пронзительной ясностью. Я стиснул зубы. Больше всего мне хотелось потянуться к Асуне в поисках утешения, но внутренний голос прошептал: «Ты этого не заслуживаешь», - и мне осталось лишь сжимать кулаки.

- Я убил их. Если бы я не скрыл, что был бета-тестером, может, мне удалось бы убедить их оставить сундук в покое. Это я... это я убил Кейту... и Сати...

Широко распахнув глаза, я выплевывал слова сквозь сжатые зубы.

Вдруг Асуна встала, сделала два шага ко мне и ласково провела по моему лицу руками. Тепло улыбнувшись, она придвинула свое лицо к моему.

- Я не умру.

Она произнесла эти слова шепотом, но в то же время ясно и отчетливо. Я ощутил, как мое напряжение уходит.

- Потому что я... это я буду тебя защищать.

С этими словами Асуна обхватила мою голову и прижала к груди. Меня окутала мягкая и теплая темнота.

Я закрыл глаза; темный покров воспоминаний отдернулся, и передо мной появились «Черные кошки»; они сидели у барной стойки в постоянном дворе, купаясь в оранжевых лучах света.

Мне нет прощения. Я никогда не расплачусь за свои грехи.

Но несмотря на это, лица у меня в голове словно бы улыбались.

На следующий день, напялив свой снежно-белый плащ, я вместе с Асуной отправился на 55 уровень, в Грандум.

С сегодняшнего дня я буду исполнять обязанности члена гильдии «Рыцари Крови». Однако, в отличие от стандартной партии в пять человек, Асуна воспользовалась своей властью и сформировала отряд из нас двоих; так что на самом деле все оставалось как раньше.

Только вот приказ, который мы получили в штаб-квартире гильдии, стал для нас полной неожиданностью.

- Тренировка?..

- Да. Мы сформируем отряд из четырех человек и пойдем через лабиринт пятьдесят пятого уровня до жилой зоны пятьдесят шестого.

Человек, произнесший эти слова, был одним из тех четверых, что сидели за столом рядом с Хитклиффом, когда я с ним говорил. Это был здоровенный парень с густыми светлыми кудрями – похоже, секироносец.

- Погоди-ка, Годфри! Кирито-кун собирался...

Асуна принялась спорить, но Годфри лишь поднял бровь и ответил уверенно (пожалуй, даже самоуверенно):

- Даже сублидер обязан подчиняться правилам. Мне без разницы, в какую именно партию он войдет для исследования. Но, как командир авангарда, я обязан проверить его

способности. Даже если у него уникальный навык, мы все равно не знаем пока что, будет ли от него какая-нибудь польза.

- Но, но Кирито-кун же силен, не может быть, что он окажется не к месту...

Я успокоил излишне возбужденную Асуну и ответил:

- Если хочешь увидеть – я покажу. Но я не хочу терять много времени на такой низкоуровневый лабиринт. Тебя устроит пробежаться через него по-быстрому?

Годфри закрыл рот с явно недовольным видом. Затем он развернулся и ушел, кинув напоследок:

- Сбор у западных ворот города через тридцать минут.

- Ну что за отношение?! – и Асуна в ярости пнула стальную колонну. – Прости, Кирито-кун. Может, и в самом деле было бы лучше, если б мы сбежали...

- Если б мы это сделали, вся гильдия хором заругала бы меня до смерти, - с этими словами я улыбнулся и легонько хлопнул Асуну по голове.

- Уууу, я думала, мы сегодня будем вдвоем... может, мне с тобой пойти?..

- Я скоро вернусь. Просто подожди пока здесь.

- Ага... будь осторожнее... - и Асуна с неохотой кивнула. Я помахал ей рукой и вышел из штаб-квартиры.

Но добравшись до места сбора – западных ворот Грандума, – я увидел нечто, что повергло меня в шок.

Рядом с Годфри стоял человек, видеть которого мне хотелось меньше всего на свете – Крадил.

[К оглавлению](#)

ГЛАВА 15

- ...Это что за дела? – тихо спросил я у Годфри.

- Эммм, я уже знаю, что у вас там произошло. Но поскольку теперь вы товарищи по гильдии, я подумал, что это отличная возможность разогнать все плохое, что между вами было.

Я смотрел, как Годфри, задрав голову, весело смеется, когда Крадил медленно подошел ко мне.

- ...

Я напрягся, готовый среагировать на любое его действие. Хоть мы находились и в безопасной зоне – кто знает, что он может отколоть.

Но, вопреки всем моим ожиданиям, Крадил неожиданно согнулся в поклоне. Затем он забормотал; из-под длинных волос голос был еле слышен.

- Я... прошу прощения, что доставил неприятности в тот раз...

Вот теперь я был действительно в шоке. У меня отпала челюсть, и я потерял дар речи.

- Обещаю, что такая грубость с моей стороны больше не повторится... надеюсь на твое прощение...

Под грязными на вид волосами я не мог разглядеть его лица.

- А... ну да...

Я заставил себя кивнуть, удивляясь, что, черт подери, произошло. Ему операцию на мозге сделали, или что?

- Вот, вот. Ну, вот и никаких проблем!! – и Годфри вновь искренне рассмеялся.

Я не мог избавиться от подозрений; Крадил наверняка что-то затевал, но, глядя на его опущенную голову, я не мог понять, что именно. Эмоции в SAO отображались гипертрофированно, но вот по части тонких деталей выражения лица система была далека от совершенства. Сейчас мне оставалось лишь принять его извинения, но я лишний раз напомнил себе, что бдительность нельзя снижать ни на секунду.

Вскоре явился наш последний сопартиец, и мы отправились в сторону лабиринта. Я уже двинулся было в своем обычном темпе, но грубый голос Годфри меня остановил.

- Погоди... сегодняшняя тренировка пойдет в обстановке, максимально приближенной к боевой. Я хочу увидеть, как вы действуете в опасных ситуациях, так что я забираю все ваши кристаллы.

- ...И телепортеры тоже?

Годфри в ответ лишь кивнул. Я заколебался. Кристаллы, особенно кристаллы-телепортеры, были последним средством выживания в этой смертельной игре. Я с ними не расставался никогда. Я уже собрался было отказаться, но этот отказ мог поставить Асуну в неприятное положение, так что я решил оставить свои слова при себе.

Глядя, как Крадил и наш четвертый послушно отдают свои кристаллы, я последовал их примеру – у меня просто не было выбора. Годфри даже не забыл потом проверить мою сумку.

- Хмм, отлично. Что ж, тогда вперед! – скомандовал Годфри, и мы вышли из Грандума и направились к лабиринту, видневшемуся далеко на западе.

Охотничья зона 55 уровня была безжизненной пустыней, без единой травинки. Я хотел покончить с этой тренировкой побыстрее, так что предложил пробежаться до лабиринта, но Годфри от этого предложения просто отмахнулся. Скорее всего, из-за того, что он в своем развитии сосредотачивался на повышении силы и пренебрегал ловкостью. Я мог лишь подчиниться и молча шагать через бесконечную пустыню.

Пару раз мы натыкались на монстров. Тогда у меня просто не было времени стоять и терпеливо ждать приказов Годфри – я просто шинковал их сразу же.

В конце концов, проложив путь через сколько-то высоких каменистых холмов, мы вышли к серой известняковой громаде лабиринта...

- Так, привал! – заявил Годфри своим грубым голосом, и партия остановилась.

- ...

Мне хотелось просто пробежать лабиринт насквозь; но, понимая, что меня не поддержат, даже если я это предложу, я просто вздохнул и уселся на камень. Время подходило уже к полудню.

- Сейчас раздам провизию.

С этими словами Годфри извлек четыре кожаных мешочка и кинул их сопартийцам. Я поймал свой одной рукой и раскрыл, не рассчитывая увидеть никаких особых изысков. Внутри была бутылочка с водой и немного сухарей, которые продавались в NPC-магазинах.

Я откупорил бутылку и сделал глоток, проклиная свое невезение; если бы все пошло так, как мы с Асуной планировали, сейчас я уминал бы ее сэндвичи собственного приготовления.

Вдруг я обратил внимание, что Крадил сидит на камне чуть в стороне от остальных. К своей сумочке он даже не притронулся, его глаза под длинной челкой мрачно смотрели на нас.

Что, черт побери, он высматривает?..

Меня внезапно пробрало холодом. Он чего-то ждал. И это что-то... скорее всего...

Я отшвырнул бутылку в сторону и попытался выплюнуть то, что уже было во рту.

Но было поздно. Силы вдруг оставили меня, и я свалился на землю. На краю моего поля зрения появилась полоса хит-пойнтов; она была заключена в зеленую рамочку, которой там находиться не полагалось.

Ошибиться было невозможно: парализующий яд.

Глянув в сторону, я обнаружил, что Годфри и четвертый сопартиец тоже корчатся на земле. Я тут же потянулся в свою сумку левой рукой, но это лишь усилило мой страх. Все мои кристаллы – и противоядия, и телепортеры – я передал Годфри. Зелье у меня оставалось, но на паралич оно не влияло.

- Ку... ку-ку-ку...

Пронзительный хохот донесся до моих ушей. Сидя на своем камне, Крадил схватился за живот руками и перегнулся от смеха. В его выпученных глазах плескался безумный восторг, который я помнил слишком хорошо.

- Уа-ха! Ха-ха! Хия-ха-ха-ха-ха!!

Он ржал, теперь задрал голову к небу, явно не в силах себя контролировать. Годфри глядел на него обалдело.

- Что... что за дела?.. Разве воду... готовил не... ты, Крадил...

- Годфри! Быстро возьми кристалл-антидот!

Услышав мой крик, Годфри начал наконец-то шарить в сумке у себя на боку.

- Хия!..

Со странным вскриком Крадил соскочил со своего камня и пинком отбросил в сторону левую руку Годфри. Зеленый кристалл выпал из руки. Крадил подобрал его, затем сунул руку в сумку Годфри, вытащил все остальные кристаллы и переложил в свою.

Это был конец.

- Крадил... что, что ты делаешь?.. Это что, какое-то... упражнение?

- Дее-бил!!

Крадил пнул Годфри, который до сих пор не мог врубиться в ситуацию и бормотал всякие глупости, прямо в рот.

- Арр!

Хит-пойнты Годфри чуть уменьшились, и в то же время курсор Крадила сменился с зеленого на оранжевый, цвета преступления. Но это ничего не меняло. Здесь, на уже зачищенном уровне, не будет случайных прохожих.

- Годфри-сан, я всегда считал тебя идиотом, но не думал, что ты настолько туп. Может, у тебя и мозг состоит из мускулов?

Резкий смех Крадила разнесся по пустыне.

- Я много чего хотел бы тебе сказать... но не буду тратить время на закуски...

С этими словами Крадил извлек свой двуручный меч. Он поднял его высоко вверх, вытянув свое тощее тело. Затем крутанул, и солнце отразилось от широкого клинка.

- П-погоди, Крадил! Ты... что... ты говоришь... это... это не тренировка?..

- Заткнись уже и сдохни, - выплюнул Крадил и безжалостно махнул мечом.

Раздался тяжелый, глухой звук, и хит-пойнты Годфри изрядно уменьшились.

Годфри наконец-то осознал серьезность положения и закричал. Но было слишком поздно.

Дважды, трижды опустился меч, беспощадно сверкая, и с каждым взмахом хит-пойнтов у Годфри оставалось все меньше. Затем, когда они спустились в красную область, Крадил остановился.

Не успел я подумать, что Крадил, каким бы психом он ни был, все же не пойдет на убийство, как он перехватил меч клинком в другую сторону и медленно погрузил его в тело Годфри. Хит-пойнты Годфри начали медленно снижаться; Крадил налег на меч всем своим весом.

- Ааааааааа!!

- Хия-ха-ха-ха-ха!!

Вопли Годфри становились все громче, Крадил стал примешивать к ним свой безумный вой. Меч медленно уходил в тело Годфри, его хит-пойнты так же медленно снижались...

Я и наш четвертый безмолвно наблюдали, как меч Крадила прошел Годфри насквозь, и в то же мгновение его хит-пойнты достигли нуля. Годфри, скорее всего, так и не понял, что с ним произошло, даже когда его тело начало распадаться на бесчисленное множество осколков.

Крадил медленно вытащил меч из земли, затем повернул голову, точно заводная игрушка, и взглянул на нашего спутника.

- А!! Ааааа!!

С этими воплями бедняга принялся лихорадочно молотить руками, пытаясь спастись. Крадил странной походкой направился к нему.

- ...Я против тебя ничего не имею... но, согласно моему плану, вернуться должен я один...

Бормоча себе под нос, он поднял меч.

- Аааа!

- Хочешь послушать?.. Вот смотри: наша партия, - он взмахнул мечом; к воплям своего сопартийца он оставался глух, - в поле наткнулась на большую группу плееркиллеров, - еще один взмах. - Мы сражались отчаянно, но трое погибли... - еще один. - Я остался один, но мне удалось разогнать преступников и выжить, и вернуться в штаб-квартиру...

После четвертого удара хит-пойнты сопартийца иссякли. Разнесся звуковой эффект, от которого у меня по всему телу побежали мурашки. Крадил же выглядел так, словно только что услышал голос богини. Он стоял там, в самом центре вихря осколков, и вслушивался с выражением блаженства на лице.

Это у него был уже не первый раз...

В этом я был абсолютно уверен. Может, его курсор и был зеленым только что, но существует много отвратительных способов убить человека так, чтобы курсор не оранжевел. Впрочем, осознание этого ничем не помогало.

Наконец Крадил обернулся в мою сторону, лицо его сияло неконтролируемой радостью. Он медленно направился ко мне, и меч его, тащась по земле, издавал невыносимый звук.

- Эй.

Он сел возле меня на корточки – я по-прежнему лежал распростершись – и сказал шепотом:

- Из-за тебя, идиота, мне пришлось убить двух совершенно невинных людей.

- Но тебя это, похоже, только радует, - ответил я, отчаянно пытаюсь найти выход. Двигаться сейчас могли только мой рот и левая рука. Поскольку при параличе игрок не мог открывать меню, то и отсылка сообщений была под запретом. Хоть я и знал, что пользы будет мало, все же попытался подвигать левой рукой, которую Крадил не видел. В то же время я продолжал говорить.

- Зачем такому, как ты, нужно было вступать в РыКи? Гильдия преступников подошла бы тебе больше.

- Ке, зачем задавать такие очевидные вопросы? Из-за той девчонки, - ответил он своим скрежещущим голосом и облизал губы.

Когда до меня дошло, что он имеет в виду Асуну, моя кровь закипела.

- Ах ты поганый ублюдок!..

- Вау, а что ты на меня так смотришь? Это ведь всего лишь игра, верно? Не волнуйся, я позабочусь о твоём драгоценном сублидере в твоё отсутствие. В конце концов, у меня есть масса полезных вещей.

Крадил подобрал бутылку с отравленной водой и потряс; в бутылке забулькало. Затем он неуклюже подмигнул и продолжил говорить.

- А ты только что кое-что интересное сказал, ты сказал, что гильдия преступников подошла бы мне больше.

- ...Ну, я всего лишь сказал правду.

- Это я тебе комплимент сделал. Ты очень умный. Ке-ке-ке-ке.

Смеясь, Крадил, похоже, одновременно о чем-то раздумывал. Затем он внезапно снял латную перчатку с левой руки, закатал белый рукав поддевки и развернул оголенное предплечье, чтобы я мог видеть его внутреннюю сторону.

- !!

Когда я увидел, что там, у меня перехватило дыхание. Там была татуировка. Карикатурное, как в манге, изображение угольно-черного гроба. На крышке гроба были изображены глаза и ухмыляющийся рот; изнутри тянулась белая скелетная рука.

- Это... эмблема... «Веселого гроба»? – выдавил я сквозь сухое горло. Крадил ослабил и кивнул.

«Веселый гроб» был раньше крупнейшей и худшей гильдией плееркиллеров в Айнкраде. Вел их один холодный, хитрый тип, и они безостановочно экспериментировали, изобретая все новые способы убийства игроков; в конце их существования число убитых ими игроков стало трехзначным.

Игроки пытались как-то решить эту проблему путем переговоров, но всех парламентариев безжалостно убили. Мы даже не могли понять, почему они занимались плееркиллерством – ведь это уменьшало шансы пройти игру; и из-за этого мы не могли с ними поговорить толком. Не так давно игроки, ставящие перед собой целью прохождение игры, сформировали отряд подавления, сравнимый по силе с группами, отряжаемыми против боссов, и в нескольких долгих, кровопролитных сражениях наконец-то уничтожили эту гильдию.

Асуна и я тоже были в том отряде. Но где-то произошла утечка информации – плееркиллеры успели подготовиться и ждали нас. В боевом азарте, пытаясь защитить товарищей, я тогда случайно взял жизни двух членов «Веселого гроба».

- Это... твоя месть? Ты выживший член «Веселого гроба»? – хриплым голосом спросил я. Крадил в ответ выплюнул:

- Хех, да нет. Зачем мне заниматься такой ерундой? Я вступил в «Веселый гроб» совсем недавно, и только духовно. Этот фокус с параличом я узнал у них... а, ты мне надоел.

Каким-то механическим движением он встал и вновь поднял вверх меч.

- Ну, поговорили, и хватит. Действие яда скоро кончится, так что мне тоже пора кончать. Как я мечтал об этой минуте... еще с той дуэли...

Огонь полыхнул в его глазах, выпученных уже настолько, что они стали совершенно круглыми. Из искривленного в улыбке рта высунулся кончик языка; Крадил даже привстал на цыпочках, готовясь рубануть мечом сверху вниз.

Прежде чем он ударил, я метнул дротик движением одного лишь запястья левой руки. Целился я в лицо, чтобы урон был максимален, но из-за наложенного параличом штрафа к меткости промазал и попал Крадилу в левую руку. Его хит-пойнты чуть уменьшились, мое же положение стало совсем безнадежным.

- ...Больно...

Крадил наморщил лоб, уголки губ изогнулись вверх. Затем он воткнул кончик меча мне в правую руку и повернул его дважды, нет, трижды.

- Арррр!..

Боли я не чувствовал, но неприятное ощущение от стимуляции нервов распространилось по всему моему телу, как и ощущение паралича. Всякий раз, когда клинок вгрызался мне в руку, мои хит-пойнты снижались, медленно, но верно.

Все по-прежнему?.. Яд по-прежнему действует?..

Я стиснул зубы в ожидании того момента, когда мое тело наконец-то освободится. Длительность паралича варьировалась в зависимости от силы яда, но большинство парализующих ядов прекращали свое действие минут за пять или около того.

Крадил вытащил меч и воткнул его мне в левую ногу. Неприятное ощущение паралича вновь растеклось по телу, и система безжалостно высчитала нанесенный урон.

- Ну как?.. Нравится?.. Как ты себя чувствуешь, зная, что скоро умрешь?.. Скажи мне... Скажешь?.. – почти прошептал Крадил, вперившись взглядом мне в лицо. – Скажи что-нибудь, сука... плачь, кричи, что не хочешь умирать...

Моя полоса хит-пойнтов укоротилась более чем наполовину и стала желтой. Паралич все не проходил. Я ощутил, как по телу медленно расходится холод, начиная с ног, затем выше, словно смерть дышит на меня ледяным воздухом.

Я много раз видел, как игроки умирают в SAO. Когда они рассыпаются на осколки и исчезают, у них у всех одно и то же выражение лица; одно и то же выражение, просто задумчивость, словно они спрашивали сами себя: «Я что, правда сейчас вот так вот возьму и умру?»

Скорее всего, это из-за того, что глубоко в душе никто из нас не хотел принимать абсолютный закон этой игры. Мы просто-напросто не желали верить, что смерть в игре означает настоящую смерть.

В каждом из нас теплилась надежда, что «может, когда наши хит-пойнты падают до нуля и мы пропадаем, мы просто возвращаемся в реальный мир». Разумеется, чтобы точно узнать, что произойдет, нужно умереть самому. Если рассуждать в таком ключе, смерть окажется одним из способов выхода из игры...

- Эй, эй, скажи уже что-нибудь, я ведь тебя тут на самом деле убиваю.

Крадил вытянул меч из ноги и воткнул его на этот раз мне в живот. Хит-пойнты серьезно уменьшились и вошли в опасную красную область. Но я это воспринимал отстраненно, словно все происходило где-то в другом мире. Меня терзал меч, а мое сознание погружалось в темноту, словно его постепенно, слой за слоем обволакивала тяжелая, толстая ткань.

Но тут – сильный страх стиснул мое сердце.

Асуна. Если я исчезну и оставлю ее в этом мире, Асуна окажется в лапах Крадила и испытает такое же страдание, как и я. От этой мысли меня пронзила невыносимая боль, и я вернулся в сознание.

- Каааа!!

Я открыл глаза, схватил рукой торчащий из моего живота меч и, напрягши все оставшиеся у меня силы, вытянул его из себя. Сейчас у меня оставалось лишь десять процентов хит-пойнтов. Крадил удивленно воскликнул:

- Э... э? Что это, ты боишься умереть?

- Да... мне... пока нельзя умирать...

- Хех!! Хия-ха-ха!! Вот это я понимаю!!

Крадил закудаhtал, словно свихнувшаяся птица, и навалился на меч всем своим весом. Я тянул в обратную сторону одной рукой. Система произвела свои хитрые вычисления, исходя из моей и Крадила сил, и определила результат.

Результат – меч снова пошел вниз, медленно, но верно. Меня переполнили страх и безысходность.

Это конец?

Я сейчас умру? И оставлю Асуну в этом безумном мире?

Я сопротивлялся надвигающемуся мечу и заливающему меня чувству безысходности.

