

Рэки Кавахара
SWORD ART ONLINE
ТОМ 2. АЙНКРАД

Перевод с английского языка – Ushwood

Бета-редактирование – Lady Astrel

Русифицированные иллюстрации - Danholm

Любое коммерческое использование данного текста или его фрагментов запрещено

ОГЛАВЛЕНИЕ

[Пролог](#)

[Черный мечник \(35 уровень Айнкрада, февраль 2024\)](#)

[Глава 1](#)

[Глава 2](#)

[Глава 3](#)

[Тепло сердца \(48 уровень Айнкрада, июнь 2024\)](#)

[Глава 1](#)

[Глава 2](#)

[Глава 3](#)

[Глава 4](#)

[Девочка утренней росы \(22 уровень Айнкрада, октябрь 2024\)](#)

[Глава 1](#)

[Глава 2](#)

[Глава 3](#)

[Глава 4](#)

[Красноносый олень \(46 уровень Айнкрада, декабрь 2023\)](#)

[Глава 1](#)

[Глава 2](#)

[Глава 3](#)

[Глава 4](#)

[Послесловие автора](#)

002

イラスト / abec
川原 礫

ソードアート オンライン

インクラッド

Σ
Λ O SWORD ART ONLINE
○

電撃文庫



ISBN978-4-04-867935-0
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

先日ついにソロ居酒屋を強行しました。なんだかウーロン茶が人生の味しました。レベルが上がったので次は…ソロ回転寿司に…うわあ無理だー ていうかこの経験値稼ぎ寂しいです。誰か 誰かあそんで

【電撃文庫作品】

アクセル・ワールド1—黒雪姫の帰還—

アクセル・ワールド2—紅の暴風姫—

ソードアート・オンライン1アインクラッド

ソードアート・オンライン2アインクラッド

イラスト: abec

あべしっ!

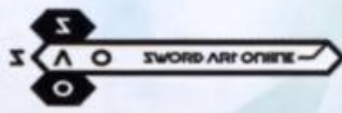


002

REKI KAWAHARA ABEC BEE-PEE

SWORD ART ONLINE

ALICIZATION





«...НЕТ... СПАСИБО... ЧТО
СПАС МЕНЯ...»

— СИЛИКА § ДЕВЧОНКА-ПРИРУЧИТЕЛЬНИЦА, ОБЛАДАТЕЛЬ-
НИЦА ФАМИЛИАРА - ПЕРНАТОГО АРАКОНА



«...ПРОСТИ. Я НЕ УСПЕЛ
СПАСТИ ТВОЕГО ДРУГА...»


— КИРИТО § МЕНЬШЕ, ИГРОК-ОДИНОЧКА, СТРЕМЯЩИЙСЯ
ОСТАТЬ ПОСЛЕДНЕГО УРОВНЯ АДНКРААД



«АУРА!! РАНО ЕЩЕ ВЫХОДИТЬ!!»

«СЛУШАЙ... БЕЛЫЙ ДРАКОН АТАКУЕТ ОБЕИМИ
ЛАПАМИ, ПЛЮС У НЕГО МОРОЗНОЕ ДЫХАНИЕ
И АТАКА БУРАНОМ... Б-БУДЬ ОСТОРОЖЕН!»

ЛИЗБЕТ § АЕВУШКА, ХОЗЯЙКА ОРУЖЕЙНОГО МАГАЗИНА
В ГОРОДЕ ЛИНДААС НА 48 УРОВНЕ ДУНКРААА.



"УАА... ПАПА, ВОЗЬМИ МЕНЯ НА РУЧКИ"

— ЮЦ **S** ТАИШТВЕННАЯ ДЕВОЧКА, НАЙДЕННАЯ БЕЗ СОЗНАНИЯ В ЛЕСУ НА 39 УРОВНЕ ДИСКРАДА



"СЛУШАЙ, КИРИТО.
ДАВАЙ УБЕЖИМ КУДА-НИБУДЬ"

— САТИ § член гильдии "ЧЕРНЫЕ КОШКИ
ПОЛНОЛУНИЯ" В АЙНКРАДЕ.

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 – бесчисленное 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 довольно долго.

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

«Sword Art Online».

[К оглавлению](#)

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

ЧЕРНЫЙ МЕЧНИК (35 уровень Айнкрада, февраль 2024)

— Пожалуйста... не покидай меня... Пина...

Две слезинки, сбежав по щекам Силики, слились в одну каплю, упали на лежащее на земле перо и рассыпались мириадами искорок света.

Небесно-голубое перо – все, что осталось от ее старого друга и спутника, фамильяра по имени Пина. Всего лишь несколько минут назад Пина погибла, защищая Силику. Приняв на себя смертельный удар монстра, она только горестно вскрикнула – и разлетелась на осколки, точно кусок льда. Лишь одно-единственное хвостовое перо осталось – перо, которым Пина радостно покачивала всякий раз, когда Силика ее звала...

[К оглавлению](#)

ГЛАВА 1

Силика была одним из немногих Приручителей в SAO; точнее сказать – «раньше была». Ее фамильяр, символ Приручителя, больше не существовал.