- Сдохни!! Сдохниии!! – пронзительно завизжал Крадил.

Его жажда убийства, принявшая форму тускло сияющего меча, приближалась сантиметр за сантиметром. В конце концов кончик меча коснулся моего тела – и медленно погрузился...

В этот момент налетел порыв ветра.

Багряно-красного и снежно-белого ветра.

- Э?!.

С этим удивленным возгласом убийца вместе со своим мечом взлетел в воздух. Я безмолвно таранился на появившийся передо мной силуэт.

- ...Я успела... я успела... спасибо тебе, Господи... я успела...

Ее дрожащий голос звучал слаще, чем биение крыльев ангела. Она упала на колени и заглянула мне в лицо; губы ее тряслись.

- Ты жив... ты правда жив, Кирито-кун?..

- Ага... я еще жив...

Я удивился тому, как слабо звучал мой голос. Асуна кивнула и вытащила из сумки розовый кристалл, затем, прижав левую руку к моей груди, выкрикнула:

- Лечение!

Кристалл рассыпался, и мои хит-пойнты мгновенно восстановились. Убедившись, что я в норме, Асуна шепнула:

- ... Подожди здесь. Я тут быстро разберусь...

Асуна поднялась на ноги, грациозным движением извлекла рапиру и зашагала к Крадилу.

Тот до сих пор пытался встать с земли. Когда он увидел, кто к нему идет, его глаза распахнулись.

- А-асуна-сама... к-как вы здесь оказались?.. У нас, у нас тут тренировка, вот, просто несчастный случай во время тренировки...

Крадил отпрыгнул, словно на пружинке, и принялся нервным голосом выпаливать оправдания. Но не успел он закончить фразу, как правая рука Асуны мелькнула в воздухе, и кончик рапиры разорвал Крадилу рот. Преступником она не стала, поскольку курсор Крадила был уже оранжевым.

- Айй!!

Крадил прикрыл рот рукой, отпрянул и на мгновение замер. Затем он пришел в себя, и его глаза вспыхнули знакомой яростью.

- Сучка... это зашло далековато... хех, ну и ладно. Я и с тобой щас разберусь...

Но он замолчал, не закончив фразы; Асуна бросилась в яростную атаку, как только ухватила поудобнее рукоять своего оружия. Ее рапира чертила лучи света, нанося Крадилу рубящие и колющие удары с немыслимой быстротой. Даже я не мог углядеть траекторию ее клинка, а ведь я был на несколько уровней выше нее. Я просто смотрел, как ангел словно танцует со своим клинком.

Это было прекрасно. Асуна с бесстрастным лицом теснила своего противника, ее длинные каштановые волосы порхали позади, а от ярости все ее тело словно сыпало искрами. Неопишуемая красота.

- Аа!! Каааа!!

Крадил запаниковал; его меч дико метался, не оставляя на Асуне даже царапины. Когда его хит-пойнты рухнули из желтой области в красную, Крадил наконец отбросил меч и завопил, подняв обе руки:

- Л-ладно!! Ладно!! Я извиняюсь!!

Он упал на колени и принялся умолять.

- Я, я выйду из гильдии! Я никогда больше не подойду к вам обоим!! Только...

Асуна молча слушала его мольбы.

Она медленно подняла рапиру и взялась за рукоять обратным хватом. Ее тонкая рука нервно напряглась и поднялась еще на пару сантиметров, готовясь пронзить Крадила насквозь. В этот момент убийца завопил еще громче:

- Хиийик! Я, я не хочу умирать!..

Клинок замер, словно наткнулся на невидимую стену. Стройное тело Асуны начала бить крупная дрожь.

Я в полной мере чувствовал ее внутренний конфликт, я чувствовал и ее страх, и ее гнев.

Насколько я знал, она никогда никого в этой игре не убивала. Ведь если смерть игрока в этом мире эквивалентна смерти в реале, это значит, что плееркиллинг здесь ничем не отличается от настоящего убийства.

«Да. Остановись, Асуна. Не нужно этого делать».

Так прокричал во мне внутренний голос; но в то же время я подумал совершенно противоположное:

«Нет, не медли. Он только этого и ждет».

Мое предсказание обернулось в реальность через одну десятую секунды.

- А-ха-ха-ха-ха!

Я не успел заметить, когда Крадил подобрал свой меч, но внезапно он с воплем рубанул снизу вверх.

Рапира Асуны со звоном вылетела у нее из руки.

- Ай?!.

Асуна вскрикнула и потеряла равновесие; над ее головой мелькнула стальная вспышка.

- Сублидер, все же ты такааааааая наивная!!

С безумным вскриком Крадил, не медля, нанес удар сверху вниз; меч прочертил багровую световую линию.

- Аааааааа!!

На этот раз кричал я. Оттолкнувшись от земли правой ногой, как раз отошедшей от паралича, и пролетев пару метров, я правой рукой оттолкнул Асуну в сторону, а на левую принял удар меча Крадила.

Хрясь.

С этим неприятным звуком моя левая рука чуть ниже локтя оказалась перерублена. Под полосой хит-пойнтов замигала иконка, сигнализирующая о потере части тела.

Кроваво-красные лучи света вырывались из обрубка левой руки; в то же время ладонь правой распрямилась и...

Я воткнул ладонь в щель между толстыми доспехами Крадила. Засияв желтым, она вошла Крадилу в живот.

Я успешно применил навык рукопашного боя «Объятие», который снял оставшиеся двадцать процентов хит-пойнтов Крадила. Его тощее тело содрогнулось в конвульсии, затем, внезапно лишившись сил, осело.

Его двуручник выпал из руки и с лязганьем упал на землю. Крадил прошептал мне в ухо:

- Ты... убийца... - и усмехнулся, издав что-то вроде «ку-ку».

Тело Крадила разлетелось на множество стеклянных осколков. Холодная сила рассыпающихся полигонов оттолкнула меня, и я упал на спину.

Какое-то время мое измученное, застывшее сознание регистрировало лишь свист ветра.

Затем я услышал звук неверных шагов по гравию. Обернувшись, я увидел хрупкую девушку, идущую ко мне с пустым выражением лица.

Пошатываясь и склонив голову, Асуна подошла ко мне и рухнула на колени, словно кукла, у которой перерезали нитки. Она потянулась ко мне правой рукой, но вдруг отдернула ее, так и не прикоснувшись ко мне.

- ...Прости меня... из-за меня... это все из-за меня...

Асуна выдавила эти слова дрожащим голосом; на лице ее застыло выражение горя. Слезы текли из ее больших глаз и искрящимися алмазами падали на землю. Мне с трудом удалось выжать что-то сквозь пересохшее горло.

- Асуна...

- Прости меня... я... никогда больше... не... подойду к Кирито-куну.

Напрягшись изо всех сил, я выпрямил тело, наконец-то вернувшее себе прежнюю чувствительность. Меня по-прежнему переполняло неприятное ощущение от того огромного урона, который я получил, но все же я обнял Асуну здоровой правой рукой и искалеченной левой. Затем я накрыл ее красивые, вишневого цвета губы своими.

- !..

Асуна напряглась и попыталась отпихнуть меня, но я сжимал ее маленькое тело крепко, изо всех оставшихся у меня сил. Вне всякого сомнения, сейчас должен был сработать код, сигнализирующий о нарушении правил приличия. Наверняка прямо сейчас перед Асуной появилось системное сообщение, и если она нажмет «ОК», меня немедленно телепортирует в тюремную зону Железного дворца.

Но мои руки ничто не разжимало. Оторвавшись от губ Асуны, я провел щекой по ее щеке и уткнулся лицом ей в шею. Затем я прошептал:

- Вся моя жизнь принадлежит тебе, Асуна. И буду жить ради тебя. Я буду с тобой до самого конца.

Я притянул Асуну еще ближе левой рукой, которая должна была сохранить статус «потери части тела» еще в течение трех минут. Асуна сделала дрожащий вдох и прошептала в ответ:

- ...Я... я тоже буду тебя защищать. Я всегда буду тебя защищать. Поэтому...

Продолжить она не смогла. Мы просто сидели друг у друга в объятиях, и я слушал, как она всхлипывает.

Тепло наших тел начало потихоньку растапливать мое замерзшее сердце.

[К оглавлению](#)

ГЛАВА 16

Асуна рассказала, что следила за нами по карте, пока ждала меня в Грандуме.

Едва сигнал Годфри пропал, она пулей вылетела из города и всего за пять минут преодолела пять километров, на которые нам потребовался час. Когда я указал, что эта цифра превосходит все мыслимые пределы, дозволяемые высокой ловкостью, Асуна ответила с легкой улыбкой:

- Это сила любви.

Вернувшись в штаб-квартиру гильдии, мы доложили Хитклиффу обо всем, что случилось, и потребовали отпустить нас на время. Когда Асуна обосновала свое требование «недоверием к гильдии», Хитклифф молча раздумывал несколько минут, но все же дал нам свое разрешение. Напоследок, загадочно улыбнувшись, он произнес:

- Но вы все равно вернетесь на передний край, и скоро.

Мы вышли из штаб-квартиры, когда уже наступил вечер. Держась за руки, мы вдвоем отправились на главную площадь.

Мы не произносили ни слова.

Идя сквозь черные тени стальных башен и пятна оранжевого света, льющегося на летающую крепость снаружи, я размышлял, откуда же была у Крадила его ненависть.

В этом мире было немало людей, получающих удовольствие от совершения преступлений, – от воров и грабителей до хладнокровных убийц «Веселого гроба» вроде Крадила; по слухам, число игроков-преступников перевалило уже за тысячу. Остальные воспринимали их как явление природы, вроде монстров.

Но всякий раз, когда я думал об этом, они казались мне очень странной группой. Каждому ведь должно быть очевидно, что если причинять вред другим игрокам, это неминуемо снизит шансы на прохождение игры. Иными словами – эти люди не хотели выходить из игры.

Однако после встречи с Крадилом я засомневался, что к нему это относилось. Он не помогал и не мешал проходить игру; он просто перестал думать. Он не вспоминал прошлое, не стремился в будущее, он просто хотел удовлетворить все свои многочисленные желания, что и породило злые намерения...

Ну а что насчет меня? Я не мог сказать с уверенностью, что полностью сосредоточен на прохождении игры. Точнее было бы сказать, что я завел привычку шляться по лабиринтам исключительно ради очков опыта. Но если я сражался лишь чтобы стать сильнее, чтобы насладиться чувством собственного превосходства, значит, где-то глубоко в душе я что, тоже не хотел, чтобы этот мир кончился?

Внезапно мне показалось, что стальная плита у меня под ногами погружается куда-то вниз. Я остановился и крепче сжал правую руку Асуны, за которую держался все это время.

- ?..

Асуна взглянула на меня, склонив голову набок. Я уставился вниз и заговорил словно с самим собой.

- ... Что бы ни случилось... я добьюсь того, что ты... вернешься в тот мир...

- ...

На сей раз уже Асуна сжала ладонь.

- Когда настанет время, мы вернемся вместе.

И она улыбнулась.

Мы и не заметили, как вышли на площадь Портала. Лишь несколько игроков ходили здесь, ежась под холодным ветром, предвещающим приход зимы.

Я повернулся и посмотрел Асуне в глаза.

Я подумал, что тепло, излучаемое ее сильной волей, - сейчас единственное, что ведет меня в правильном направлении.

- Асуна... сегодня ночью... я хочу быть с тобой... - проговорил я, совершенно не думая.

Я не хотел разлучаться с ней. Сегодняшнее происшествие поселило во мне страх смерти, какого я никогда раньше не испытывал, страх, который не желал уходить даже сейчас.

Если я сегодня буду спать в одиночестве, мне наверняка будут сниться кошмары. Мне будет сниться безумие того человека, его меч, вонзающийся в меня, чувство от моей правой руки, втыкающейся в его тело; я был уверен в этом.

Асуна уставилась на меня во все глаза, словно поняла, что лежит за этой просьбой...

Затем, залившись краской, она легонько кивнула.

Дом Асуны в Сэлембурге, куда я пришел уже во второй раз, был все так же роскошно обставлен; но на этот раз он встретил меня уютной теплотой. Предметы, разложенные по комнатам, выдавали превосходный вкус владелицы. Однако Асуна тут же заявила:

- У-уаа – какой же тут кавардак. Я не очень часто здесь появлялась в последние дни, и...

Издав смешок, она застенчиво улыбнулась и принялась быстро собирать раскиданные вещи.

- Я быстренько приготовлю ужин. Подожди пока, почитай газету или еще что-нибудь.

- А, ладно.

Я погрузился в мягкость дивана, наблюдая, как Асуна снимает униформу, надевает передник и исчезает на кухне. Затем я подобрал большую газету, лежащую на столе. Мы называем это «газетой», но на самом деле это просто подборка слухов от игроков, торгующих информацией. Однако, поскольку в этом мире было плохо с развлечениями, газета стала настоящим СМИ, у нее было много подписчиков. Газета состояла всего из четырех страниц; я лишь кинул взгляд на первую и тут же раздраженно отбросил ее в сторону. Потому что заголовок первой полосы был посвящен моей дуэли с Хитклиффом.

[Владелец нового навыка «Два клинка» сокрушен «Святым мечом»]

Под заголовком была фотография – я, лежащий перед Хитклиффом, – сделанная с помощью записывающего кристалла. Можно сказать, что я добавил новую страницу в легенду о непобедимом Хитклиффе.

Что ж, может, они перестанут меня долбать так сильно, если их мнение о моем навыке упадет... Я нашел себе легкое утешение. Я начал было просматривать содержимое рюкзака, когда с кухни потянуло волшебным ароматом.

На ужин у нас был стейк из мяса монстра, похожего на корову, под фирменным соевым соусом Асуны. Уровень ингредиентов был не таким уж высоким, но вкус и запах получились – само совершенство. Асуна с широкой улыбкой смотрела, как я набиваю рот мясом.

После обеда, когда мы сидели друг напротив друга и потягивали чай, Асуна почему-то стала очень словоохотливой. Она без умолку трещала на самые разные темы, вроде своих любимых изготовителей оружия и красивых мест на разных уровнях, которые стоит посмотреть.

Сперва я слушал с удивлением, но потом, когда Асуна вдруг замолчала, меня охватило беспокойство. Она сидела совершенно неподвижно и неотрывно смотрела в свою чашку, словно пытаясь что-то там найти. Лицо ее стало очень серьезным, почти как если бы она готовилась к бою.

- ...Эй, что случилось...

Однако не успел я закончить фразу, как Асуна с громким стуком поставила чашку на стол, сама вскочила на ноги и объявила:

- ...Так!

Подойдя к краю подоконника, она тронула стену, вызывая меню управления комнатой, и неожиданно погасила свет. Комнату мгновенно залила тьма; тут же включился мой навык обнаружения, точнее, специфическая способность, даваемая этим навыком, и мое зрение переключилось в ночной режим.

Комната была залита тусклым синим светом; Асуна казалась ярко-белой в свете фонарей, вливавшемся через окно. Ее поведение сбивало меня с толку, но в то же время от ее красоты у меня перехватило дыхание.

Длинные волосы, кажущиеся сейчас темно-синими; тонкие белые руки и ноги, виднеющиеся из-под платья, - в отраженном свете они словно сияли.

Несколько секунд Асуна молча стояла возле подоконника. Я не мог разобрать выражение ее лица, потому что она стояла, опустив голову. Правую руку она прижала к груди, словно хотела сделать что-то, но не могла решиться.

Я уже собирался спросить, в чем дело, когда Асуна шевельнула левой рукой. Провела в воздухе большим и указательным пальцами, и перед ней с характерным звуковым эффектом открылось окно меню.

В синей полутьме пальцы Асуны двигались сквозь фиолетовое сияние окна. Похоже, она возилась с левой половиной меню, управлявшей снаряжением игрока.

Не успел я об этом подумать, как чулки выше колен, надетые на ней, исчезли, и моему взору полностью открылись изящные изгибы ее ног. Еще одно движение пальцев – и исчезло короткое платье. У меня отвисла челюсть, и я невольно выпучил глаза, пока они не стали абсолютно круглыми; мои мысли полностью застопорились.

Сейчас на Асуне оставалось надето лишь белье. Маленькие лоскутки белой материи, едва прикрывающие груди и промежность.

- Н-не смотри... на меня... - тихо, дрожащим голосом проговорила она. Но, хоть она это и сказала, я был не в силах отвести глаза.



Асуна в нерешительности попыталась прикрыть груди руками; но, подняв голову и посмотрев на меня, она грациозным движением опустила руки.

Я был в таком ступоре, словно моя душа отделилась от тела; все, что я мог – это смотреть на нее с пустым выражением лица.

Слово «красота» даже близко не годилось для того, чтобы описать Асуну. Мягкая, гладкая кожа, на которой то тут, то там искрились пятнышки синего света. Волосы, словно сделанные из превосходнейшего шелка. Холмики груди, столь совершенные, что – какая ирония! – казалось, ни один существующий в мире графический движок не способен их отрисовать. Изгибы бедер, начинающиеся от тонкой талии, вызывали в воображении образ грациозного дикого животного.

Поверить было невозможно, что эта фигура – всего лишь отрендеренная в 3Д модель. Если бы от меня потребовали ее описать, я сказал бы, что это скульптура, которую создал бог и вдохнул в нее жизнь.

Когда игроки регистрировались, они проходили калибровку; при этом нейрошлем собирал информацию, которая затем была использована при создании тел наших аватаров. Если держать это в уме, то существование столь совершенного тела можно было признать настоящим чудом.

Я продолжал таращиться на ее почти нагое тело, словно моя душа улетела куда-то прочь. Если бы Асуна вновь не прикрылась руками и не заговорила, я, возможно, и через час бы еще продолжал так стоять.

Лицо Асуны было таким красным, что это было видно даже в синем полумраке комнаты. Опустив голову, она пробормотала:

- К-кирито-кун, ты тоже раздевайся... я, эмм, стесняюсь стоять так одна.

После этих слов до меня наконец дошло, что означали все действия Асуны.

Если коротко – она поняла то, что я сказал, - что я хочу провести эту ночь с ней, - глубже, чем я изначально имел в виду.

Когда я это осознал, меня охватила невероятная паника. И из-за этого я совершил самую большую глупость за всю мою прожитую к тому моменту жизнь.

- Эээ... нет, понимаешь, я просто подумал... что хорошо было бы, если бы мы сегодня ночью были в комнате вдвоем...

- Э?..

В ответ на мои idiotские, хотя и совершенно честные слова уже Асуна застыла с отвисшей челюстью. Затем на ее лице проступило выражение ярости пополам со стыдом.

- Ты... ах ты...

От ее правой руки, сжавшейся в кулак, исходила чуть ли не видимая жажда убийства.

- ...Идиот!!

Кулак Асуны, разогнавшись до предела, отпущенного значением ее ловкости, остановился перед самым моим лицом – сработал код предупреждения преступлений. Вместо звука удара раздался громкий треск, и от кулака посыпался сноп фиолетовых искр.

- А-ах!.. погоди!! Прости, прости меня! Забудь, что я сказал!

Я пытался объяснить с Асуной, лихорадочно размахивая руками; та, не обращая на мои слова ни малейшего внимания, явно готовилась нанести второй удар.

- Прости, я сказал глупость!! Но... но, вообще, разве можно... ну... реально делать это? В SAO?..

Асуна опустила руки; она по-прежнему была в ярости, но мои слова, похоже, застали ее врасплох.

- Ты, ты хочешь сказать, что ты не знал?..

- Нет, я не знал...

Лицо Асуны из разгневанного вдруг стало смущенным, и она тихим голосом объяснила:

- ...В общем... в меню опций, в самом низу... там есть такая опция, «Отключить код этики».

Я даже слышал об этом впервые. Я был абсолютно уверен, что во время бета-тестирования ничего подобного не было и что в мануале это тоже не упоминалось. Если подумать – это была еще одна моя расплата за то, что я выбрал путь игрока-одиночки и никогда не интересовался ничем, кроме боев.

Однако эта информация породила новый вопрос – я просто не мог об этом не подумать. А поскольку я все еще не полностью вернул себе способность к нормальному мышлению, я нечаянно брякнул вслух:

- ...А ты... ты раньше это делала?..

Вновь железный кулак Асуны высек сноп искр перед самым моим лицом.

- К-конечно же, нет, дурак!! Я просто слышала об этом от других девчонок в гильдии!!

Я поспешно бухнулся перед Асуной на колени и принялся извиняться. Лишь через несколько минут мне наконец удалось ее успокоить.

Одинокая свеча горела на столе; спящая в моих объятиях Асуна чуть сияла в отблесках неверного света. Я нежно провел рукой по ее белой спине; теплое, мягкое ощущение в моих пальцах пьянило.

Асуна медленно открыла глаза и взглянула на меня. Дважды моргнула, затем улыбнулась.

- Прости. Я тебя разбудил?

- Ага. Мне снился странный сон. О реальном мире...

По-прежнему улыбаясь, она потерлась лицом о мою грудь.

- Во сне я подумала, неужели то, что я вошла в Айнкрад и встретила тебя, мне приснилось, и мне стало так страшно. Как хорошо... что это все не было сном.

- Ну ты действительно странная. Разве ты не хочешь вернуться?

- Конечно, хочу. Я хочу вернуться, но я не хочу, чтобы все, что произошло здесь, исчезло. Хотя... это было долго... но эти два года очень ценны для меня. Сейчас я это точно знаю.

Внезапно лицо Асуны посерьезнело; она взяла мою правую руку, лежавшую у нее на плече, поднесла к своей груди и крепко прижала.

- ...Пожалуйста, извини меня, Кирито-кун. Я должна... должна была решить все это сама...

Я глубоко вдохнул, затем выдохнул.

- Нет... это я был целью Крадила, из-за меня он стал тем, кем стал. Это был мой бой.

Глядя Асуне прямо в глаза, я медленно кивнул.

В ее карих глазах стояли слезы. Асуна молча прижалась губами к моей руке, которую продолжала сжимать. Я чувствовал, как ее губы шевелятся.

- Я тоже... разделю этот груз с тобой. Любую твою тяжесть... я понесу вместе с тобой. Обещаю. Я буду защищать тебя, обязательно, всегда...

Это были...

...слова, которые я ни разу не мог произнести до этого момента. Но сейчас мои губы задрожали, и я услышал звуки, рождающиеся в моем горле, в самой глубине моей души.

- Я тоже.

Слабый-слабый голос прозвенел в воздухе.

- Я тоже буду тебя защищать.

Слова были такие простые, а я произнес их так жалко, так тихо и ненадежно. Грустно улыбнувшись, я взял руку Асуны и сказал:

- Асуна... ты правда сильная. Ты намного сильнее, чем я...

Услышав это, Асуна моргнула несколько раз и улыбнулась.

- Нет, вовсе нет. В реале я обычно пряталась за спинами других. Даже эту игру не я купила.

Она рассмеялась, словно только что подумала о чем-то.

- Ее купил мой старший брат, но ему пришлось внезапно уехать по делам; так что мне досталось поиграть в день открытия. Он был ооочень огорчен. Сейчас он наверняка нереально зол, что я заняла ее на два года.

Мне подумалось, что Асуне не повезло еще больше, если она угодила сюда вместо него, но я лишь кивнул.

- ... Тебе лучше вернуться поскорее и извиниться.

- Ага... мне придется стараться как следует...

Но при этих словах голос Асуны увял; она опустила глаза, словно боялась чего-то, и придвинулась всем телом ближе ко мне.

- Эмм... Кирито-кун, я знаю, что противоречу тому, что сама только что сказала... но давай мы уйдем с переднего края ненадолго?

- Хмм?..

- Я боюсь почему-то... мы наконец-то раскрыли свои чувства, и мне кажется, что если мы прямо сейчас пойдем на передний край, случится что-то плохое... Может, я просто устала немного.

Я молча погладил волосы Асуны и кивнул так послушно, что сам удивился.

- Да, ты права... я тоже немного устал...

Даже если это никак не отражалось в цифрах, но от сражений, которые мы вели изо дня в день, накапливалась невидимая усталость. Особенно после таких тяжелых ситуаций, как сегодняшняя. Даже самый крепкий лук сломается, если натягивать его слишком сильно. Мы явно нуждались в отдыхе.

Я почувствовал, как импульс, что без усталости гнал меня в бой, куда-то исчезает. Единственное, чего я хотел прямо сейчас, – это упрочить связь между нами двумя.

Я обернул руки вокруг Асуны, погрузил лицо в ее шелковистые волосы и сказал:

- В северо-западной части двадцать второго уровня есть одно место, там много лесов и озер... и маленькая деревня. Хорошее место, совсем без монстров. Там продается несколько домиков. Давай вдвоем туда переедем... а потом...

Я замолчал, и Асуна взглянула на меня.

- А потом?..

Мне удалось сдвинуть с места свой словно примерзший к небу язык.

- ...Давай... давай поженимся.

Ослепительную улыбку, которую Асуна показала мне в этот момент, я не забуду до конца жизни.

- Давай...

Она чуть кивнула. Крупная слезинка пробежала по заалевшей щеке.

[К оглавлению](#)

ГЛАВА 17

В системе SAO между игроками существовало четыре типа взаимоотношений.

Во-первых, два человека могли просто не знать друг друга. Во-вторых, они могли быть друзьями. Игрок, внесший другого в свой список друзей, мог посылать ему текстовые сообщения, где бы тот ни находился. Кроме того, всегда можно было определить, где сейчас находится друг.

В-третьих – соратники по гильдии. Кроме преимуществ дружбы, игрок получал небольшую прибавку к характеристикам, когда сражался в одной партии с другими игроками из той же гильдии. Правда, часть заработанных коллов приходилось отдавать – это было что-то вроде членских взносов гильдии.

До этого дня мы с Асуной были друзьями и согильдийцами, несмотря на то, что взяли в гильдии отпуск. Но мы решили войти в последний тип взаимоотношений.

Брак. В общем-то, жениться было совсем просто. Как только один человек посылает другому сообщение с предложением брака, а тот соглашается – они женаты. Но разница между супругами и друзьями или согильдийцами огромна.

Брак в SAO означает, что вся информация и вещи становятся общими. Игрок может по желанию видеть окно с характеристиками своего супруга, и даже их окна снаряжения объединены в одно. Иными словами, человек вручает своему партнеру все свои страховки, все средства безопасности. В Айнкраде, где предательства и мошенничество были обычным делом, немногие отваживались на брак, даже в самых близких парах. Разумеется, у малого количества браков была и другая причина: крайне асимметричное соотношение мужчин и женщин.

22 уровень был одной из наименее населенных областей Айнкрада. Будучи одним из нижних уровней, он отличался крупными размерами; однако большую его часть занимали леса и множество раскиданных повсюду озер, поэтому жилая зона была настолько мала, что ее и деревушкой-то можно было назвать с натяжкой. Монстры здесь появлялись редко; а поскольку здешний лабиринт был на редкость легким, уровень очистили за три дня, и у большинства игроков он почти не отложился в памяти.

Мы с Асуной решили купить маленький круглый домик в лесу на 22 уровне и там жить. Маленький-то маленький, но покупка дома в SAO всегда была делом недешевым. Асуна предложила продать ее дом в Сэлембурге, но я был категорически против: если бы мы продали столь прекрасно обустроенный дом, наверняка потом бы жалели. В конечном итоге мы собрали наши ценные вещи и продали с помощью Эгиля; это и дало нам как раз достаточно денег, чтобы купить дом.

Эгиль сказал с печалью на лице, что мы можем воспользоваться его вторым этажом, если хотим, но я решил, что проводить медовый месяц в магазине было бы слишком трагично. Кроме того, я даже думать не хотел, что начнется, когда станет известно, что такая вся из себя знаменитая Асуна вышла замуж. Мне казалось, что нам стоит мирно провести время на малонаселенном 22 уровне.

- Увааа – какой потрясающий вид!

Асуна высунулась из окна спальни; эта комната называлась «спальной», хотя комнат здесь было всего-то две.

Вид из окна действительно был такой, что дух захватывало. Мы находились недалеко от края Айнкрада, так что глазу открывались сверкающие озера, зеленый лес и бескрайнее небо – и все это одновременно. Обычно над нами все время нависал каменный потолок, до которого была всего сотня метров, так что сейчас открытое небо порождало непередаваемое ощущение свободы.

- Смотри не вывались из окна, пока разглядываешь пейзажи.

Я закончил расставлять предметы обстановки и обвил Асуну руками. Эта женщина была теперь моей женой – при этой мысли меня охватила целая гамма чувств: тепло от яркого зимнего солнышка, прекрасное ощущение чуда и изумление от того, как же далеко все это у нас зашло.

До того, как я оказался заперт в этой игре, я был просто ребенком – ходил из дома в школу, из школы домой без какой-либо цели в жизни. Но сейчас реальный мир остался где-то там, в далеком прошлом.

Если... если игра будет пройдена, мы сможем вернуться в реальный мир... этого желали все игроки, в том числе и я, и Асуна. Но всякий раз при мысли об этом меня невольно охватывала тревога. Сам того не сознавая, я начал крепче сжимать руки, обнимающие Асуну.

- Больно, Кирито-кун... что-то не так?..

- П-прости... слушай, Асуна...

На мгновение я запнулся, но я не мог не закончить вопроса.

- ...Наша с тобой связь, она только в игре? Она исчезнет, когда мы вернемся в тот мир?..

- Я сейчас рассержусь, Кирито-кун.

Асуна обернулась и взглянула мне в лицо глазами, полными чувств.

- Даже если бы это была обычная игра, а не эта странная ситуация, я бы не влюбилась в другого человека так просто.

Она сжала мои щеки руками и добавила:

- Я здесь кое-чему научилась, и это кое-что – никогда не сдаваться, никогда не бросать усилий. Если мы выберемся в реальный мир, я обязательно снова найду Кирито, и я по-прежнему буду тебя любить.

Сколько раз я приходил в благоговейный трепет от честного и сильного сердца Асуны? А может, просто мое было слишком слабым.

Но даже если все дело в том, что я слаб, – все равно все нормально. За столь долгий срок я уже успел забыть, как это здорово, когда ты на кого-то полагаешься и кто-то полагается на тебя. Я не знал, сколько времени мы еще здесь пробудем, но, по крайней мере, сейчас мы были вдали от поля боя...

Я позволил своим мыслям свободно блуждать и сосредоточился на ощущениях мягкости и сладкого запаха, что были у меня в руках.

[К оглавлению](#)

ГЛАВА 18

Привязанный к леске поплавков даже и не думал дергаться. Я разглядывал танцы световых искорок на волнующейся озерной глади, пока меня не начало клонить ко сну.

Я зевнул во весь рот и потянул леску. Лишь пустой крючок на ее конце серебрено блестел на солнце; наживка, которую я туда поместил, пропала.

Больше десяти дней прошло, как мы переселились на 22 уровень. Чтобы добывать еду, я удалил свой навык работы с двуручным мечом, который развивал когда-то в течение короткого времени, взял взамен рыболовный навык и принялся рыбачить, изображая из себя Тайкобо⁹. Только почему-то ничего не ловилось. Отрабатывая навык, я набрал всего 600 с небольшим очков, так что и не рассчитывал на большой улов; но мне казалось, что хоть что-то я уже должен был поймать. Однако день за днем я лишь тратил упаковки с наживкой, купленные в деревне.

- Гхх, как же бесит...

Пожаловавшись себе под нос, я отбросил удочку и сам развалился на земле. Дующий над водной поверхностью ветер был совершенно ледяным, но пальто, которое Асуна сшила, воспользовавшись своим портняжным навыком, хорошо хранило тепло.

⁹ Тайкобо – китайский мудрец, политик, военачальник (XI век до н.э.). Исповедовал философию «Если хочешь добиться успеха, надо уметь терпеть». Известен, помимо прочего, тем, что провел много лет своей жизни, удя рыбу на удочку без крючка, утверждая, что «когда рыба будет готова, она приплывет сама».

Асуна еще только развивала этот навык, так что пальто получилось не таким удачным, как те, что продаются в NPC-магазинах. Но раз оно согрело, то и ладно.

В Айнкраде шел Месяц Кипариса – то есть там, в Японии, был ноябрь. Уже почти зима; но рыбалка в SAO не имела никакого отношения к временам года. Может, я просто израсходовал всю свою удачу на то, чтобы обзавестись такой прекрасной женой, потому ничего и не ловилось.

При этой мысли меня всего переполнило чувство счастья, и на лице расплылась широкая улыбка. И тут внезапно раздался чей-то голос.

- Как успехи?

Я подскочил на месте от неожиданности и обернулся; там стоял человек.

Он был укутан в теплую одежду, включая шапку-ушанку, и, как и я, держал в руке удочку. Но поразил меня его возраст. Как ни погляди, ему было лет пятьдесят, а то и больше. Глаза позади очков в металлической оправе явно были глазами пожилого человека. Среди хардкорных игроков, обитавших в SAO, такие старики попадались чрезвычайно редко. По правде сказать, я раньше вообще таких не встречал ни разу. А может...

- Я не NPC.

Он горько улыбнулся, словно прочел мои мысли, и медленно спустился к озеру.

- П-прошу прощения. Я просто подумал...

- Нет, все в порядке. Это вполне понятно. Скорее всего, я здесь самый старый из игроков.

Он искренне рассмеялся, и его крепкое тело задергалось в такт смеху.

- Прошу прощения, - сказал он затем и уселся рядом со мной. Взяв с пояса упаковку с наживкой, он неуклюже открыл всплывающее меню и, пошуровав с удочкой, надел на нее наживку.

- Меня зовут Нисида. Я здесь рыбачу. В Японии я был главой службы поддержки в фирме «Тохто», это провайдер широкополосного интернета. Прошу меня извинить, но визитки у меня при себе нет, - и он вновь рассмеялся.

- А...

Я мог, пожалуй, догадаться, почему он оказался в игре. «Тохто» была интернет-компанией, сотрудничавшей с «Аргусом». Они обслуживали сеть, к которой был подключен сервер SAO.

- Я Кирито. Недавно переехал сюда с верхних уровней. Нисида одзи-сан¹⁰... вы, наверно... занимались поддержкой коннекта с SAO?

- Я там был главным, - кивнул Нисида.

Я смотрел на него, испытывая смешанные чувства. Передо мной сидел человек, оказавшийся впутанным во все это из-за своей работы.

- Ха-ха, начальство говорило, что мне не обязательно сюда входить, но я не был бы полностью спокоен, если бы не увидел свою работу собственными глазами; из-за старческой тревоги я оказался в таком вот положении.

С этими словами он взмахнул удочкой с каким-то невероятным проворством, выдающим в нем настоящего мастера рыбной ловли. Кроме того, он, похоже, и чесать языком был мастером, так как продолжал говорить, не дожидаясь моего ответа.

- Кроме меня, здесь еще человек двадцать-тридцать стариков, они тут очутились все по разным причинам. Почти все они спокойно живут в Стартовом городе, но мне здесь по душе, это гораздо лучше, чем просто сидеть и питаться три раза в день.

Он чуть приподнял удочку.

- Я долго искал хорошие речки и озера, пока не забрался наконец вот в эти места.

- А, вот как... ну, на этом уровне почти нет монстров.

Нисида улыбнулся, но ничего не сказал. Затем он поинтересовался:

- Да, а на верхних уровнях есть хорошие места?

- Хмммм... ну, шестьдесят первый уровень – это одно громадное озеро, пожалуй, скорее даже море, говорят, там водятся огромные рыбы.

- Ооо! Мне надо будет как-нибудь туда наведаться.

В этот момент его поплавок начал быстро погружаться в воду. Нисида, не тратя времени даром, тут же дернул удочку. Похоже, уровень его рыболовного навыка действительно был высок, да и способности к рыбалке тоже.

- Ух ты, какая здоровенная!

Я потянулся вперед, чтобы лучше видеть; Нисида тем временем спокойно сматал леску и проворно извлек из воды отсверкивающую синим рыбину. Рыба немного подергалась у него в руках и исчезла в его рюкзаке.

- Обалдеть!..

Смущенно улыбнувшись, Нисида поднял голову и сказал:

¹⁰ Одзи-сан – в Японии почтительное обращение к старшему по возрасту мужчине, дословно переводится как «дядя».

- Ничего особенного. Все, что нужно – это поднять свой рыболовный навык.

Затем он поскреб в затылке и добавил:

- К сожалению, хоть я и умею ловить рыбу, я не могу ее нормально готовить... Хочется сасими или жареной рыбки, но без соевого соуса ничего не получается.

- А... ну да...

Я колебался. Вообще-то мы сюда переехали, стараясь избежать других людей; но я подумал, что этот человек вряд ли увлекается слухами и сплетнями.

- ...Я знаю кое-что, что на вкус совсем как соевый соус...

- Что?!

Нисида придвинулся ближе, его глаза за стеклами очков блестели.

Когда встречающая меня Асуна увидела Нисиду, ее глаза округлились от удивления, но она тут же улыбнулась и сказала:

- С возвращением. У нас гость?

- Да, это Нисида одзи-сан, рыбац. А это...

Я повернулся к Нисиде, и мой голос увял – я был не совсем уверен, как мне следует представить Асуну. Асуна же улыбнулась старому рыбаку и представилась сама:

- Я его жена Асуна. Добро пожаловать в наше жилище, - и она уверенно кивнула.

Нисида тарачился на Асуну, разинув рот. На ней сейчас была надета простая длинная юбка, льняная блузка с фартуком по верх и головной платок. Ничего в ее внешности не осталось от могучего воина и члена РыКов – но красота никуда не делась.

Мигнув несколько раз, Нисида наконец пришел в чувство и сказал:

- А, ах, приношу свои извинения. Я был просто зачарован. Я Нисида. Прошу прощения, что так вот к вам вторгаюсь...

Он почесал в затылке и рассмеялся.

Асуна обрушила на громадную рыбину, пойманную Нисидой, все свое немалое кулинарное мастерство и выложила ее на стол в виде сасими и жареной рыбы, приправленных соевым соусом. Когда Нисида ощутил аромат самодельного соевого соуса, его ноздри раздулись; лицо выражало чистый восторг.

Рыба была как раз подходящей жирности и по вкусу походила больше на желтохвоста, чем на пресноводную рыбу. По словам Нисиды, чтобы ее поймать, нужно было иметь не менее 950 очков в рыболовном навыке. После короткой беседы мы трое вооружились палочками и сосредоточились на еде.

Тарелки опустели – мы и глазом не успели моргнуть; Нисида, держа в руках чашку чая, вздохнул с выражением полного блаженства на лице.

- ...Ахх, это было просто замечательно. Благодарю. Подумать только, в этом мире действительно существует соевый соус...

- О, это самодельный. Можете взять немного с собой, если вам понравилось.

Асуна принесла с кухни небольшую бутылочку и передала Нисиде. Я подумал, что не рассказывать ему рецепт было хорошей идеей. Асуна улыбнулась и сказала Нисиде, который начал горячо благодарить:

- Не стоит, не стоит; вы ведь принесли такую замечательную рыбу, - и добавила после короткой паузы: - Вот Кирито-кун еще ни разу ничего не поймал.

После этого неожиданного укола я молча отхлебнул чаю и лишь потом произнес:

- У здешних озер слишком большой уровень сложности.

- Вовсе нет. Только у того озера, в котором ловил Кирито-сан.

- Э...

От слов Нисиды я потерял дар речи. Асуна принялась хохотать без остановки, схватившись за живот.

- Но почему они так установили?..

- Ну, по правде сказать, в этом озере... - Нисида понизил голос, так что мы с Асуной придвинулись ближе. - ...Я думаю, там обитает местный бог.

- Местный бог? – в унисон переспросили мы. Нисида улыбнулся, поправил очки и продолжил.

- В деревенском магазине есть одна наживка, которая намного дороже остальных. Мне было очень любопытно, что она может, и однажды я решил купить ее и попробовать.

Я невольно сглотнул.

- Но на нее ничего не клевало. Я пробовал в разных местах, пока не подумал наконец про это трудное озеро.

- И вы, и вы что-нибудь поймали?..

- Ну, во всяком случае, что-то клюнуло.

Нисида энергично кивнул, а затем на лице у него отразилось сожаление.

- Но моей силы не хватило, чтобы это вытянуть, и в итоге я лишился удочки. Мне удалось увидеть только тень в последний момент. Оно было не просто громадное; его можно было бы назвать монстром, хотя и в ином смысле, чем тех, что обитают в охотничьих землях.

Он развел руки во всю длину. Вот, наверно, что означала его многозначительная улыбка, когда я сказал, что на этом уровне почти нет монстров.

- Уаа, хочу его увидеть! – с горящими глазами воскликнула Асуна. Тогда Нисида, поймав мой взгляд, сказал:

- Поэтому у меня к вам предложение. Хорошо ли у вас с силой, Кирито-сан?..

- Ну, должно быть нормально...

- Тогда как насчет того, чтобы нам порыбачить вместе?! Я буду держать, пока не клюнет, а потом передам удочку вам.

- Хмм, стало быть, «обмен» во время рыбалки... такое вообще возможно?..

Я склонил голову набок.

- Давай попробуем, Кирито-кун! Это должно быть интересно!

На лице Асуны был написан полный восторг и предвкушение. Но, по правде сказать, я и сам был заинтригован.

- Ну что ж, давайте попробуем.

После этих моих слов лицо Нисиды расплылось в улыбке.

- Вот это правильное отношение, уа-ха-ха.

Следующей ночью.

Попричитав «холодрыга-холодрыга», Асуна наконец залезла под одеяло, прижалась ко мне и удовлетворенно вздохнула. Сонно моргнув, она улыбнулась, словно подумала о чем-то хорошем.

- ...Здесь так много разных людей.

- Интересный тип, да?

- Ага.

Затем Асуна, внезапно стерев с лица улыбку, произнесла:

- До этого времени я сражалась только на верхних уровнях. Я совершенно забыла, что есть люди, которые живут нормальной жизнью... Не хочу сказать, что мы особенные; но думаю, раз у нас достаточно высокий уровень, чтобы драться на переднем крае, это значит, что мы несем за них ответственность.

- ...Никогда не думал об этом под таким углом... мне всегда казалось, что становиться сильнее – это просто способ выжить.

- Думаю, теперь многие будут полагаться на тебя. В том числе и я.

- ...Только вот с моим-то характером... когда я слышу такие вещи, что от меня все чего-то ожидают, мне только сильнее хочется удрать.

- Ну ты...

Асуна недовольно надулась. Я погладил ее волосы, думая, что хорошо бы эта жизнь продлилась еще немного. Ради Нисиды и других игроков нам придется когда-нибудь вернуться на передний край. Но хотя бы сейчас...

Судя по сообщениям от Эгиля и Кляйна, они там трудились в поте лица, стараясь очистить 75 уровень. Но сейчас, я верил в это всем сердцем, самым важным для меня было жить вдвоем с Асуной.

[К оглавлению](#)

ГЛАВА 19

Через три дня рано утром Нисида сообщил нам, что собирается ловить местного бога. Прийти посмотреть должно было человек тридцать – похоже, он рассказал об этом всем своим друзьям-рыбакам.

- Это фигово. Асуна... что мы будем делать?