Приручитель – это был не класс и не навык, даваемый системой; это был термин, используемый самими игроками.

Крайне редко, но все же случалось, что монстры, обычно агрессивные, проявляли интерес к игрокам. Если игрок не упускал этого шанса, он мог успешно приручить монстра, дав ему что-нибудь из еды. Тогда монстр становился «фамильяром» игрока – ценным союзником, помогающим игроку самыми разнообразными способами. Тех, кому все это удавалось, другие игроки со смесью восхищения и зависти именовали Приручителями.

Разумеется, не все монстры могли становиться фамильярами, только некоторые из самых маленьких. Условия, при которых запускался этот процесс, были не вполне ясны; единственное, в чем были уверены все, – подобное не может произойти, если игрок убил слишком много монстров этого типа.

Если подумать, это было очень жесткое условие. Даже если игрок пытается заполучить фамильяра, постоянно разыскивая монстров подходящего типа, они обычно проявляют агрессию, и игрок неизбежно вступает с ними в бой. Иными словами, игрок, желающий стать Приручителем, должен раз за разом встречаться с монстром и, если требуемого события не произошло, всякий раз сбегать. Нетрудно вообразить, как это все бесило.

Силике, можно сказать, в этом отношении очень повезло.

Ничего такого не зная, она без всякой причины сунулась в лес на уровне, который посетила просто по прихоти. Первый же встреченный ею монстр не стал нападать, а лишь

приблизился. Без всякой задней мысли Силика протянула монстру орешек, который купила накануне, и так случайно оказалось, что орехи он любил.

Монстр назывался «Пернатый дракон». Все его тело покрывали мягкие голубые перья, а два длинных пера заменяли ему хвост. Этот маленький дракончик был чрезвычайно редким монстром. Возможно, Силика вообще была первой, кому удалось его приручить, и когда она вернулась в свой город Фрибен на восьмом уровне с дракончиком на плече, это тут же привлекло немалый интерес обитателей городка. На следующий день множество игроков, пользуясь полученной от Силики информацией, пытались приручить Пернатого дракона – но безуспешно.

Силика назвала дракончика «Пина». Так звали ее кошку в реальном мире.

У монстров-фамильяров, как известно, слабые характеристики, когда дело доходит до настоящего боя, и Пина не была исключением. Зато они обладали рядом полезных способностей: они могли, сканируя местность, предупреждать игрока о приближении монстров, могли лечить понемногу, ну и так далее. Словом, фамильяры были весьма полезны, и их присутствие здорово облегчало каждодневную охоту. Но больше всего радовали Силику тепло и уют, даруемые самим существованием Пины.

ИИ у фамильяра был не очень-то продвинут. Разумеется, говорить он не умел и понимал лишь пару десятков команд. Но Силика вошла в игру всего в двенадцать лет, ее постоянно давили страх и тревога; и для нее Пина оказалась спасением, которое невозможно описать словами. Не будет преувеличением сказать, что «Приключение» Силики – что означало настоящую *жизнь* здесь – началось лишь с появлением Пины.

Прошел год. Силика и Пина постепенно набирали уровни, Силика стала весьма приличным специалистом по кинжалам. Среди игроков среднего уровня она была одной из лучших, что сделало ее довольно-таки знаменитой.

Конечно же, до высокоуровневых воинов, сражающихся на переднем крае, ей было как до Луны; однако, в определенном смысле, те несколько сотен игроков, которые были настроены пройти игру, увидеть среди семи тысяч человек было труднее, чем приручителей. Так что стать знаменитой среди среднеуровневых игроков было не проще, чем стать одним из кумиров всей игры.

Игроков женского пола вообще было мало, тем более – игроков ее возраста; так что понадобилось совсем немного времени, чтобы «Силика, Повелительница драконов» обзавелась множеством фанатов. На нее буквально сыпались приглашения от партий и гильдий, желающих заполучить такого идола; разумеется, тринадцатилетняя Силика слегка возгордилась, это было неизбежно. Но в конечном итоге именно заносчивость заставила ее совершить ошибку, которую, сколько бы она ни раскаивалась, исправить уже не могла.

Все началось с ссоры из-за пустяка.

Силика вместе с партией, с которой познакомилась две недели назад, была в огромном лесу на севере 35 уровня. Называлось это место «Лесом блужданий». Передний край находился далеко, на 55 уровне, так что 35 был уже пройден. Но высокоуровневые

воины не интересовались ничем, кроме зачистки лабиринта, так что остальные охотничьи уголья, вроде Леса блужданий, оставались популярными среди игроков среднего уровня.

Партия из шести человек, в которую вступила Силика, состояла из опытных бойцов; сражаясь с самого утра, они собрали немало трофеев, в том числе несколько сундуков с сокровищами. Но когда солнце начало садиться и у всех подошли к концу зелья лечения, партия начала прокладывать путь к жилой зоне. Худая девушка-копейщица, возможно, желая поставить Силику на место, сказала:

– Трофеи распределим, когда вернемся. Но раз твоя ящерица тебя лечит, тебе кристаллы лечения не нужны, правда?