- Хмммм...

По правде сказать, нас это совсем не обрадовало. Мы переселились сюда, чтобы скрыться от сплетников и фанатов Асуны, так что нам не очень-то хотелось появляться перед такой прорвой народу.

- А что если так?!

Асуна подобрала волосы и огромным шарфом замотала лицо по самые глаза. Но и на этом она не остановилась: поколдовав немного с кнопками своего меню, она облачилась в простенькое пальто.

- ...Ага. Нормально. Ты выглядишь как настоящая крестьянская жена.

- ...Это комплимент?

- Разумеется. Ну а в моем случае – меня никто не узнает, если только я не надену свое боевое снаряжение.

Еще до восхода солнца мы с Асуной вышли из дома; она несла корзинку для пикника. Асуна вполне могла извлечь ее, когда мы доберемся на место, но настояла, что это часть маскировки.

Для начала зимы сегодня было довольно тепло. Пройдясь немного через лес гигантских сосен, мы наконец-то увидели между стволов блестящую водную гладь. Там

уже собралась толпа. Я нервничал, но все же подошел; знакомая плотная фигура со смехом помахала мне рукой.

- Уа-ха-ха, как замечательно, что у нас сегодня такая прекрасная погода!

- Здравствуйте, Нисида одзи-сан.

Мы с Асуной кивнули. Он сообщил, что вся разношерстная и разновозрастная толпа, что здесь собралась, представляла собой гильдию рыболовов, которую Нисида возглавлял. Мы поздоровались со всеми; мы здорово нервничали, но Асуну, похоже, никто не узнал.

Ну да бог с этим. Нисида одзи-сан проявил куда большую активность, чем я предполагал. Скорее всего, в той фирме он был замечательным руководителем. Атмосфера уже была весьма оживленной – оказалось, до нашего прихода здесь проводилось рыболовное состязание.

- Ээ... ну что ж, наконец-то мы начинаем главное мероприятие дня!

С этим громким заявлением Нисида направился к нам с длинной удочкой в руках, и толпа зрителей разразилась радостными возгласами. Я взглянул на его удочку; бездумно провел глазами по всей длине. То, что висело на самом конце, меня поразило.

Это была ящерица, причем аномально крупная. Длиной она была с предплечье взрослого человека. Ядовитая на вид красно-черная кожа блестела, словно подчеркивая, что ящерица совсем свежая.

- Иииии!..

Асуна заметила ящерицу позже, чем я; ее лицо тут же застыло, и она отступила на несколько шагов. Если это была наживка, то ловить мы собирались что-то невероятное.

Однако времени на то, чтобы спросить, у меня не оказалось: Нисида повернулся к озеру и поднял удочку. С коротким выкриком он весьма величественно ей взмахнул, и огромная ящерица, описав дугу в воздухе, плюхнулась в воду.

Ждать во время рыбалки в SAO почти не требовалось. Достаточно было закинуть наживку в воду, и либо рыба клевала в течение нескольких десятков секунд, либо ты терял наживку. Мы невольно сглотнули, наблюдая, как леска уходит в воду.

Прошло всего лишь несколько секунд, и удочка задержалась. Однако Нисида не шевельнул и пальцем.

- Вот он, вот он, Нисида-сан!

- Еще рано!

За стеклами очков Нисиды горели огнем глаза, принадлежавшие добродушному обычно дедуле. Нисида продолжал следить за пляшущей удочкой, не шевелясь.

Удочка дернулась сильнее.

- Пора!

Нисида откинулся назад и изо всех сил потянул удочку на себя. С одного взгляда на леску мне было ясно, насколько сильно она натянута; она звенела, как струна.

- Он клюнул!! Дальше полагаюсь на вас!!

Я осторожно потянул удочку, врученную мне Нисидой, но она и на сантиметр не подалась. Чувство было такое, словно рыболовный крючок зацепился за что-то, вросшее в дно. Я оглянулся на Нисиду, беспокоясь, действительно ли это рыба клюнула, и тут внезапно...

...леску резко и мощно потянуло в воду.

- Аххххх!

Я тут же как следует уперся ногами в землю и потянул обратно. Сила, приложенная с обеих сторон, быстро вышла за пределы разумной нормы.

- Ее, ее можно сильнее натягивать? – спросил я Нисиду, тревожась за прочность лески.

- Она высшего качества! Можешь тянуть сколько хочешь!

Нисида кивнул; лицо его от возбуждения покраснелось. Я перехватил удочку поудобнее и потянул со всей силы. Удилище перегнулось посередине и стало напоминать большую букву U.

Каждый игрок, когда получает очередной уровень, имеет выбор: повышать силу или ловкость. Секироносцы вроде Эгиля выбирают обычно силу, а рапиристы, такие как Асуна, предпочитают ловкость. Я был обычным мечником и повышал обе характеристики, но все же ловкость я ставил несколько выше силы.

И все же это перетягивание каната я выигрывал – в основном, видимо, потому что уровень у меня был достаточно высок. Я медленно, шаг за шагом отходил назад, вытягивая здоровенную зверюгу из воды на сушу.

- Аа, я его вижу!!

Асуна, склонившись над водой, показывала рукой. Я шагал, откинувшись всем телом назад, от воды, так что посмотреть и убедиться не мог. Зрители, крича громче обычного, все кинулись к озеру, которое было глубоким уже у самого берега. Не в силах подавить любопытство, я сосредоточил все силы на том, чтобы тянуть удочку.

- ?..

Внезапно склонившиеся над водой зрители застыли и даже сделали несколько шагов назад.

- Что случилось?..

Не успел я закончить фразу, как вся толпа развернулась и кинулась прочь. Даже Асуна с Нисидой удирали; они оббежали меня с разных сторон, и лица у них были белые, как мел. Я собрался было оглянуться им вслед, как вдруг – сила, тянувшая мои руки, исчезла, и я шлепнулся на задницу.

Что, неужели леска порвалась?!

Подумав так, я немедленно отбросил удочку и кинулся в сторону озера. Как вдруг сверкающая озерная гладь вспучилась.

- Э?..

Я застыл на месте, вытаращив глаза; и тут до меня донесся далекий голос Асуны:

- Кирито-кууун – там опаснооо!!!

Обернувшись, я увидел, что Асуна, Нисида и все остальные уже взобрались по сходящему к озеру откосу и сейчас находятся на приличном расстоянии от меня. Позади раздался громкий плеск воды, и только тут до меня начало доходить. С чувством непонятного беспокойства я вновь повернулся к озеру.

Рыбина стояла.

Точнее говоря, это чудовище напоминало нечто среднее между рыбой и ящерицей, вроде целаканта, но ближе к ящерице. Он стоял себе на траве на своих шести крепких ногах и взирал на меня свысока, а с боков его на землю струились водопадики.

Я сказал «взирал свысока», потому что росту в этой зверюге было не меньше двух метров. Его пасть, в которой, на глаз, вполне могла поместиться целая корова, висела чуть выше моей головы, и из нее торчала знакомая ящеричья лапка.

По бокам головы колоссальной ископаемой рыбины торчали два глаза размером с баскетбольный мяч; наши взгляды встретились. Тут же появился желтый курсор, информируя меня, что передо мной монстр.

Нисида говорил, что местного бога можно назвать монстром, но в ином смысле, чем обитающих в охотничьих землях.

В каком еще, к черту, ином смысле? Эта тварь была монстром во всех абсолютно смыслах.

Я сдавленно ухмыльнулся и сделал пару шагов назад. Затем развернулся и понесся прочь. Колоссальная рыбина у меня за спиной издала громоподобный рев и бросилась за мной; от каждого ее шага содрогалась земля.

Я летел сломя голову – так быстро, как только позволяла мне моя ловкость. Несколько секунд спустя я поравнялся с Асуной и громко пожаловался:

- Э-э-это нечестно, сбежать без меня!!

- Уааа, Киритокуншасневремяобэтомговорить!!

Обернувшись, я увидел, что рыба мчится к нам с весьма приличной для такой громадины скоростью.

- Ооо, она и по суше может бегать... Стало быть, она двоякодышащая?..

- Кирито-сан, не время для таких бессмысленных разговоров!! Нам надо спасаться, и как можно быстрее!!

Это уже Нисида выкрикнул полным страха голосом. Десятки людей, пришедших за зрелищем, пребывали в состоянии шока; многие из них просто сидели на земле с пустым выражением лица.

- Кирито-кун, ты взял оружие? – спросила Асуна, приблизив голову к моей. Мда, чертовски трудно было бы в такой ситуации организовать всех этих людей, чтобы они смогли уйти...

- Прости, я не...

- Эх, ну, значит, у меня нет выбора...

Покачав головой, Асуна развернулась к приближающейся рыбине. Уверенной рукой она быстро покопалась в меню.

Нисида и прочие зрители вытаращили глаза от изумления, когда Асуна, по-прежнему стоя к нам спиной, скинула пальто и шарф. Каштановые волосы разлетелись, сверкая на солнце.

Несмотря на ее одеяние – всего-то длинная юбка травяного цвета да льняная блузка, – на левом бедре у нее зеркально сверкала рапира. Асуна вытащила ее правой рукой, так что клинок зазвенел, и, собравшись, принялась ждать, когда громадная рыба подойдет.

Стоящий рядом со мной Нисида наконец пришел в себя и, трясая мою руку, закричал:

- Кирито-сан! Ваша, ваша жена в опасности!!

- Не, давайте просто дадим ей самой разобраться.

- Что ж вы говорите?! Если, если это все, что вы хотите сказать, то я...

С горестным выражением лица он выхватил у ближайшего из своих согильдийцев удочку и собрался было бежать на помощь к Асуне. Мне пришлось поспешно остановить старого рыбака.

Гигантская рыба не замедляла ходу. Раскрыв свою огромную пасть, усеянную бесчисленными острыми зубами, она бросилась на Асуну всем телом, словно стремясь проглотить ее целиком. Асуна извернулась влево, уходя с пути рыбыны, а ее правая рука метнулась вперед, оставляя позади себя дорожку белого света.

Из пасти рыбины вырвалась ослепительная вспышка, прозвучало что-то вроде взрыва. Рыбина взмыла в воздух, Асуна же осталась стоять где стояла.

Хотя громадина монстра внушала страх, но я понимал, что он не очень-то силен. Монстр с такого низкого уровня, да еще появляющийся в результате рыбалки, просто не мог быть сильным. В конце концов, SAO придерживалась стандартов обычных онлайн-игр.

Рыбина с грохотом свалилась на землю, ее хит-пойнты от атаки Асуны здорово пострадали. А Асуна немедленно обрушила на нее шквал атак, вполне достойных прозвища «Молния».

Нисида и остальные безмолвно смотрели, как Асуна, шагая грациозно, словно в танце, активировала один навык за другим. Что их заворожило – красота Асуны или ее сила? Видимо, и то, и другое, подумал я.

Асуна работала клинком с такой мощностью, что, казалось, содрогается само пространство вокруг. Увидев, что хит-пойнты монстра опустились в красную зону, она отскочила чуть подальше. Едва приземлившись на ноги, она тут же бросилась в атаку с разбега. За ней тянулся световой хвост, словно за кометой. Это был один из самых высокоуровневых навыков рапириста: «Пробойная вспышка».

Раздалось что-то вроде звукового удара, и комета прошила рыбину от морды до хвоста. Когда Асуна, покачнувшись, затормозила, громадный монстр у нее за спиной уже разлетелся на бесчисленные световые осколки и исчез. Раздался грохот, от которого по поверхности озера побежала огромная волна.

Асуна с лязганьем убрала рапиру в ножны и как ни в чем не бывало направилась к нам. Нисида и остальные рыбаки так и оставались на месте с отвисшими челюстями, не в силах даже шевельнуться.

- Эй, отличная работа.

- Это нечестно, заставляя меня драться одной. В следующий раз ты покупаешь обед.

- У нас теперь общие деньги.

- Ах да...

Мы с Асуной беззаботно беседовали, когда Нисида смог наконец моргнуть и заговорить.

- ...А, это было невероятно... Госпожа, вы, вы действительно очень сильны. Это, может быть, немного невежливо, но какой у вас уровень?..

Мы с Асуной переглянулись. Развивать эту тему было бы для нас опасно.

- С-сперва давайте поглядим, после рыбы что-то осталось.

Асуна понажимала какие-то кнопки, и в руках у нее появилось серебряное удилище. Поскольку этот трофей остался от уникального монстра, скорее всего, это был непродаваемый уникальный предмет.

- О, ох, вот это да!

Нисида взял удилище в руки, глаза его блестели. Остальные зрители тоже явно заинтересовались. Я уже начал думать, что нам удалось благополучно избежать кризиса, как вдруг...

- Вы... вы Асуна из «Рыцарей Крови»?..

Один из игроков, совсем молодой, подошел на несколько шагов и пристально взглядывался в Асуну. Затем его лицо просветлело.

- Точно, вы и есть! У меня даже фотка есть!!

- А...

Асуна выдавила улыбку и сделала пару шагов назад. Возбуждение зрителей стало просто зашкаливать.

- Какая, какая честь для нас!.. Увидеть вблизи, как сражается Асуна-сан... Ах да! А можно, можно мне ваш автог-...

Внезапно парень замолчал и принялся переводить взгляд с Асуны на меня и обратно. В конце концов он изумленно пробормотал:

- Вы... вы двое что, женаты?..

Теперь настала уже моя очередь криво улыбнуться. Так мы оба и стояли с неестественными улыбками на лицах, а толпа вокруг горестно стенала. Один лишь Нисида по-прежнему молча моргал, не понимая, что происходит.

Так вот закончился наш тайный медовый месяц, всего через две недели. Но, может, нам следовало считать себя везунчиками, что под конец мы поучаствовали в таком веселом мероприятии.

Тем же вечером мы получили сообщение от Хитклиффа – он просил нас принять участие в сражении с боссом 75 уровня.

На следующее утро.

Я сидел на краю кровати, уставившись в пол. Асуна, уже закончившая собираться, подошла ко мне, клацая железными подошвами ботинок.

- Эй, ты не можешь сидеть так вечно.

- Но ведь всего две недели у нас было, - по-детски пожаловался я и поднял голову. Впрочем, впервые за весьма приличный срок увидеть Асуну в ее красно-белой рыцарской униформе тоже было очень здорово.

Поскольку мы временно покинули гильдию, мы могли отклонить просьбу. Но на нас тяжким грузом давила последняя фраза сообщения: «Несколько человек уже погибло».

- Ну, по крайней мере, надо пойти узнать, что там происходит. Давай, пора уже!

Асуна хлопнула меня по спине, и я наконец неохотно встал и открыл меню снаряжения. Поскольку сейчас мы не были частью гильдии, я надел привычный черный кожаный плащ и минимум брони и закинул за спину два меча, так чтобы их ножны перекрещивались. Давя мне на спину, мечи словно жаловались, что им пришлось так долго пролежать в общем списке снаряжения. Одним быстрым движением я чуть приизвлек их оба и тут же убрал; по комнате разнесся высокий и четкий звон металла.

- Да. Такой наряд идет тебе лучше всего, - улыбнулась Асуна и обвила мою правую руку своими. Оглянувшись, я мысленно попрощался с нашим новым домом, который нам приходится на некоторое время покинуть.

- ...Давай разберемся там по-быстрому, а потом вернемся.

- Ага!

Мы посмотрели друг на друга и разом кивнули. Затем открыли дверь и вышли на морозный зимний воздух.

На главной площади 22 уровня нас ждал Нисида с удочкой в руках. Ему одному мы сообщили, когда именно собираемся уходить.

- Можно поговорить немного?

В ответ на просьбу Нисиды я кивнул, и мы втроем уселись рядышком на скамейке. Нисида, задрав голову и глядя вверх, медленно заговорил.

- По правде сказать... до сегодняшнего дня рассказы о том, как на верхних уровнях люди сражаются, чтобы пройти игру, казались какими-то сказками из иного мира... Возможно, я сам уже перестал думать о том, чтобы уйти отсюда.

Мы с Асуну слушали его в молчании.

- Думаю, вы это уже знаете, но индустрия IT развивается с каждым днем. Я начал свою карьеру еще молодым и потому рос вровень с индустрией. Но сейчас я вне своей работы уже два года, и, думаю, догнать то, что ушло, уже не смогу. Я не знаю, смогу ли я вернуться на старую работу или нет, может, я там буду для всех лишь обузой, и меня просто отбросят с дороги... и я начал думать, что для меня будет лучше остаться здесь и ловить рыбу...

Он замолчал, и на его старом, изборожденном морщинами лице появилась улыбка. Я не знал, что сказать. Думаю, я даже представить себе был не в силах все то, чего он лишился, попав в плен SAO.

- И я тоже...

Внезапно заговорила Асуна.

- До примерно полугода назад я тоже думала всякое такое, и каждую ночь я лежала одна и плакала. Мне казалось, что с каждым днем, который проходил здесь, всё: мои друзья, семья, колледж – все, что было в реальном мире – все разрушается. Мне всегда снился тот мир... Я думала, что все, что я могу сделать, - это быстрее стать сильной, быстрее пройти игру, а единственный путь достичь этого – непрерывно, все время совершенствовать свои оружейные навыки.

Я смотрел на Асуну в изумлении. Я, конечно, никогда раньше не обращал особого внимания на других людей... но за все время, что мы с ней общались, даже намеков на что-то подобное от нее я не чувствовал. Ну, в общем-то, это не первый раз, когда я неверно оцениваю чей-то характер...

Поймав мой взгляд, Асуна коротко улыбнулась и продолжила.

- Но однажды, где-то полгода назад, когда я телепортировалась в город на переднем крае, я увидела человека, который просто дрых, лежа на травке на главной площади. На вид он был довольно высокого уровня, поэтому я разозлилась и сказала ему: «Если у тебя есть свободное время, иди в донжон и помогай его чистить!..»

Она рассмеялась, прикрыв рот ладонью.

- Он ответил совершенно неожиданно: «Сейчас в Айнкраде лучшее время года, и погоду выставили просто классную. В такой день просто обидно лезть в донжон». Затем он показал рядом с собой и сказал: «Почему бы тебе тоже не вздремнуть?» Какой же он был грубиян.

Улыбка с ее лица исчезла; глядя куда-то вдаль, Асуна продолжила:

- Его слова меня поразили. Я осознала, что этот человек действительно *живет* в этом мире. Его не волновало, что он теряет дни в реале, вместо этого он сосредоточился на том, чтобы нормально жить день за днем здесь. Обнаружив, что такие люди действительно существуют, я отослала других членов гильдии и попробовала прилечь рядом с ним. Ветер был такой хороший... просто идеально теплый... и я заснула. И мне не снились кошмары. Наверно, с того дня, как я очутилась в этом мире, мне в первый раз так хорошо спалось. Когда я проснулась, было уже за полдень, и этот человек поглядывал на меня нетерпеливо. Это был вот он...

Замолчав, Асуна крепко сжала мою руку. Я был смущен невероятно. Действительно, что-то подобное припоминалось, но...

- Прости, Асуна... Я вовсе не имел в виду ничего такого мудрого; я просто хотел покемарить...

- Я это знаю, даже если б ты мне не сказал!

Асуна надула губы, но тут же повернулась к Нисиде, вновь с улыбкой, и продолжила:

- С того самого дня... всякий раз, ложась спать, я думала о нем, и поэтому мне перестали сниться кошмары. Я разузнала, в каком городе он живет, и иногда выкраивала время, чтобы пойти повидать его... потом я начала с нетерпением ждать каждый новый день... когда я поняла, что влюбилась, я была так счастлива, и я поклялась беречь это чувство. Впервые тогда я подумала, что прийти в этот мир было здорово...

Асуна склонила голову, потерла глаза руками, не снимая перчаток, и сделала глубокий вдох.

- Кирито-кун – это смысл двух лет моей жизни, которые я провела здесь. Он – доказательство того, что я жива, благодаря ему я жду каждого завтра. Я надела нейрошлем и пришла в этот мир, чтобы встретить его. Нисида одзи-сан... может, об этом не мне говорить, но, думаю, вы чего-то достигли в этом мире. Конечно же, это виртуальный мир, и все, что мы здесь видим и трогаем, – имитация, набор данных. Но для нас – наши сердца бьются в этой реальности. А если так, то и все, что мы здесь испытываем, – тоже правда.

Нисида заморгал и несколько раз кивнул. Его глаза за стеклами очков влажно блестели. Я и сам изо всех сил старался сдержать слезы.

«Это же я, - подумал я. – Это меня спасли, когда я не мог найти, зачем жить – и там, в реальном мире, и здесь, когда я сюда пришел».

- ...Да. Да, вы правы... - Нисида вновь поднял глаза. – То, что я здесь услышал, - тоже бесценный опыт. И поймать пятиметровую рыбу – тоже... Похоже, моя жизнь здесь не бессмысленна, совсем не бессмысленна.

Он кивнул и встал.

- Ах, похоже, я отнял у вас слишком много времени. Я верю, если такие люди, как вы, сражаются, чтобы освободить нас, значит, мы сможем вернуться в реальный мир совсем скоро... Я ничего не могу для вас сделать, но, по крайней мере, могу вас подбадривать и болеть за вас.

Нисида пожал нам руки.

- Мы еще вернемся, - пообещал я. – Вы тогда составьте нам компанию, пожалуйста.

Нисида кивнул; на лице его сияла широкая улыбка, по щекам текли слезы.

Мы еще раз пожали Нисиде руку и зашагали к Порталу. Войдя в иллюзорное сияние, мы с Асуной переглянулись и в унисон выкрикнули:

- Телепорт – Грандум!

Начавший окутывать нас синий свет стер образ машущего рукой Нисиды.

ГЛАВА 20

- Разведывательную партию перебили?!.

Новость, которую мы узнали, впервые за долгий срок прибыв в Грандум, повергла нас в шок.

Мы находились на одном из верхних этажей стальной башни – штаб-квартиры гильдии, в той самой комнате с огромным окном, в которой разговаривали с Хитклиффом в прошлый раз. Хитклифф в своем обычном халате занимал главное место за большим полукруглым столом. Остальные лидеры гильдии сидели по обе стороны от него, только Годфри теперь не было.

Хитклифф, нахмутив брови, сцепил перед лицом костлявые руки и кивнул.

- Это случилось вчера. Картирование семьдесят пятого уровня заняло довольно много времени, но нам удалось закончить его без потерь. Хотя я ожидал, что нам трудновато придется с боссом...

У меня тоже было предчувствие, что что-то подобное может произойти. Дело в том, что боссы, обитавшие на 25 и 50 уровнях, были самыми большими и сильными из всех, и в обоих тех боях наши потери были очень высоки.

Сражение с двухголовым великаном на 25 уровне практически полностью выбило лучших воинов Армии, что и привело к ее закату как организации. На 50 уровне обитал шестирукий монстр, смахивающий на металлическую статую Будды; когда он яростно набросился на игроков, многие перепугались настолько, что телепортировались прочь без разрешения, что практически уничтожило наши боевые порядки. Если бы подкрепление хоть чуть-чуть опоздало, нас перебили бы полностью. По правде сказать, человек, который в одиночку удерживал монстра, пока не подоспела помощь, сидел сейчас прямо передо мной.

Если сверхкрутые боссы поджидают нас через каждые двадцать пять уровней, скорее всего, нынешний босс будет таким же.

- ...Поэтому я послал разведывательную партию, двадцать человек из пяти различных гильдий, - монотонно продолжал Хитклифф. Его желтые глаза были полузакрыты, и разобрать эмоции на его лице было невозможно.

- Они вели разведку максимально осторожно. Десятеро остались снаружи комнаты босса в качестве резерва... Но когда первые десять вошли и добрались до середины комнаты, ворота закрылись, и как раз тогда появился босс. Согласно докладам тех десятерых, что оставались снаружи, двери были закрыты более пяти минут, и все их действия, включая попытки взломать замок и выбить дверь, не привели ни к какому результату. Когда двери наконец открылись... - губы Хитклиффа плотно сжались. На секунду он закрыл глаза, затем продолжил: - ...в комнате не было никого. И босс, и десять

человек – все исчезли. Никаких признаков телепорта. Они не вернулись... и я послал одного человека, чтобы он проверил список погибших на монументе в Железном дворце и убедился...

Он не стал продолжать фразу, лишь покачал головой. Стоящая рядом со мной Асуна тихо ахнула и с трудом выдавила:

- Десять... человек... как же так...

- Антикристалльная зона?..

На мой вопрос Хитклифф лишь коротко кивнул.

- Других объяснений нет. Согласно докладу Асуны-кун, на семьдесят четвертом было то же самое; по-видимому, теперь каждая комната босса будет антикристалльной зоной.

- Вот блин... - выругался я. Если экстренное бегство невозможно, шансы, что кто-то погибнет из-за чего-то неожиданного, резко возрастают. Мы не должны нести потерь – это было самое важное правило, которому мы старались следовать при прохождении игры. Но игру не пройдешь, не убив боссов...

- Это становится все больше похоже на настоящую игру со смертью...

- Но мы же не можем из-за этого взять и сдаться, забросить прохождение игры...

Хитклифф закрыл глаза и произнес тихо, но решительно:

- Помимо антикристалльной зоны, комната еще и запирается, как только появляется босс. Раз так, мы можем лишь напасть самой большой командой игроков, которую только сумеем собрать и скоординировать. Изначально я не хотел вас звать, вы ведь только что поженились, но, надеюсь, вы понимаете нашу дилемму.

Я пожал плечами.

- Поможем. Но в первую очередь я буду заботиться о безопасности Асуны. Если возникнет тяжелая ситуация, меня сперва будет волновать она, а уж потом остальные сопатийцы.

Хитклифф едва заметно улыбнулся.

- Тот, кто стремится защитить другого, способен творить невероятные вещи. С нетерпением жду твоих успехов на поле боя. Атака начнется через три часа. Ожидается тридцать два участника, включая вас двоих. Сбор перед Вратами в Коллинии на семьдесят пятом уровне в час дня. Все свободны.

Красный паладин и его люди встали и вышли из комнаты.

- Три часа... чем бы нам заняться?

Асуна с рассеянным видом уселась на стальную скамью. Я просто стоял и молча смотрел на нее. Ее фигура, облаченная в белую с красными нашивками боевую униформу, длинные шелковистые волосы, сверкающие карие глаза – она была прекрасна, как драгоценный камень.

Заметив, что я неотрывно гляжу на нее, Асуна залилась краской и, смущенно улыбнувшись, спросила:

- Что... что?

Я, поколебавшись, раскрыл рот.

- Асуна...

- Что?

- ...Пожалуйста, не сердись, просто выслушай. Сегодняшняя драка с боссом... можно ты не будешь в ней участвовать и подождешь здесь моего возвращения?

Сперва Асуна просто таращилась на меня, потом меланхолично опустила голову и спросила:

- ...Почему ты так говоришь?..

- Несмотря на все, что сказал Хитклифф, мы просто не можем предсказать, что случится там, где не работают кристаллы. Мне очень, очень страшно... когда я думаю... что что-то может случиться с тобой...

- ...И ты хочешь, чтобы я ждала в безопасности, когда ты один идешь в такое опасное место?

Асуна встала и твердыми шагами направилась ко мне. В глазах ее бушевали чувства.

- Если я это сделаю, а ты не вернешься, я покончу с собой. У меня не только не останется причин жить, я еще и не смогу себя простить за то, что просто ждала здесь. Если ты хочешь убежать, мы убежим вместе. Если ты этого хочешь, я согласна.

Закончив тираду, она прикоснулась к моей груди кончиками пальцев правой руки. Ее глаза помягчели, губы тронула теплая улыбка.

- Но, знаешь... всем, кто будут участвовать в сегодняшнем сражении, страшно, все хотят убежать. Но, несмотря на страх, они согласились присоединиться. И это потому, что лидер и Кирито-кун... потому что два сильнейших человека в этом мире их поведут... я так думаю... я знаю, ты не любишь, когда на тебе груз ответственности. Но я надеюсь, что ты попробуешь, хотя бы один этот раз, не только ради них, но и ради нас... чтобы мы могли вернуться в реальный мир, чтобы там могли встретиться снова; надеюсь, мы вдвоем попробуем сделать все, что в наших силах.

Я поднял правую руку и мягко сжал ладонь Асуны. Из самых глубин моего сердца потоком изливалось чувство: я не хотел ее потерять.

- ...Прости... я поддался слабости немного. По правде, мне очень хочется просто взять и сбежать вдвоем с тобой. Я не хочу, чтобы ты умерла, и сам не хочу умирать. Мы и не должны...

Не отрывая взгляда от глаз Асуны, я продолжал говорить.

- Не сможем вернуться в реальный мир – ну и ладно... Я хочу и дальше жить с тобой в той лесной хибаре. Вдвоем... навсегда...

Асуна схватилась за грудь свободной рукой. Она закрыла глаза и нахмурилась, словно пытаясь вытерпеть какую-то боль. Затем ее губы изогнулись в печальной улыбке.

- Да... это правда как сон... здорово было бы, если бы мы могли так... каждый день быть вместе... всегда...

Она вдруг замолчала и закусила губу, словно отпуская на волю несбыточное желание. Затем, открыв глаза, она глянула на меня серьезно.

- Кирито-кун, ты думал когда-нибудь об этом?.. Ну, о том, что сейчас происходит с нашими настоящими телами?

От этого внезапного вопроса у меня язык прилип к небу. Такой вопрос, наверно, каждый игрок себе задавал. Но поскольку связаться с внешним миром было невозможно, то и раздумывать на эту тему смысла не имело. Все боялись, но этого вопроса избегали.

- Ты помнишь? Что сказал тот человек... Акихико Каяба в начале игры. Он сказал, что нейрошлем можно отключать на два часа. Но это было для того...

- ...чтобы переправить наши тела в подходящие медицинские учреждения... - пробормотал я, и Асуна кивнула.

- А через несколько дней мы все где-то на час отрубимся, помнишь?

Да, что-то подобное было. Я смотрел на предупреждение о дисконнекте и тревожился, не убьет ли меня нейрошлем через два часа.

- Думаю, тогда нас всех развезли по больницам. В обычном доме невозможно ухаживать за коматозником в течение нескольких лет. Скорее всего, нас перевезли в больницы, а потом подключили обратно...

- ...Ага, наверно, ты права...

- Если наши тела просто лежат в кроватях, к ним подведена уйма проводочков, которые только и держат нас в живых... вряд ли наши тела будут в безопасности всегда.

Внезапно меня охватил страх, что вдруг мое тело уже начало распадаться; я обнял Асуну, чтобы убедиться, что мы существуем.

- Иными словами... сможем мы пройти игру или не сможем... нам все равно отпущено ограниченное время...

- ...И это время для разных людей будет разным... Разговоры о *той стороне* здесь табу, и я это ни с кем не обсуждала... но ты – другое дело. Я... я хочу прожить жизнь рядом с тобой. Хочу встречаться с тобой по-настоящему, выйти за тебя по-настоящему и вместе состариться. Поэтому... поэтому...

Продолжать Асуна не могла. Она зарылась лицом в мою грудь и не стала сдерживать слезы. Я медленно погладил ее по спине, чтобы ей было легче закончить фразу.

- ...поэтому... у нас нет выбора, мы должны драться...

По правде сказать, мои страхи никуда не делись. Но как я мог сдать теперь, когда Асуна делала все, чтобы открыть перед нами будущее, отчаянно стараясь при этом не свалиться без сил?

Все будет хорошо – все обязательно будет хорошо. Пока мы с ней вместе, все обязательно...

Я сжал руки и крепко-крепко обнял Асуну, пытаюсь вычистить зловещее предчувствие, не дать ему завладеть мной.

[К оглавлению](#)

ГЛАВА 21

На площади у Портала в Коллинии, на 75 уровне, собралась компания явно высокоуровневых игроков; я понял, что это и есть антибоссовая партия. Когда мы с Асуной вышли из врат и направились в их сторону, они все замолчали и стали кидать на нас напряженные взгляды. Кое-кто даже отдал салют гильдии.

От удивления я застыл на месте. Асуна же отдала ответный салют, после чего пихнула меня локтем в бок.

- Эй, Кирито-кун, ты теперь лидер, так что поприветствуй их как положено!

- Чего?..

Я отдал неуклюжий салют. До сегодняшнего дня я участвовал во множестве антибоссовых партий, но впервые на мою долю приходилось столько внимания остальных.

- Эй!

Кто-то хлопнул меня по плечу. Обернувшись, я увидел, как мне из-под своей банданы улыбается воин с катаной, Кляйн. К моему удивлению, рядом с ним обнаружилась громадная фигура Эгиля с двуручной секирой в руках.

- Чего... вы, ребята, тоже участвуете?

- А почему такое удивление в голосе? Не плоховато ли ты о нас думаешь? – возмущенно воскликнул Эгиль. – Я даже магазин свой оставил, когда услышал, что вам тут трудно придется. И подумать только – ты не ценишь эту мою жертву во имя общего блага...

Говоря все это, Эгиль гротескно жестикулировал; я хлопнул его по руке и ответил:

- Я прекрасно понимаю твои чувства. Стало быть, мы можем вычеркнуть тебя из списка, когда будем делить трофеи, верно?

После этих моих слов великан потряс лысой головой и выгнул брови домиком¹¹.

- Ну... это, это, пожалуй...

Его неуверенный голос увял; Асуна и Кляйн хором расхохотались. Смех быстро распространился среди игроков, смывая накопившуюся тревогу.

Ровно в час дня из Портала появились еще несколько игроков – Хитклифф в своей красной накидке и с огромным крестообразным щитом в руках и лучшие бойцы РыКов. Напряжение вновь нахлынуло на игроков, когда они увидели новоприбывших.

Если сравнивать чисто по уровню и характеристикам, сильнее меня и Асуны был, пожалуй, один лишь Хитклифф. Но благодаря слаженности этих людей сила их команды была неизмеримо выше. Они несли одни и те же красные и белые цвета гильдии, но все остальное, в том числе доспехи и оружие, было совершенно разным; однако командная связь между ними была куда прочнее, чем в том отряде Армии, который мы видели раньше.

Паладин и четверо его подчиненных двинулись прямо к нам, и остальные игроки расступались перед ними, так что группа в конце концов распалась на две. Кляйну и Эгилью пришлось отступить на несколько шагов; Асуна же спокойно отсалютовала.

Остановившись, Хитклифф кивнул нам с Асуной, а затем обратился сразу ко всем.

- Похоже, все в сборе. Спасибо вам за это. Думаю, все понимают нашу текущую ситуацию. Сражение будет тяжелым, но я верю, что ваша сила поможет нам одержать победу. Мы будем сражаться за освобождение от этой игры!..

Голос Хитклиффа звучал мощно, и остальные игроки ответили ревом. Меня всегда поражала его харизма, которая притягивала к нему людей, как магнитом. Удивительно было встретить человека с такими лидерскими качествами среди хардкорных геймеров, у которых всегда проблемы по части взаимоотношений с обществом; а может, это здешний мир раскрыл его талант? Интересно, чем он занимался в реальном мире...

Хитклифф обернулся ко мне, словно ощутил на себе мой взгляд, и с улыбкой произнес:

¹¹ Дословно, с оригинала – он «выгнул брови восьмеркой». Цифра 8 в японском пишется вот таким кандзи: 八.

- Кирито-кун, очень рассчитываю увидеть твои старания. Надеюсь, ты в полной мере воспользуешься своими «Двумя клинками».

В его негромком, мягком голосе не чувствовалось ни напряжения, ни страха. Нельзя было не поразиться тому, как он умудрялся оставаться таким спокойным, несмотря на ожидающую нас впереди тяжелейшую драку.

Я молча кивнул в ответ; Хитклифф вновь повернулся к остальным игрокам и поднял руку вверх.

- Что ж, выступаем. Я открою проход, ведущий непосредственно к входу в комнату босса.

С этими словами он извлек из своей сумки темно-синий кристалл; среди игроков разнесся восхищенный шепоток.

Обычные кристаллы-телепортеры могли переносить игрока лишь к Порталу выбранного города; но тот, что достал Хитклифф, назывался «кристаллом прохода», он позволял телепортироваться в любую точку, заранее помеченную игроком. Нет нужды говорить, насколько полезна такая вещица.

Но, будучи полезным, этот кристалл был и очень редким, NPC его не продавали вовсе. Раздобыть его можно было лишь в сундуках с сокровищами, спрятанных в лабиринте, либо в качестве трофея после победы над монстрами; поэтому немногие игроки пользовались этими кристаллами, даже если они у них были. И сейчас игроки удивлялись не тому, что увидели столь редкий предмет, а тому, что Хитклифф собирался им воспользоваться.

Хитклифф поднял кристалл, не обращая ни малейшего внимания на взгляды окружающих, и выкрикнул:

- Открыть проход!

Сверхдорогой кристалл рассыпался; появился вихрь синего света.

- Ну а сейчас – все за мной.

Окинув взглядом весь наш отряд, Хитклифф вошел в синий вихрь; багряная накидка развевалась у него за спиной. Его фигура окуталась светом и мгновенно исчезла. Четверо его подчиненных РыКов последовали за ним без промедления.

К этому времени вокруг площади собралось немало народу. Видимо, они узнали про битву с боссом и пришли проводить нас. Воины один за другим входили в световой коридор под крики ободрения и поддержки.

Вскоре остались лишь мы с Асуной. Переглянувшись и кивнув друг другу, мы взялись за руки и прыгнули в синий вихрь вместе.

Когда головокружительное ощущение телепорта прошло, я открыл глаза и увидел, что мы уже в лабиринте. Мы стояли в необычайно широком коридоре; вблизи стен возвышались два ряда толстых колонн, а в конце виднелась колоссальных размеров дверь.

Лабиринт 75 уровня был выстроен из чего-то вроде смутно-прозрачного обсидиана. В отличие от грубых, топорных лабиринтов предыдущих уровней, камни здесь были гладко отполированы и соединялись плотно, без единой щели. Было холодно и влажно, туман тонким ковром стелился по полу.

Асуна обхватила себя руками, словно замерзла, и произнесла:

- ...Почему-то...у меня плохое предчувствие...

- Ага, - согласился я.

За предыдущие два года мы вычистили семьдесят четыре лабиринта и одолели столько же монстров-боссов. С таким опытом мы могли грубо оценить силу босса, просто взглянув на его логово.

Тридцать игроков вокруг нас все копошились в своих меню, проверяя снаряжение; лица их были серьезны.

Я отвел Асуну за колонну и обвил ее тонкую талию рукой. Тревога, которую я до сих пор задавливал в себе, сейчас, перед самым боем, все-таки прорвалась. Меня начало трясти.

- ...Не волнуйся, - прошептала мне в ухо Асуна. – Я тебя защищу.

- Нет... я не то чтобы боюсь боя...

- Пфф.

Асуна издала смешок и продолжила.

- Так что... ты тоже должен меня защищать, Кирито-кун.

- Да... конечно же.

Я прижал Асуну к себе сильнее, затем отпустил. Хитклифф, уже надевший свой крестообразный щит на руку, заговорил, бряцая снаряжением.

- Все готовы? Мы ничего не знаем о тактике босса. РыКи будут сдерживать его атаки; все остальные должны, пользуясь этим, разобраться в том, как он атакует, и контратаковать соответственно.

Все молча закивали.

- Тогда – идемте, - мягко произнес Хитклифф.

Уверенным шагом он подошел к обсидиановой двери и прикоснулся рукой к ее середине. Общее напряжение усилилось.

Я похлопал по плечам стоящих поблизости Кляйна и Эгиля и, когда они обернулись, сказал:

- Смотрите не помрите там.

- Хех, о себе лучше побеспокойся.

- Я не собираюсь помирать, пока не разбогатею на редких шмотках, которые заполучу после сегодняшнего боя.

Едва они с таким надменным видом отшутились, дверь с гулким звуком начала открываться. Все игроки приготовили оружие, так что и я тоже извлек из-за спины оба своих меча. Я кинул взгляд на стоящую с рапирой наготове Асуну и кивнул.

Хитклифф вытянул свой меч из щита последним. Подняв его высоко вверх, он прокричал:

- Вперед, в бой!

После этих слов он зашагал через распахнутую дверь в комнату босса; все остальные двинулись следом.

Изнутри комната выглядела как огромный купол. В ширину она была, на глаз, примерно как та арена, на который дуэлились мы с Хитклиффом. Темные стены взмывали в высоту и сходились вместе где-то далеко над нашими головами. Как только все тридцать два игрока вошли в комнату и построились – дверь за нашей спиной гулко захлопнулась. Теперь открыть ее будет невозможно, пока либо босс не будет убит, либо мы все не погибнем.

Над отрядом повисло долгое молчание. Мы внимательно следили за происходящим вокруг нас, но босс все никак не появлялся. Время натягивало наши нервы с каждой проползающей секундой.

- Слушайте...

Кто-то не выдержал гнетущего молчания; и в тот же миг...

- Над нами!! – выкрикнула стоящая рядом со мной Асуна. Я удивленно задрал голову.

На потолке купола – *оно* было там.

Невероятно длинное и здоровенное *оно*.

Сколопендра?!

Эта мысль мелькнула у меня в голове сразу же, едва я увидел монстра. Длины в нем было метров десять. Однако тело, поделенное на множество сегментов, походило скорее на человеческий позвоночник, нежели на насекомое. Из каждого сочленения росли заостренные на концах костяные ноги. Я провел глазами по телу от хвоста к голове; тело становилось все толще, пока наконец в поле моего зрения не оказался омерзительного

вида череп. Нечеловеческий череп. Гладкая, лоснящаяся черепная коробка, по краям – две пары скошенных глазниц, тлеющих синим огнем. Торчащие вперед челюсти, усеянные острыми зубами; и, наконец, две массивных руки, напоминающих по форме косы, по бокам черепа.

Как только я сфокусировал взгляд на монстре, появился желтый курсор и имя: «Душегубица» – скелетоподобный убийца.

Пока потрясенные игроки наблюдали, как костяная сколопендра передвигается по потолку, перебирая своими бесчисленными ногами, она внезапно выпрямила ноги – и стала пикировать прямо на нас.

- Не стоять! Рассыпаться!!

Резкий голос Хитклиффа рассек ледяной воздух. Игроки наконец пришли в чувство и задвигались. Мы с Асуной тоже поспешили удалиться от того места, куда вроде бы должен был приземлиться босс.

Однако трое, стоявшие аккуратно там, куда падала сколопендра, замешкались. Они молча стояли на месте, задрав головы вверх, словно не могли решиться, в какую сторону бежать.

- Сюда! – поспешно крикнул я. Троица вышла из ступора и помчалась в мою сторону...

И в это самое мгновение сколопендра приземлилась прямо у них за спиной, так что пол комнаты содрогнулся. Все трое потеряли равновесие, и тут сколопендра взмахнула правой рукой – гигантская костяная коса длиной в рост человека врезалась прямо в них.

Три игрока, получив удар в спину, одновременно взлетели в воздух. Пока они летели, их хит-пойнты снижались – через желтую зону сразу в красную...

- ?!

Полоски хит-пойнтов обнулились, и все три тела, еще находясь в воздухе, рассыпались на множество осколков и исчезли. Звуковые эффекты, сопровождающие смерть, наложились друг на друга.

- !!

Я услышал, как Асуна рядом со мной резко вдохнула. Мое тело окаменело от потрясения.

Они погибли – от одного удара?!

В системе SAO, включающей в себя и уровни, и навыки, максимум хит-пойнтов игрока рос вместе с его уровнем, так что высокоуровневых игроков было трудно убить независимо от их боевых навыков. Наша сегодняшняя партия состояла из самых прокачанных игроков, поэтому даже против босса любой из нас должен быть способен выдержать хотя бы короткое комбо – по крайней мере, все думали именно так. А тут – одним-единственным ударом...



- Это... невозможно... – выдавила Асуна.

Костяная сколопендра, взявшая жизни трех человек за одну секунду, подняла передние сегменты тела и, испустив громоподобный рев, бросилась на следующую группу игроков.

- Ааааа!!

Игроки на ее пути ударились в панику. Костяная коса вновь взмыла в воздух для удара.

В этот критический момент прямо под косу прыгнул человек. Это был Хитклифф. Подняв свой громадный щит, он отбил атаку; по комнате разнесся оглушающий звон удара, разлетелись искры.

Однако кос было две.левой рукой монстр продолжал атаковать Хитклиффа, правая поднялась, нацеливаясь на других игроков.

- Черт!..

Практически на автомате я бросился вперед, быстро, словно летел по воздуху, и встал перед косой. Скрестив мечи, я заблокировал удар.

Невероятной силы удар сотряс все мое тело. Но – коса не остановилась. Испуская снопы искр, она отдавливала мои мечи и приближалась.

Она слишком сильна!..

И тут появился еще один клинок; оставляя за собой дорожку белого света, он рубанул по косе. Разнесся звон удара. Костяная коса ощутимо ослабела, и я, нажав всей своей силой, смог отпихнуть ее назад.

Стоящая рядом Асуна кинула на меня короткий взгляд и крикнула:

- Если оба ударим одновременно – сможем заблокировать ее атаки! Если вдвоем – то сможем!!

- Хорошо – давай! – кивнул я. Одно лишь знание, что Асуна рядом, наделяло меня безграничной силой.

Коса вновь вылетела нам навстречу, на сей раз горизонтально; мы с Асуной разом применили нижнее правое парирование. Наши клинки врезались в нее потрясающе синхронно, и назад отскочила уже коса.

Во всю мощь голосовых связок я выкрикнул:

- Мы удержим косы! Все остальные, атакуйте с флангов!

Мой голос словно освободил игроков от какого-то заклинания. Все разом завопили, подняли оружие и набросились на тело костяной сколопендры. Множество ударов обрушилось на врага, и его хит-пойнты наконец-то чуть снизились.

Но тут же до меня донеслись вопли. В очередной раз отбив косу, я рискнул кинуть туда взгляд и увидел, что несколько человек лежат на полу, отброшенные длинной, копьевидной костью на хвосте сколопендры.

- Аррр!..

Я заскрипел зубами. Мы должны помочь – но и мы с Асуной, и Хитклифф, в одиночку сражающийся с левой косой рядом с нами, и так заняты по горло.

- Кирито-кун!..

Услышав голос Асуны, я перевел взгляд на нее.

«Нет! Если отвлечемся, она нас достанет!»

«Да, ты прав... вот она опять!!»

«Ставим левый верхний блок!»

Мы говорили лишь взглядами, парируя удары косы идеально синхронными движениями.

Мы заставили себя не обращать внимания на раздающиеся время от времени крики и полностью сосредоточились на отражении мощных ударов врага. Удивительно, но нам больше не требовалось ни говорить, ни даже смотреть друг на друга. Мы были друг к другу словно непосредственно подключены. Враг напал настолько быстро, что даже вздохнуть лишней раз времени не оставалось; и все же нам удавалось раз за разом отбивать его атаки, применяя одни и те же навыки в абсолютно одно и то же время.

Именно тогда – сражаясь на пределе сил за саму жизнь – я испытал ощущение, какого никогда не испытывал раньше. Совершенно сюрреалистическое ощущение – как будто мы с Асуной слились в единого человека, работающего единым мечом. Наши хит-пойнты мало-помалу снижались от сотрясений, вызванных сблокированными нами ударами, но подобные мелочи нас уже не волновали.

[К оглавлению](#)

ГЛАВА 22

Бой длился больше часа.

Казалось, вечность прошла, прежде чем сражение наконец закончилось. Когда колоссальное тело босса распалось на множество осколков, ни у кого не оставалось сил радоваться. Все либо сели на обсидиановый пол прямо там, где стояли, либо вообще свалились, неровно дыша.

Все – кончилось?..

Ну да – все кончилось...

Мы обменялись мыслями, и тут *связь* между мной и Асуной тоже как будто разорвалась. На меня внезапно накатилась сильнейшая усталость, и я опустился на колени. Мы с Асуной сидели рядышком, чувствуя, что сейчас не в состоянии делать вообще ничего.

Мы оба остались в живых – но даже при этой мысли я не мог радоваться тому, что произошло. Слишком много людей погибло. После первых трех смертей в самом начале боя мрачный звуковой эффект разлетающегося человеческого тела доносился до нас постоянно; после шестого раза я заставил себя прекратить их считать.

- Сколько... умерло?.. – просипел сидящий слева от меня Кляйн. Эгиль, который лежал, раскинув руки и ноги, рядом с ним, тоже повернул голову в нашу сторону.

Я пошевелил правой рукой, открывая карту, и сосчитал зеленые точки. Получившееся число вычел из первоначального количества игроков, которое вышло из города.

- ...Четырнадцать.

Я не мог поверить в эту цифру, несмотря даже на то, что сам только что ее получил.

Это все были высокоуровневые, опытные воины, прошедшие множество боев. Даже если мы не можем сбегать и мгновенно лечиться, нам все равно удастся не потерять слишком много людей, если будем сражаться осторожно, ставя выживание превыше всего – так мы все думали; но...

- ...Не может быть...

В голосе Эгиля не было и следа от его обычной жизнерадостности. Уныние охватило всех выживших.

Мы прошли лишь три четверти пути – осталось вычистить еще двадцать пять уровней. Хотя количество игроков сейчас и измерялось тысячами, лишь несколько сотен были по-прежнему серьезно настроены на прохождение игры. Если на каждом уровне потеря будет столько же, сколько здесь – вполне возможно, до финального босса вообще дойдет лишь один человек.

Если это случится, последним, кто останется стоять, будет, скорей всего, вот он...

Я обратил взгляд чуть дальше вглубь комнаты. Среди игроков, сидящих на полу, лишь одна закутанная в красное фигура оставалась стоять. Это был Хитклифф.

Конечно же, и он не остался без царапинки. Когда я сфокусировался на нем, появился курсор и полоса хит-пойнтов; видно было, что он получил немалый урон. Он до самого конца в одиночку сдерживал костяную косу, которую мы с Асуной едва сдержали вдвоем. Ничего удивительного бы не было, если бы он свалился от одной лишь усталости, независимо от своих хит-пойнтов.

Но в этой спокойной фигуре не было видно даже намека на усталость. Такая твердость была просто невероятной. Он был словно... словно боевой машиной...

Из-за усталости в голове моей по-прежнему был туман, и я просто продолжал пялиться сбоку на лицо Хитклиффа. Лицо это дышало спокойствием. Он молча смотрел сверху вниз на сидящих на полу РыКов и других игроков. Взгляд его был теплым и полным жалости... как будто...

Как будто он смотрел на стайку мышей, которые играют в запертой клетке.

И тут меня словно током тряхнуло.

Туман из головы вымело мгновенно. Меня охватил холод, сперва кончики пальцев, затем все тело до самого мозга. Странное, плохое предчувствие. Невозможная мысль поселилась в моем мозгу, точно семечко, и из этого семечка проросло подозрение.

Взгляд Хитклиффа, его спокойное лицо – не с таким видом сочувствуют раненым сотоварищам. Он был не нашего уровня. На его лице была написана жалость, исходящая откуда-то из другого места, с высоты – это было лицо бога...

Я вспомнил нечеловеческую быстроту реакции Хитклиффа во время нашей дуэли. Он двигался намного быстрее любого человеческого существа. Нет, неправильно выразился: намного быстрее пределов, установленных системой для игрока.

Плюс к этому – его обычное поведение: будучи лидером сильнейшей гильдии, он тем не менее никогда не отдавал приказов и просто наблюдал, как другие игроки решали все проблемы. Может, дело было и не в том, что он доверял своим людям, - может, он просто сдерживался, потому что знал такие вещи, которые нормальные игроки не знают!

Он – существо, не связанное правилами нашей смертельной игры. И однако – он не NPC. Программа ну никак не может глядеть с таким состраданием.

Если он не NPC, но и не обычный игрок, остается лишь один вариант. Но как, черт побери, мне в этом убедиться? Да просто никак... нет такого способа.

Нет, способ есть. И испробовать этот способ я могу только здесь и сейчас.

Я взглянул на полосу хит-пойнтов Хитклиффа. В тяжелом бою она изрядно сократилась. Но до пятидесяти процентов не упала. Слегка-слегка, но все же она оставалась в зеленой зоне.

Никто и никогда не видел, чтобы хит-пойнты этого человека опустились в желтую зону. Его защита была невероятной, никто другой и близко ничем подобным похвастаться не мог.

Во время его дуэли со мной его выражение лица изменилось, когда его хит-пойнты подошли к половине. Вряд ли это был страх того, что он окажется в желтой зоне.

Это было... скорее всего...

Правой рукой я медленно сжал рукоять меча. Крохотными движениями отвел назад правую стопу. Чуть согнул ноги в бедрах и занял позу для низкого старта. Хитклифф моих движений не замечал. Его теплый взгляд был устремлен лишь на своих усталых согильдийцев.

Если моя догадка ошибочна, меня заклемят как преступника и накажут безжалостно.

Если так случится... прости меня...

Я кинул взгляд на сидящую рядом Асуну. В то же мгновение она подняла голову, и наши глаза встретились.

- Кирито-кун?..

На ее лице отразилось удивление; ее губы шевелились, однако голоса не было. Но моя правая нога уже оттолкнулась от пола.

Меня и Хитклиффа разделяло десять метров. Я ринулся к нему с максимальной возможной скоростью, едва касаясь пола ногами, и уже спустя мгновение был рядом. Наклонив меч, я ударил снизу вверх. Это был простейший навык для одноручного меча – «Шип гнева». Навык слабенький, он не убьет Хитклиффа, даже если получится критическое попадание. Но если я угадал...

Клинок метнулся справа налево, оставляя за собой ярко-синий след. Хитклифф среагировал невероятно быстро, на его лице проявилось выражение шока. Он мгновенно поднял щит в попытке заблокировать удар.

Но за время нашей дуэли я много раз видел и прекрасно запомнил это его движение. Мой меч стал лучом света; сменив направление на полпути, он облизал край щита и полетел Хитклиффу в грудь.

Однако прямо перед тем, как попасть в цель, меч остановился, ударившись о невидимую стену. Всю мою руку сотрясло. Мелькнула фиолетовая вспышка, и точно такого же цвета системное сообщение появилось в воздухе между нами.

«Бессмертный объект». Это не тот статус, который дозволено иметь нам, слабакам. Вот чего боялся Хитклифф во время нашей дуэли – что о его богоподобной защите станет известно всем.

- Кирито-кун, что ты...

Асуна, удивленно вскрикнув из-за моей неожиданной атаки, побежала следом за мной, но замерла на месте, как только прочла сообщение. Я, Хитклифф, Кляйн и все остальные также оставались недвижимы. И посреди всей этой немой сцены медленно растворялось в воздухе системное сообщение.

Я опустил меч и чуть отпрыгнул, увеличив расстояние между мной и Хитклиффом. Асуна сделала два шага вперед и встала рядом со мной.

- Бессмертие, данное системой... как такое может быть... гильдмастер?..

Хитклифф молчал, даже услышав сконфуженный голос Асуны. Он просто стоял с суровым выражением лица и сверлил меня глазами. Держа оба меча, я произнес:

- Вот какая правда спрятана за легендой. Его хит-пойнты были под защитой системы, они не могли упасть в желтую зону, что бы с ним ни произошло. Статус бессмертия... если не считать NPC, он может быть только у системных администраторов. Но в этой игре нет админов, за исключением, может быть, одного человека...

Я замолчал и поднял глаза к потолку.

- ...Я всегда думал, с тех пор как попал сюда... откуда же он на нас смотрит, манипулируя этим миром. Но я забыл простую истину, ее каждый ребенок знает.

Я перевел взгляд на красного паладина и продолжил:

- «Нет ничего более скучного, чем наблюдать, как другие играют в ролевушку». Верно?.. Акихико Каяба?

Комната погрузилась в шоковое молчание, словно все вдруг разом превратились в ледышки.

Хитклифф смотрел на меня с непроницаемым лицом. Игроки вокруг нас сидели, не шевеля ни мускулом. Нет, точнее было бы сказать – просто не могли двинуться с места.

Стоявшая рядом со мной Асуна шагнула вперед. Глаза ее были точно два бездонных колодца – ни следа эмоций. Едва открывая рот, она проговорила сухим, почти неслышимым голосом:

- Лидер... это... правда?..

Пропустив ее вопрос мимо ушей, Хитклифф чуть склонил голову и поинтересовался у меня:

- ...Чисто ради интереса, можно узнать, как ты меня вычислил?

- ...Впервые я подумал, что что-то не так, во время нашей дуэли: твоя скорость в том последнем моменте была просто невозможной.

- Так я и думал. Это была серьезная ошибка с моей стороны. Твоя скорость меня застала настолько врасплох, что мне в итоге пришлось воспользоваться помощью системы больше, чем следовало.

Хитклифф кивнул, и его выражение лица наконец-то изменилось – уголки губ чуть изогнулись в грустной улыбке.

- Изначально я рассчитывал, что об этом станет известно, когда вы доберетесь до девяносто пятого уровня.

Он медленно провел взглядом по игрокам; теперь он улыбался властно. Затем красный паладин уверенным тоном заявил:

- ...Да. Я Акихико Каяба. Кроме того, я еще и финальный босс этой игры, который поджидает вас на последнем уровне.

Я почувствовал, как Асуна рядом со мной пошатнулась. Не поворачивая головы, я протянул правую руку и поддержал ее.

- ...У тебя странный вкус. Подумать только – сильнейший игрок вдруг превращается в самого злобного босса, финального.

- Это интересный сценарий, ты не находишь? Я с самого начала думал, что это открытие приведет в шок весь Айнкрад, но я не думал, что меня раскроют всего лишь на трех четвертях пути. Я знал, что ты – самый непредсказуемый фактор в игре, но я и представить не мог, что у тебя такой потенциал.

Создатель игры, заточившей в себе разумы десяти тысяч игроков, Акихико Каяба улыбнулся такой знакомой мне улыбкой и пожал плечами. Выражение лица Каябы было совершенно не таким, как у паладина Хитклиффа. Но эта непроницаемая, стальная аура неуловимо напоминала бесстрастный аватар, нависший над нами два года назад.

С горькой улыбкой Каяба продолжил:

- ...Я ожидал, что именно ты встанешь против меня в самом конце. Один из десяти уникальных навыков, «Два клинка», выдается игроку с самой быстрой реакцией, и этот игрок должен будет оказаться в роли героя против финального босса, независимо от того, победит он или проиграет. Но ты оказался намного сильнее, чем я рассчитывал, как по скорости, так и по интуиции. Что ж... полагаю, столь неожиданное развитие событий является частью самой сути онлайн-игр...

В это время кто-то из застывших в столбняке игроков медленно встал. Это был один из лидеров РыКов. Его обычно жестокие глаза были сейчас полны муки.

- Ты... ты... как ты посмел взять нашу преданность – наши надежды... и... и... так их растоптать!..

Подняв свою огромную алебарду, он с воплем бросился вперед. У нас не было времени даже попытаться его остановить. Мы могли лишь наблюдать, как он взмахнул алебардой, удар...

Но Каяба был на шаг впереди. Шевельнув левой рукой, он проворно покопался в появившемся перед ним окне; нападавший застыл прямо в воздухе, а затем с грохотом рухнул на пол. Вокруг его полосы хит-пойнтов появилась зеленая рамочка – паралич. Каяба, однако, на этом не остановился и продолжил шевелить пальцами.

- А!.. Кирито-кун!..

Обернувшись, я увидел, что Асуна упала, поджав колени. И не только она – все игроки, кроме Каябы и меня, лежали на полу в нелепых позах и стонали.

Убрав мечи в ножны, я опустился на колени рядом с Асуной; одной рукой я приподнял ее туловище, другой взял ее за руку. Затем снова оглянулся на Каябу.

- ...Что ты собираешься делать? Хочешь убить нас всех, чтобы скрыть правду?..

- Разумеется, нет. Я никогда не пошел бы на столь неразумный шаг.

Человек в красном улыбнулся и покачал головой.

- Но, раз уж все так далеко зашло, у меня нет особого выбора. Я потороплю свое расписание и буду ожидать вашего прихода в Замке Алого Нефрита на верхнем уровне. Жаль, конечно, что мне придется покинуть РыКов, а также всех остальных игроков переднего края, которых я бережно растил и готовил к сражениям против мощных противников девяностых уровней. Но я уверен, что сейчас вы достаточно сильны, чтобы достичь последнего уровня. Но... сначала...

Каяба внезапно замолчал и обратил свой пронзительный, волевой взгляд на меня. Он медленно воткнул свой меч в обсидиановый пол, и в воздухе разнесся резкий, чистый металлический звон.

- Кирито-кун, поскольку ты раскрыл меня, я дарю тебе шанс: мы с тобой можем устроить поединок, прямо здесь и прямо сейчас. Разумеется, я отключу свое бессмертие. Если ты победишь, игра будет пройдена, и все игроки тут же выйдут из нее. Что скажешь?..

Едва услышав эти слова, Асуна задергалась у меня в объятиях, отчаянно пытаюсь двинуть парализованным телом, и замотала головой.

- Нет, Кирито-кун!.. Он хочет избавиться от тебя в первую очередь... прямо сейчас... сейчас ты должен отступить!..

Мои инстинкты говорили мне, что так будет правильнее всего. Этот тип – админ, он может мухлевать с системой. Даже если он заявит, что будет драться честно, все равно ведь никак не проверишь, не лезет ли он в систему. Лучшим выбором будет отступить, а потом вместе с другими найти противодействие.

Но...

Что он там говорил? Что он вырастил РыКов? Что мы наверняка сможем достичь?..

- Что за куча ерунды... - не думая, произнес я сухим голосом.

Этот тип запер в созданном им же мире разумы десяти тысяч человек, и четыре тысячи из них он уже убил электромагнитными волнами. Он наблюдал, как игроки копошатся, как жалкие дурачки, по написанному им сценарию. Это, должно быть, самое занятное, что только может испытать гейммастер.

Я подумал о прошлой жизни Асуны, которой она поделилась со мной на 22 уровне. Вспомнил слезы, которые она пролила, сжимая меня в объятиях. Человек, стоящий передо мной, создал этот мир ради собственного удовольствия, он ранил сердце Асуны множество раз, заставляя его обливаться кровью; нет отступить сейчас я никак не мог.

- Отлично. Давай решим этот вопрос, - и я медленно кивнул.

- Кирито-кун!..

Услышав потрясенный вскрик Асуны, я опустил глаза на девушку в моих руках. Боль пронзила мое сердце, как будто меня проткнули насквозь, но каким-то образом я сумел заставить себя улыбнуться.

- Прости. Но я не могу... сбежать сейчас...

Асуна раскрыла рот в попытке сказать что-то, но в последний момент передумала и изо всех сил постаралась улыбнуться. Слезинка скатилась по ее щеке.

- Ты не собираешься... пожертвовать собой?..

- Разумеется, нет... я точно выиграю. Я выиграю и покончу с этим миром.

- Хорошо. Я верю тебе.

Даже если я проиграю и умру, ты должна продолжать жить – так я хотел сказать, но просто не мог выжать из себя эти слова. Все, что мне оставалось вместо этого, – крепко сжать руку Асуны.

Отпустив ее руку, я уложил Асуну на обсидиановый пол и снова поднялся на ноги. Я медленно подошел к Каябе, который все это время молча взирал на нас, и с резким звуком вытянул оба своих меча.

- Кирито! Стой!.. - Кирито!..

Повернув голову туда, откуда донеслись голоса, я увидел Кляйна и Эгиля – они кричали и отчаянно пытались подняться. Я взглянул сперва на Эгиля и чуть кивнул ему.

- Эгиль, спасибо, что помогал воинам все это время. Я знаю, ты потратил почти все, что заработал, чтобы помочь игрокам на средних уровнях.

Я улыбнулся громадному парню, смотревшему на меня во все глаза, потом перевел взгляд.

Воин с катаной, простой банданой и поросшими бородой щеками весь кипел, лежа на полу; он все еще пытался найти какие-то слова.

Глядя прямо в эти глубокие глаза, я вдохнул. Сейчас, как бы сильно я ни старался, не мог унять дрожь в голосе.

- Кляйн. В тот раз... Прости меня, пожалуйста... что я оставил тебя. Я всегда раскаивался в этом.

Когда я закончил эту короткую, хриплую фразу, что-то блеснуло в уголках глаз моего старого друга, и слезы одна за другой покатались по его щекам.

Слезы текли из глаз, а Кляйн все еще пытался встать и при этом орал своим грубым голосом, который, казалось, вот-вот треснет:

- Ты... ах ты чертов ублюдок! Кирито! Нечего извиняться! Нечего извиняться сейчас! Я тебя не прощу! Пока ты не пригласишь меня на обед в реальном мире – ни за что не прощу!!

Я кивнул Кляйну, явно собирающемуся вопить и дальше.

- Ага, обещаю. Увидимся в следующий раз на той стороне.

Я поднял правую руку с большим пальцем вверх.

Наконец, я снова взглянул на девушку, которая позволила мне произнести слова, два года похороненные в глубине моего сердца.

Я взглянул на улыбающуюся Асуну, лицо которой было мокрым от слез...

Я прошептал про себя слова извинения и отвернулся. Стоя лицом к Каябе, по-прежнему сохраняющему очень властный вид, я произнес:

- ...Прошу меня извинить, но я должен попросить кое о чем.

- О чем же?

- Я совершенно не собираюсь проигрывать, но если я умру – сможешь ли ты не дать Асуне покончить с собой, хотя бы в течение какого-то времени?

Каяба удивленно поднял бровь, но тут же спокойно кивнул.

- Хорошо. Я сделаю так, что она не сможет покинуть Сэлембург.

- Кирито-кун, нет!! Ты не можешь, ты не можешь так поступить!! – раздался полный слез крик Асуны у меня за спиной. Но я не стал оглядываться. Я сдвинул правую ногу чуть назад, выдвинул левый меч вперед, опустил правый вниз и принял стойку.

Каяба покопался в своем окне левой рукой и установил наши хит-пойнты на одном уровне. Самую малость выше красной зоны, так что одно сильное попадание сможет решить исход боя.

Сразу после этого над головой Каябы появилось системное сообщение «Смена статуса: смертный объект». Каяба закрыл свои окошки, вытащил меч, который ранее воткнул в пол, и поднял его вертикально позади своего крестообразного щита.

Я мыслил четко и спокойно. Всякие «прости, Асуна» улетучились, как дым, когда боевые инстинкты во мне заострились, словно лезвие бритвы.

Откровенно говоря, я понятия не имел, каковы мои шансы на победу. Если говорить чисто о навыках мечника, он был ничуть не сильнее меня – судя по прошлой дуэли. Но это только если он не воспользуется своей «сверхпомощью», когда только ему будет позволено двигаться, а я буду стоять, как пень.

Все зависело от гордости Каябы. Судя по его словам, он собирался одолеть меня одним лишь «Святым мечом». Если так, мой единственный шанс на выживание был – победить прежде, чем он применит какую-нибудь особую штуку.

Напряжение между мной и Хитклиффом росло. Сам воздух словно бы дрожал под напором жажды убийства, которая струилась из нас обоих щедрым потоком. Это была уже не дуэль, это был бой насмерть. Точно – я сейчас его...

- Убью!!! – заорав, я бросился вперед.

Сблизившись, я рубанул правым мечом горизонтально. Каяба с легкостью отбил удар щитом. Наши лица на мгновение осветились снопом искр.

Лязг металла словно послужил сигналом к началу настоящего боя; наше оружие начало летать на головокругительных скоростях, занимая собой все пространство вокруг нас.

Это был самый странный, но в то же время самый человеческий бой из всех, в которых я когда-либо участвовал. Каждый из нас уже продемонстрировал другому уровень своего мастерства. Кроме того, передо мной был человек, который разработал «Два клинка», так что он мог с легкостью читать все стандартные приемы и их сочетания. Потому-то он и отбил все мои атаки во время той дуэли.

Я не мог полагаться на комбо, предлагаемые системой; я должен был управлять мечами исключительно собственным мастерством и инстинктами. Конечно, при этом я не получал помощи от системы, но обостренные чувства все же позволяли моим рукам двигаться на высочайших скоростях. Я даже послесвечение видел, это выглядело так, словно в руках у меня было несколько десятков мечей. Но...

Все мои удары Каяба блокировал с немыслимой точностью. И контратаковал он моментально, едва я хоть чуть-чуть приоткрывался. Ситуация не менялась. Я впился глазами в глаза Хитклиффа, пытаюсь прочесть хоть какие-то его чувства и реакции. Получилось что-то вроде игры в гляделки.

Но желтые глаза Каябы – нет, Хитклиффа – смотрели холодно и безжизненно. Ни следа не осталось от тех человеческих эмоций, которые он выказывал недавно.

Внезапно мурашки побежали у меня по спине.

Мой противник уже убил без всякой жалости более четырех тысяч человек. Способно ли нормальное человеческое существо на такое? Гибель четырех тысяч, негодование четырех тысяч – он мог вынести такой груз и остаться при этом абсолютно спокойным... он не человек, он чудовище.

- Аааааа!!

Я завопил, чтобы вымести остатки страха, гнездящиеся в уголках моего мозга. Я ускорил движения еще сильнее, каждую секунду я сыпал на Каябу град ударов. Однако его лицо по-прежнему оставалось бесстрастным. Своим крестообразным щитом и длинным мечом он отбивал все мои удары с такой быстротой, что невооруженный глаз его движений даже видеть не мог.

Он что, просто играет со мной?!



Мой страх сменился нервозностью. А вдруг Каяба потому ограничивается лишь защитой, что уверен, что выживет даже после прямого попадания, а вообще-то может контратаковать когда захочет?

Подозрение овладело мной. Каябе изначально не нужна была никакая сверхпомощь.

- Дерьмо!..

Хорошо – а если так?!

Я изменил свой стиль атаки и подключил «Затмение» – навык высшего уровня для «Двух клинков». Словно кончики лучей короны, мои мечи послали навстречу Каябе двадцать семь последовательных ударов...

Но – Каяба ждал от меня, что я применю комбо, предусмотренное системой. Впервые с начала нашего боя на его лице проявилось хоть какое-то выражение. И выражение это было полной противоположностью тому, которое было в тот раз, – улыбка человека, абсолютно уверенного в победе.

Я осознал свою ошибку после первых же атак моего комбо. В эти последние мгновения я положился на систему, а не на себя самого. Но прекратить прием я уже не мог, а когда атаки закончатся, я тормознусь на короткое время. Кроме того, Каяба читал все мои удары, с начала комбо вплоть до самой последней атаки.

Каяба с ослепляющей быстротой двигал щитом и парировал все мои удары, заранее зная, куда каждый из них придется. Глядя на него, я прошептал мысленно: «Прости – Асуна... хотя бы ты – выживи...»

Двадцать седьмая атака пришлась в центр щита и выбила сноп искр. Затем с пронзительным металлическим скрежетом меч в моей левой руке разлетелся вдребезги.

- Что ж, прощай – Кирито-кун.

Я стоял, не в силах двинуться с места; Каяба поднял над моей головой меч. Клинок багряно сверкнул. Кроваво-красный меч начал опускаться...

В это мгновение в голове у меня прозвучал сильный, вибрирующий голос.

«Я – защищу – Кирито-куна!!»

С немыслимой скоростью человеческий силуэт метнулся между красным мечом Каябы и мной. Длинные каштановые волосы танцевали в воздухе прямо у меня перед глазами.

Асуна – как?!

Она стояла прямо передо мной, хотя сейчас должна была лежать, не в состоянии двинуться с места из-за паралича. Храбро выпрямившись, она раскинула руки в стороны.

Потрясение отразилось на лице Каябы. Но его атаку было уже не остановить. Точно в замедленном кино, меч проложил себе путь через плечо Асуны и остановился посередине груди.

Я протянул вперед руки и поймал отвалившуюся назад, прямо на меня Асуну. Она свалилась мне на руки, не издав ни звука.

Ее глаза встретились с моими, и она слабо улыбнулась. Ее полоса хит-пойнтов – была пуста.

Время замерло.

Закат. Лужайка. Мягкий ветерок. Чуть прохладная погода.

Мы вдвоем сидели на холме и смотрели вниз, на озеро, сверкающее золотым и красным в лучах заходящего солнца.

Шелест листвы. Хлопанье крыльев птиц, возвращающихся в свои гнезда.

Она ласково взяла меня за руку, потом положила голову мне на плечо.

Над нами плыли облака. Потом одна за другой стали появляться звезды, они подмигивали нам с вечернего неба.

Мы все смотрели и смотрели, как мир постепенно меняет цвета.

Затем она наконец раскрыла рот.

- Я немного устала. Можно я отдохну пока у тебя на коленках?

Я улыбнулся и ответил:

- Конечно. Отдыхай сколько хочешь...

Сейчас Асуна у меня в руках улыбалась точь-в-точь как тогда, и глаза ее светились безграничной любовью. Но тогдашние чувства веса и тепла полностью испарились.

Постепенно тело Асуны стало окутываться золотым сиянием. Кусочки света начали откалываться и исчезать.

- Это ведь просто шутка, да... Асуна... это... это... - дрожащим голосом бормотал я. Но равнодушный свет становился все ярче и ярче, и...

Одна-единственная слезинка выкатилась из глаз Асуны, а затем они ярко вспыхнули и исчезли. Ее губы чуть шевелились, медленно, словно она отчаянно пыталась выдать последние слова.

П р о с т и

П р о щ а й

Ее тело приподнялось...

Ослепительный свет рванулся из моих рук и превратился в множество перьев, разлетевшихся по воздуху.

И ни следа от ее тела не осталось.

С безмолвным воплем я отчаянно пытался собрать обратно в руки разлетающийся свет. Но золотые перья взмыли высоко вверх, словно подхваченные ветром, и рассеялись, исчезли. Вот так вот, раз – и ее не стало.

Такого не должно было случиться. Это не могло случиться. Просто не могло. Просто...

Я рухнул на колени, словно меня разом покинули силы, когда последнее перо опустилось мне в левую ладонь и исчезло.

[К оглавлению](#)

ГЛАВА 23

Каяба поджал губы и картинно взмахнул руками.

- Просто поразительно. Прямо сценарий однопользовательской консольной игры, не правда ли? Она не должна была успеть отойти от паралича... Стало быть, подобные вещи на самом деле случаются...

Но голос его у меня в мозгу не задерживался. Казалось, все мои чувства были выжжены, я словно падал в бездну отчаяния.

Мне больше незачем было что-либо делать.

Сражаться в этом мире, вернуться в родной мир или даже просто жить – все это потеряло смысл. Я должен был убить себя еще тогда, раньше, когда мои беспомощность и бессилие привели к гибели товарищей по гильдии. Если бы я тогда это сделал, то не познакомился бы с Асундой и не повторил бы той же ошибки.

Не дать Асуне покончить с собой – что за дурацкие, легкомысленные слова. Я же совсем ничего не понимал. Вот как теперь – если в моем сердце пустота, ну как я могу продолжать жить...

Я тупо смотрел на рапиру Асуны, сверкающую на полу. Поднял ее, протянув левую руку.

Я пытался найти хоть что-то оставшееся от Асуны на этом тонком, легком оружии, но – ничего. Ничего не было на безжизненно сверкающей поверхности, что хоть как-то намекало на ее владельца. Держа собственный меч в правой руке, а рапиру Асуны в левой, я медленно поднялся на ноги.

Ничего уже не имело значения. Я хотел лишь найти ее в воспоминаниях о том кратком времени, что мы провели вместе.

Кажется, кто-то позвал меня сзади.

Но я не остановился, по-прежнему шел к Каябе, подняв правый меч. Несколько корявых шагов навстречу – и я нанес удар.

Каяба с жалостью следил за моим движением, которое ни приемом, ни даже просто атакой назвать было нельзя – он с легкостью отбил и выбил мой меч щитом, а клинок в его правой руке вонзился мне точно в грудь.

Я бесстрастно глядел на сверкающий кусок металла, уходящий глубоко в мое тело. Ни одной мысли в голове не оставалось. Осталось лишь чувство покорности – всему пришел конец.

Краем глаза я видел, как моя полоса хит-пойнтов медленно сокращается. Не знаю, может, это мои чувства все еще были по-боевому обострены, но мне казалось, что я вижу, как пропадает каждая точка. Я закрыл глаза в надежде, что в моем опустевшем сознании всплывет улыбка Асуны.

Но даже когда я закрыл глаза, полоса хит-пойнтов не исчезла. Она мерцала красным и безжалостно уменьшалась. Как будто бог, называемый системой, до сих пор просто терпел мое существование, ждал до последнего момента. Вот уже десять точек осталось, вот пять, вот...

Внезапно меня охватила такая ярость, какой я никогда прежде не испытывал.

Эта сволочь. Это она убила Асуну. Создатель Каяба был лишь частью ее. То, что разорвало тело Асуны, уничтожило ее дух, – это было вокруг, повсюду: воля самой системы, цифровой бог смерти, насмехающийся над глупостью игроков и безжалостно размахивающий своей косой...

Что мы есть, черт возьми? Неужели мы просто кучка дурацких марионеток, послушно пляшущих на веревочках системы SAO?

Моя полоса хит-пойнтов исчезла, словно насмехаясь над моим гневом. Перед моим взором появилось фиолетовое сообщение: «Вы мертвы». Это был приказ бога – приказ умереть.

Ледяной холод пронзил все мое тело. Чувства притупились. Я ощущал, как неисчислимы блоки кода разъединяют, расчлениают, разрушают само мое естество. Холод взобрался по шее и проник в голову. Осязание, слух, зрение – все затуманилось. Мое тело начинало растворяться – превращаться в полигональные осколки – прежде чем разлететься во все стороны...

Неужели я это допущу?

Я распахнул глаза. Я мог видеть. Пока еще мог видеть. Я еще мог видеть лицо Каябы, меч которого был погружен в мою грудь, и выражение изумления на этом лице.

Должно быть, вернулись мои ускоренные чувства, и именно поэтому смерть моего аватара, происходящая обычно мгновенно, сейчас, казалось, не спешила. Края моего тела начали расплываться, то тут, то там от него отрывались и исчезали кусочки света. Но я еще существовал. Я еще был жив.

- Хиинийяааа!

Я кричал изо всех оставшихся сил. Кричал и сопротивлялся. Сопротивлялся системе, абсолютному богу.

Чтобы спасти меня, застенчивая и избалованная Асуна своей силой воли стряхнула неизлечимый паралич и бросилась под удар, который невозможно было остановить. Как же я теперь мог умереть, палец о палец не ударив. Не мог я сейчас умереть, ни за что. Даже если смерть неизбежна – я обязан был – хотя бы...

Я сжал левую руку. Я вернул себе свои чувства, словно подтянув их обратно за ниточку. Ощущение, что я держу что-то левой рукой, вернулось. Оружие Асуны – я чувствовал ее целеустремленность. Я слышал, как она говорит мне: «Будь сильным».

Моя левая рука медленно пришла в движение. Ее форма менялась, все время отлетали какие-то клочки. Но она не останавливалась. Медленно, медленно она впитывала в себя самую мою душу и потому поднималась.

Возможно, то была цена моего дерзкого сопротивления, но все мое тело охватила невыносимая боль. Однако, стиснув зубы, я продолжал движение. Какие-то несколько десятков сантиметров казались невероятно огромным расстоянием. Все тело точно проморозило насквозь. Лишь левая рука продолжала еще что-то чувствовать, хотя холод быстро охватывал и ее. Я был словно ледяной статуей, от которой продолжали откалываться куски.

Но вот серебряная рапира дошла наконец до груди Каябы. Каяба не двигался. Удивление исчезло с его лица, сменилось мягкой, мирной улыбкой.

Моя рука преодолела оставшееся расстояние, влекомая отчасти моей волей, отчасти еще какой-то непонятной силой. Каяба закрыл глаза и принял удар рапиры, беззвучно пронзившей его тело. Его полоса хит-пойнтов тоже исчезла.

Какое-то мгновение мы просто стояли, проткнув друг друга клинками. На остатках силы я заставил свою голову подняться и взглянул вверх.

Этого – достаточно?

Ответа я услышать не мог, но ощутил, как мою левую руку обволакивает слабое тепло. Наконец я отпустил свое тело, готовое уже разлететься на куски.

Проваливаясь в глубокую темноту, я чувствовал, как мое и Каябы тела одновременно разваливаются на тысячи осколков. Знакомые звуковые эффекты от уничтожения двух объектов наложились друг на друга. Все вокруг стремительно удалялось, я расслышал слабые голоса, зовущие меня по имени. Это, наверно, голоса Кляйна и Эгиля, решил я. И в это мгновение мертвый голос системы возвестил:

«Игра пройдена – игра пройдена – игра...»

[К оглавлению](#)

ГЛАВА 24

Придя в себя, я обнаружил, что нахожусь в каком-то ином мире.

Закатное небо словно пылало.

Я стоял на толстом хрустальном полу. Оранжевые облака неспешно проплывали под прозрачной плитой. Подняв голову, я увидел, что окрашенное закатом небо простирается насколько хватает глаз. Бескрайнее небо с удалением от меня меняло свой цвет, от ярко-оранжевого через кроваво-красный к фиолетовому. Еле слышно шумел ветер.

Маленький хрустальный диск плыл среди облаков в пустом небе; и на краю этого диска стоял я.

...Что это за место? Мое тело должно было исчезнуть, разбившись на осколки. Я все еще в SAO... или это уже загробная жизнь?

Я оглядел себя. Черный кожаный плащ, перчатки с длинными крагами, прочее мое снаряжение – все было таким же, как перед моей смертью, только каким-то немного прозрачным. И не только снаряжение – даже открытые участки тела сияли цветами заката, точно сделанные из дымчатого стекла.

Я поднял правую руку и провел пальцем. Со знакомым звуковым эффектом появилось окошко. Значит, я по-прежнему в SAO.

В окне, однако, не было ни аватара, ни меню. Абсолютно пустой экран и на нем единственное сообщение: «Осуществление финальной фазы, 54% завершено». Пока я пялился на сообщение, число изменилось, стало 55%. Я изначально думал, что мое сознание умрет одновременно с телом, но что *здесь* происходит?

Я пожал плечами и закрыл окно. Внезапно сзади раздался голос.

- Кирито-кун...

Это был точно голос с небес. Меня словно током прошило.

«Пожалуйста, пусть это не галлюцинация», - взмолился я про себя, медленно оборачиваясь.

Она стояла на фоне пламенеющего неба.

Длинные волосы медленно колыхались на ветру. Но, хотя ее нежное, улыбающееся лицо было на расстоянии вытянутой руки, я не мог даже шевельнуться.

Казалось, она исчезнет, стоит мне хоть на секунду оторвать взгляд – поэтому я просто стоял и молча смотрел. Она тоже была полупрозрачной – самое красивое, что было в этом мире – стояла, сияя в лучах закатного солнца.

Я с трудом не пустил наружу слезы, сумел улыбнуться. Тихо, почти шепотом, произнес:

- Прости. Я тоже умер...

- ...Дурень, - улыбнулась она; по ее щекам бежали слезы. Я раскинул руки и нежно позвал по имени:

- Асуна...

Она буквально влетела в мои объятия и разрыдалась; я обнял ее изо всех сил. Я поклялся, что никогда ее больше не отпущу. Что бы ни случилось, я никогда, ни за что ее не отпущу.

После долгого поцелуя нам удалось наконец разлепить наши лица и посмотреть друг на друга. Столько всего было в том последнем бою, о чем я хотел с ней поговорить, за столько всего перед ней извиниться. Но я чувствовал, что слова нам больше не нужны. Тогда я перевел взгляд в бескрайнее небо и сказал:

- Это... что это за место?

Асуна молча посмотрела вниз и указала пальцем. Я глянул туда, куда она показывала.

Далеко-далеко под нами – в небе плыло нечто имеющее форму усеченного конуса. Состояло оно из множества этажей, наползающих один на другой. Напрягши зрение, я даже разглядел малюсенькие холмы, леса, озера и города.

- Айнкрад... - пробормотал я, и Асуна кивнула. Ошибиться было невозможно. Это был Айнкрад. Гигантская крепость парила в бескрайнем небе. Два года мы провели, сражаясь в этом мире мечей и битв, а вот теперь он под нами.

Я уже видел раньше, как Айнкрад выглядит снаружи – в какой-то статье про SAO. Но своими собственными глазами я увидел его впервые. От восхищения у меня перехватило дыхание.

Стальная крепость – уничтожалась.

Пока мы молча смотрели, кусок нижнего уровня разлетелся на множество осколков. Я напряг слух и расслышал далекий грохот, растворяющийся в шуме ветра.

- Ах... - выдохнула Асуна. От крепости откололся здоровенный кусок нижних уровней, и все бесчисленные дома, деревья, реки исчезли в океане облаков. Где-то там был и наш домик. Сладкая горечь пронзала мне грудь всякий раз, когда исчезал очередной уровень крепости, хранившей наши воспоминания последних двух лет.

Я уселся на краю платформы, не выпуская Асуну из рук.

Меня охватило необычайное спокойствие. Несмотря на то, что я понятия не имел, что с нами произошло и что еще произойдет, я не испытывал ни намека на волнение. Я сделал то, что должен был сделать, и за это лишился своей виртуальной жизни и теперь наблюдал конец мира вместе с девушкой, которую любил. Этого было достаточно – мое сердце было удовлетворено.

Асуна, должно быть, чувствовала то же самое. Сидя в моих объятиях, она наблюдала за разрушением Айнкрада через полузакрытые веки. Я нежно погладил ее по волосам.

- Впечатляющее зрелище, - внезапно раздалось поблизости. Обернувшись направо, мы с Асуну увидели стоящего там человека.

Это был Акихико Каяба.

Сейчас он выглядел не как красный паладин Хитклифф – он принял свою настоящую внешность, внешность создателя SAO. На нем была белая рубашка с галстуком и белый халат поверх. Лишь жесткие глаза на умном лице оставались теми же. Но сейчас эти глаза светились теплым светом, взирая на распадающуюся крепость. Тело его было полупрозрачным, как и наши.

Несмотря даже на то, что лишь несколько минут назад я сражался с этим человеком не на жизнь, а на смерть, даже его появление не поколебало мое спокойствие. Возможно, мы оставили там, в Айнкраде весь наш гнев и ненависть, прежде чем перенеслись сюда. Я отвернулся от Каябы и вновь перевел взгляд на крепость.

- Что именно там происходит?

- Полагаю, это можно назвать... метафорическим очищением.

И голос Каябы теперь звучал умиротворенно.

- В настоящее время у сервера SAO, установленного на пятом подземном этаже «Аргуса», очищаются банки памяти. Через десять минут этот мир перестанет существовать.

- А что с людьми, которые там жили... что с ними стало? – внезапно спросила Асуна.

- Беспокоиться не о чем. Как раз только что... - Каяба шевельнул правой рукой и кинул взгляд на появившееся окошко, - ...все оставшиеся там 6147 игроков успешно вышли из игры.

Значит, Кляйн, Эгиль и все остальные, с кем я познакомился за эти два года, смогли благополучно вернуться на ту сторону.

Я зажмурился и позволил слезам течь сквозь сжатые веки. Затем спросил:

- ...А что с теми, кто умер? Мы оба уже мертвы, но по-прежнему существуем здесь. Это разве не значит, что ты и те четыре тысячи погибших можешь вернуть в родной мир?

Выражение лица Каябы осталось неизменным. Он закрыл окно и, сунув руки в карманы, ответил:

- Жизнь нельзя вернуть так просто. Их сознание не вернется никогда. Умершие исчезают – эта истина остается истиной во всех мирах. Это место я создал лишь потому, что хотел поговорить с вами обоими – в последний раз.

Так ли должен говорить убийца четырех тысяч человек? Несмотря на эту мысль, по какой-то непонятной причине гнева я не чувствовал. Вместо гнева в голове у меня всплыл следующий вопрос. Фундаментальный вопрос, который наверняка задавали все игроки – нет, вообще все, кто знал об этом инциденте.

- Зачем – ты это сделал?..

Я почувствовал, как Каяба горько улыбнулся. Молчал он долго, но в конце концов заговорил.

- Зачем... я это уже сам давно забыл. Зачем я это сделал? С того самого момента, как я узнал о создании системы Полного погружения, – нет, еще даже раньше – я мечтал построить эту крепость, место, выходящее за все рамки, установленные реальным миром. А затем, в те последние секунды... я увидел, что даже правила моего мира могут быть опрокинуты...

Каяба кинул спокойный взгляд на меня и тут же отвел глаза.

Ветер усиливался, халат Каябы и волосы Асуны затрепетали. Половина крепости уже распалась. Альгедо, город моих воспоминаний, как раз сейчас растворялся в ветре и пропадал в облаках.

Каяба тем временем продолжал.

- У каждого из нас с детства остались мечты, не так ли? Я уж и забыл, сколько мне было лет, когда мной овладел образ стальной крепости, парящей в небесах... это видение не тускнело в моей памяти, сколько бы лет ни прошло. По мере того как я рос, образ все расширялся, становился все более и более реалистичным. Оставить реальный мир и полететь прямо в эту крепость... долго-долго это была моя единственная мечта. Знаешь, Кирито-кун, я до сих пор верю – где-нибудь в другом мире эта крепость реально существует...

Внезапно меня охватило чувство, будто я был рожден в этом мире, здесь мечтал стать мечником. Однажды юноша встретил девушку с карими глазами. Эти двое влюбились друг в друга, поженились и жили долго и счастливо в маленьком домике посреди леса...

- Да... это было бы здорово, - пробормотал я. Асуна в моих объятиях кивнула.

Вновь повисло молчание. Я перевел взгляд вдаль и увидел, что от крепости откалываются новые куски. Совсем вдали безбрежное море облаков и красное небо тонули в белом сиянии. Разрушение началось со всех сторон и медленно продвигалось к нам.

- А, забыл упомянуть. Кирито-кун, Асуна-кун... поздравляю с прохождением игры.

Мы подняли глаза на Каябу. Он смотрел на нас сверху вниз со спокойным лицом.

- Что ж – мне пора идти.

Порыв ветра точно сдул его фигуру – не успели мы глазом моргнуть, как его уже не было. Лишь красное закатное солнце продолжало сиять сквозь хрустальную плиту. Мы вновь остались одни.

Интересно, куда он отправился? Вернулся в реальный мир?

Нет – вряд ли. Он, должно быть, стер собственное сознание и отправился искать настоящий Айнкрад в каком-нибудь другом мире.

Теперь от крепости осталась лишь самая верхушка. Начал рушиться 76 уровень, который нам так и не довелось увидеть. Световая вуаль, стирающая этот мир, постепенно приближалась. Когда колышущаяся аура касалась облаков и кусочков неба, они пропадали, обращались в ничто.

Я видел красный дворец с красивейшими шпилями на верхнем уровне Айнкрада. Если бы игра шла так, как было запланировано, там мы бы дрались с финальным боссом, Хитклиффом.

Даже когда основание верхнего уровня пропало, дворец без хозяина продолжал парить, словно сопротивляясь судьбе. Красный дворец в центре оранжевого неба был, казалось, самым сердцем летающей крепости.

В конце концов волна разрушения охватила и дворец. Он развалился на части, начиная с нижних этажей и дальше наверх, разлетелся на множество осколков и исчез в облаках. Самый высокий шпиль исчез прямо перед тем, как световая вуаль пожрала все, что его окружало. Колоссальная крепость Айнкрад была полностью уничтожена, и остались в этом мире лишь несколько облаков да маленькая платформа, на которой сидели мы с Асуной.

Вряд ли у нас оставалось много времени. Мы пользовались лишь тем коротким кусочком времени, который нам отпустил Каяба. Когда мир будет стерт, нейрошлемы выполнят свою последнюю задачу и уничтожат то, что от нас останется.

Я положил руки на щеки Асуны и медленно прижался губами к ее губам. Это был наш последний поцелуй. Я хотел использовать каждое мгновение, чтобы запечатлеть само ее существование в своей душе.

- Думаю, это прощание...

Асуна покачала головой.

- Вовсе нет. Мы исчезнем вместе. Значит, мы останемся вместе навсегда, - прошептала она ясным голосом, затем развернулась у меня в руках и взглянула прямо мне в глаза. Склонив голову чуть набок, она улыбнулась.

- Слушай, скажи мне свое имя, Кирито-кун? Свое настоящее имя?

Сперва я даже не понял; потом до меня дошло, что она имела в виду мое имя в том мире – имя, которое я оставил два года назад.

Дни, когда я жил другой жизнью и под другим именем, казались какими-то сказками, далекими историями. Имя всплыло из глубин моей памяти, и я произнес его, ощущая нахлынувшие внезапно чувства.

- Киригая... Кадзутто Киригая. В прошлом месяце мне должно было исполниться шестнадцать.

И в это мгновение я почувствовал, как время вновь стало тикать для другого меня. Сознание Кадзутто, погребенное глубоко внутри мечника Кирито, медленно всплывало. Я почувствовал, как толстая броня, которой я окружил себя в этом мире, начинает кусочек за кусочком отваливаться.

- Кадзутто... Киригая... - вслух проговорила Асуна, сосредотачиваясь на каждом слоге, затем рассмеялась немного озадаченно.

- Значит, ты младше меня. Я... Асуна... Юки. В этом году мне исполнилось семнадцать.

Асуна... Юки. Я вновь и вновь повторял мысленно эти пять слогов.

Внезапно я обнаружил, что по моим щекам стекают слезы.

Наконец-то мои эмоции проявились посреди этого вечного заката. Боль пронзила все мое существо, словно мое сердце разрывалось на части. Впервые с самого моего появления в этом мире слезы текли по щекам свободно. Комок подступил к горлу. Я сжал руки в кулаки и разрыдался, как ребенок.

- Прости меня... прости... я обещал... отправить тебя обратно... на ту сторону... но я...

Продолжать я не мог. В конечном итоге мне не удалось спасти самого дорогого для себя человека. Из-за моей слабости ее некогда яркий, солнечный путь подошел к концу. Мое раскаяние, приняв форму слез, бесконечным потоком выливалось из глаз.

- Все хорошо... все хорошо...

Асуна тоже плакала. Ее сверкающие слезинки бриллиантами падали одна за другой и тут же исчезали.

- Я правда была счастлива. Это время, когда я познакомилась с Кадзудо и жила с ним вместе – это было лучшее время во всей моей жизни. Спасибо тебе... и я люблю тебя...

Конец мира надвинулся вплотную. Стальную крепость и безбрежное облачное море уже поглотило яркое сияние, остались лишь мы двое.

Мы с Асуной крепко обнялись в ожидании конца.

Свет словно очищал наши чувства. Во мне оставалась лишь любовь к Асуне, больше ничего. Я продолжал произносить ее имя, даже когда все распадалось и разрушалось.

Я видел лишь свет. Все утонуло в свете, превратилось в частички света и исчезло. Улыбка Асуны растворилась в сиянии, которое заволочло весь мир.

«Я люблю тебя... я люблю тебя...»

Ее голос сладким звоном колокольчика звенел в моем сознании, пока оно не погасло.

Последняя черта, разделявшая нас, была стерта, и мы стали единым целым.

Наши души проникли одна в другую, слились – и распались.

И наконец мы перестали существовать.

[К оглавлению](#)

ГЛАВА 25

В воздухе висела целая смесь различных запахов.

Я жив – понимание этого меня потрясло.

Воздух, поступающий мне в ноздри, нес прорву информации. В первую очередь – резкий запах дезинфекции. Потом пришел запах высушенной на солнце ткани, сладкий аромат фруктов, наконец, запах моего собственного тела.

Я медленно открыл глаза. В первое мгновение ощущение было такое, словно два мощных белых луча света проникли мне в самую душу; я тут же зажмурился обратно.

Некоторое время спустя я нерешительно приоткрыл глаза вновь. Мириады цветов хлынули сквозь зрачки. Лишь тут я заметил, что мои глаза покрыты какой-то жидкостью.

Я моргнул, пытаюсь от нее избавиться. Но жидкость продолжала течь. Это были слезы.

Я плакал. Почему? В моем сердце царили острые, глубокие чувства боли и утраты. Голоса звучали у меня в ушах, словно кто-то звал меня по имени.

Я прищурился, чтобы легче переносить яркий свет; наконец мне удалось избавиться от слез.

Судя по ощущениям, я лежал на чем-то мягком. Сверху виднелось что-то вроде потолочных плиток. Ряды и ряды гладких панелей; некоторые из них испускали мягкий свет, как будто позади них были светильники. На самом краю поля зрения виднелось металлическое вентиляционное отверстие, из него с низким гулом выходил воздух.

Кондиционер... иными словами, механизм. Как здесь могло существовать что-то подобное? Никакой кузнец не мог изготовить механизм, какими бы высокими характеристиками он ни обладал. Если то, что я увидел, действительно было машиной – значит, это не...

Это не Айнкрад.

Я распахнул глаза. Мое сознание полностью пробудилось от одной лишь этой мысли. Я поспешно попробовал приподняться...

Но мое тело совсем не слушалось. Не было сил. Правда, мое правое плечо приподнялось на пару сантиметров, но тут же свалилось обратно.

Лишь правую руку удалось сдвинуть. Я приподнял ее, положил на туловище и затем поднес к глазам.

Какое-то мгновение я не мог поверить, что эта иссохшая рука – моя. Ни за что такая рука не могла бы держать меч. Рассмотрев болезненно-белую кожу более пристально, я обнаружил, что она вся покрыта волосами. Под самой кожей виднелись голубые вены, напротив суставов – морщинки. Это пугало: все было таким реалистичным, таким биологичным, что казалось просто аномальным.

С внутренней стороны запястья полоска пластыря удерживала иглу с подсоединенной к ней длинной тонкой трубкой – похоже, иглу для инъекций. Проследив глазами за трубкой, я обнаружил прозрачный контейнер на серебристой стойке. Контейнер был на две трети заполнен какой-то оранжевой жидкостью, которая медленно, но непрерывно капала.

Я пошевелил левой рукой, пытаюсь понять на ощупь, что происходит. Похоже, я был полностью раздет и лежал на кровати из какого-то плотного гелеобразного материала. Поскольку температура кровати была чуть ниже, чем у моего тела, я чувствовал, как от нее исходит легкая прохлада. Внезапно в памяти всплыло: я как-то видел в новостях, что такую кровать разработали специально для пациентов, которые не могут ходить. Она не давала коже воспалиться и могла разлагать отходы жизнедеятельности.

Я огляделся. Маленькая комната. Стены, выкрашенные в такой же простой белый цвет, что и потолок. Справа огромное окно, закрытое белыми шторами. Что снаружи, я разглядеть не мог, но желтый солнечный свет проникал внутрь прямо сквозь материю. Слева у изножья кровати стояла четырехколесная металлическая тележка, на ней корзиночка из ротанга. В корзинке был букет простеньких цветов – похоже, сладкий аромат исходил как раз от них. Позади тележки виднелась закрытая прямоугольная дверь.

Судя по всему, эта комната была больничной палатой, а я – ее единственным обитателем.

Я вернул взгляд к поднятой правой руке, и вдруг мне в голову пришла одна мысль. Я шевельнул рукой, сведя вместе указательный и средний пальцы.

Ничего. Ни звукового эффекта, ни экрана меню. Я двинул рукой снова, более энергично, потом еще. Результат оставался одним и тем же.

Значит, я действительно был не в SAO. Тогда где – в другой какой-нибудь виртуальной реальности?

Однако информация, поступающая через все пять органов чувств, буквально кричала, что есть и другой вариант. Это – реальный мир. Это мир, который я покинул два года назад и не надеялся уже увидеть снова.

Реальный мир – у меня ушло немало времени, чтобы осознать значение этих простых слов. Долгое время мир мечей и сражений оставался для меня единственной реальностью. Я все еще не мог поверить, что того мира больше нет, что я уже не часть его.

Значит, я вернулся?

...Даже при этой мысли я не ощутил счастья или чего-то вроде. Только смятение и чувство утраты.

Это и была упомянутая Каябой награда за прохождение игры? Я определенно умер в том мире, мое тело распалось. Я принял это. И даже чувствовал удовлетворение.

Да – было бы нормально, если бы я просто взял и перестал быть. В том ярком свете, распасться, раствориться вместе с остатками мира, вместе с ней...

- Ааа...

У меня невольно вырвался звук. Горло, которым я не пользовался два года, отозвалось резкой болью. Но на это мне было наплевать. Распахнув глаза, я произнес единственное слово, единственное имя, которое пришло на ум.

- А... су... на...

Асуна. Боль, впечатанная в мое сердце, вспыхнула с новой силой. Асуна, любимая моя жена, которая наблюдала за концом мира вместе со мной...

Это все был сон?.. Прекрасная иллюзия, которую я видел в виртуальном мире?.. Смятенные мысли внезапно замелькали у меня в голове.

Нет, она правда существовала. Не может такого быть, чтобы все эти дни, когда мы вместе смеялись, плакали, спали, - чтобы все они были лишь сном.

Каяба сказал: «Поздравляю с прохождением игры, Кирито-кун, Асуна-кун». Точно, именно так он и сказал. Если он включил меня в список выживших, значит, и Асуна тоже должна была вернуться в этот мир.

Едва я об этом подумал, меня переполнили чувства любви и тоски по ней. Я хотел встретить ее. Хотел прикоснуться к ее волосам. Хотел поцеловать ее. Хотел услышать ее голос, как она зовет меня по имени.

Я напряг все мускулы и попытался встать. Лишь тут я понял, что моя голова зафиксирована. Пошарив пальцами, я нащупал под подбородком застежку ремешка и растянул ее. На голове было что-то тяжелое. Я попытался снять это двумя руками, и то еле справился.

Я сел и уставился на штурвал у меня в руках. Гладкий темно-синий шлем. Провод того же цвета выходил из разъема на затылке и тянулся куда-то к полу. Это был...

Нейрошлем. Я на два года застрял в том мире вот из-за этого. Сейчас он был выключен. В последнем моем воспоминании шлем весь блестел; но сейчас цвета здорово потускнели. Местами краска облупилась, и из-под нее виднелся металл шлема.

Все мои воспоминания о том мире были внутри вот этого – такая мысль внезапно всплыла у меня в голове. Я погладил поверхность шлема.

Думаю, я никогда больше не напялю на себя эту штуку. Но свою работу она выполнила на отлично.

Пробормотав про себя эти слова, я положил шлем на кровать. Дни, когда я сражался вместе с ним, отошли в прошлое. Теперь, в этом мире, мне надо было сделать кое-что другое.

Внезапно я осознал, что снаружи доносится какой-то шум. Напрягши уши, я различил самые разные звуки – они словно говорили мне, что мой слух вернулся в норму.

Я различал голоса людей – они разговаривали и кричали. Слышал также поспешные шаги и звук колесиков передвижных коек.

Я никак не мог знать, в этой ли больнице Асуна. В SAO играли люди со всей Японии, так что шансов, что она здесь, было очень мало. Но я начну поиски отсюда. Сколько бы времени это ни заняло, я непременно найду ее.

Я откинул одеяло. По всему моему хилому телу вилось множество проводов. Может, это были электроды, которые на меня посадили, чтобы замедлить деградацию мышц. Я их все сорвал. На панели рядом с моей кроватью замигал оранжевый светодиодик, взвыла сирена, но мне это было до лампочки.

Я вытянул из себя иглу капельницы и наконец-то полностью освободился. Затем опустил обе ноги на пол и медленно напряг мускулы, пытаясь встать. Сантиметр за

сантиметром мое тело приподнималось, но колени дрожали; я чувствовал, что они откажут с минуты на минуту. Я горько улыбнулся; от моей сверхчеловеческой силы не осталось и следа.

Я вцепился в стойку для капельницы, и с ее помощью мне наконец-то удалось встать. Оглядевшись, я обнаружил на тележке, где стояла корзинка с цветами, больничный халат, и надел его.

После этих простейших действий дышал я уже тяжело и прерывисто. Мышцы, которыми я не пользовался два года, выражали свой протест болью. Но меня не заставишь жаловаться так легко.

Быстрее, быстрее – я слышал голос, который понуждал меня идти вперед. Все мое существо стремилось к ней. Мой бой не окончен, пока Асуна... Асуна Юки не окажется у меня в объятиях.

Крепко, словно рукоять меча, сжав стойку капельницы, я навалился на нее и сделал первый шаг к двери.

[К оглавлению](#)

ПОСЛЕСЛОВИЕ АВТОРА

Я написал «Sword Art Online» семь лет назад, в 2002 году, для конкурса на литературную премию Денгеки; это был мой самый первый роман.

Но когда мне каким-то образом удалось все-таки его закончить, оказалось, что он получился гораздо длиннее 120 страниц, которые были тогда предельно допустимым размером. Поскольку ни мастерства, ни желания обстричь роман до нужного размера у меня не было, я упал на колени, уткнулся лбом в стенку и прошептал: «Мне уже все равно...»

Однако из-за слабого характера я не смог просто все стереть, и тогда я подумал: «Почему бы мне не взять и не выложить роман в Интернет?» И той же осенью я создал веб-сайт. К счастью, я получил хорошие отзывы от множества людей. Это побудило меня продолжить серию; я написал сиквел, побочную историю, потом еще один сиквел. Так я и продолжал; не успел оглянуться, как прошло шесть лет.

На дворе стоял 2008 год, когда я решил попробовать снова. Я написал другой роман (который опять оказался намного больше предельно допустимого размера, но мне с огромным трудом удалось все же сократить его до 120 страниц) и подал его на премию Денгеки. Благодаря совершенно невероятному везению мне удалось получить Гран-при. Но на этом мое везение не закончилось. До сих пор не могу забыть свое счастье и восторг, когда мой издатель прочел SAO, который я продолжал писать, ни о чем таком не думая.

Конечно, я и тревожился тоже. С этим романом было столько проблем, что я их здесь даже начать перечислять не могу. Но главной причиной была моя нерешительность, типа «это правда нормально, взять все, что я написал, и прямо так вот опубликовать?»

В конце концов я решил опубликоваться, потому что время было очень уж подходящее: я как раз закончил писать, онлайн-игры начали становиться знаковым явлением в обществе; но больше всего я признателен Мики «Работа – моя любовь» Кадзуме-сану (я был просто в шоке, когда ему, при всей его загруженности, удалось продрасться сквозь мой роман). Если бы не все это, мне ни за что не удалось бы опубликовать этот роман. Но если я не ухвачусь за эту счастливую цепь событий, я не буду геймером... в смысле автором! К такому выводу я пришел, и вот увидел «Sword Art Online. Том 1. Айнкрад» в печати.

Для меня эта история послужила отправной точкой. Я продолжал писать на тему «Разве онлайн-игра не есть другая реальность?» Надеюсь, я смогу пройти весь этот путь вместе с вами, читателями.

Мои самые искренние благодарности Абеку-сану, сумевшему украсить роман огромным количеством прекрасных иллюстраций и изобразить сражающихся здесь персонажей так ярко и живо, несмотря на трудный сеттинг «ближкое будущее, фэнтезийная игра в виртуальной реальности». Также я признателен Мики-сану, который тщательно прочел мой изобилующий трудными местами черновик и сумел вдохнуть в эту историю новую жизнь.

Я благодарен также всем тем, кто, читая «Sword Art Online» у меня на сайте, тем самым побуждал меня продолжать идти вперед. Если бы не ваша поддержка, «Кавахара Рэки» никогда бы не вышел в мир, что уж говорить об этой книге.

И наконец, моя самая глубокая благодарность всем, кто дочитал эту книгу до конца!

28 января 2009 года, Рэки Кавахара.

[К оглавлению](#)