Оскорбившись, Силика не осталась в долгу.

– Ты-то вообще вперед не суешься, все время маячишь позади всех, так что ты кристаллами вообще не пользуешься.

Затем все пошло раскручиваться, а попытки лидера группы, воина с мечом и щитом, прекратить ссору остались просто-напросто незамеченными. В конце концов Силика в ярости бросила:

– Не нужны мне шмотки. Не буду я с вами вместе ходить. Все равно есть еще куча народу, которые меня с удовольствием пригласят!

Пропустив мимо ушей предложение лидера остаться с партией, хотя бы пока они не выберутся из леса и не вернуться в жилую зону, она покинула сопартийцев и отправилась по тропинке куда глаза глядят.

Даже если Силика будет драться в одиночку, монстры 35 уровня не должны стать для нее проблемой: ведь она уже развила свои навыки работы с кинжалом до 70% максимума, да и Пина всегда с ней. Она сможет без проблем выбраться из леса и выйти к жилой зоне. Точнее, смогла бы – если бы не заблудилась.

Этот лес не просто так называли «Лесом блужданий».

Колоссальный лес, заросший высоченными деревьями, был разделен на квадраты, словно шахматная доска; через минуту после того, как игрок входил в одну из зон, она случайным образом соединялась с другими зонами. Чтобы выбраться из леса, надо было либо проходить все зоны менее чем за минуту, либо купить в местном магазине довольно дорогую карту, на которой отображалось, к каким именно зонам в данный момент подсоединена та, в которой находится игрок.

Но карта была только у лидера. Телепортирующие кристаллы, если их применять в Лесу блужданий, тоже переносят не в город, а в другую зону здесь же, в лесу. Это значит, что Силика должна была идти через все зоны пешком. Однако бежать по извивающейся лесной тропе, оббегая огромные корни деревьев, оказалось труднее, чем она думала.

Силика решила двигаться все время на север, но минута всякий раз истекала аккурат перед тем, как она добиралась до края зоны, и ее вновь и вновь переносило случайным образом. Совсем скоро она уже с ног валилась от усталости. Красный свет

закатного солнца постепенно сгущался, небо темнело, и на душе у Силики становилось все тревожнее: ее шансы выбраться из леса таяли.

В конце концов Силика прекратила бежать и пошла шагом, надеясь, что рано или поздно ей все-таки посчастливится оказаться на краю леса. Но ей не везло: пока она ковыляла вперед, на нее то и дело нападали монстры. Конечно, у Силики был колоссальный перевес в уровне, но уже темнело, и она не могла даже толком разглядеть, что у нее под ногами. Несмотря на помощь Пины, не из каждого боя ей удавалось выбраться без царапины, и в конце концов она истратила не только все оставшиеся зелья, но и неприкосновенный запас лечащих кристаллов.

Словно почувствовав тревогу Силики, сидящая у нее на плече Пина потерлась головой о ее щеку и заурчала. Успокаивающе поглаживая длинную шею своей спутницы, Силика пожалела о своей безрассудности и заносчивости, которые завели ее в такую ситуацию.

Продолжая идти, она повторяла про себя:

– Простите меня. Я больше не буду думать, что я особенная. Пожалуйста, пусть я выйду из леса при следующем перемещении.

Так молясь, она ступила в очередную область перехода. Краткое головокружение – и перед ней вновь возникла все та же чаща, что и во все прошлые разы. Даже намек на луг не виднелось в темноте между стволами деревьев.

Разочарованная, Силика вновь пошла вперед, как вдруг Пина резко подняла голову и пронзительно вскрикнула. Это был сигнал тревоги. Силика моментально выхватила кинжал и нацелила его в направлении, куда смотрела Пина.

Несколько секунд спустя из-за гигантского, заросшего мхом ствола донеслось низкое рычание. Как только Силика сосредоточила взгляд на дереве, появился желтый курсор. Монстров было несколько. Два, нет... три. Назывались они «Пьяная горилла». Это были одни из сильнейших монстров в Лесу блужданий. Силика закусила губу.

Даже если так –

Они были не так уж опасны, если смотреть чисто на уровень.

Когда игроки среднего уровня, такие как Силика, выходят в поле, здравый смысл подсказывает, что надо быть на несколько уровней выше, чем окружающие монстры. В норме уровень должен позволять завалить пять монстров, не прибегая к предметам-лечилкам.

Дело в том, что, в отличие от высококлассных воинов переднего края, среднеуровневые игроки ходили на охоту заработать коллы себе на жизнь, заработать достаточно опыта, чтобы удержаться в средней группе, и, наконец, просто чтобы развеять скуку. Ни одна из этих причин не стоила того, чтобы рисковать жизнью. По правде сказать, в Стартовом городе до сих пор оставалось около тысячи игроков, которые решительно отказывались делать что-либо, что могло хоть на чуть-чуть повысить риск гибели.

Но человеку нужен постоянный источник дохода, чтобы есть и спать. Кроме того, всем игрокам в SAO был свойствен некий каприз, похожий скорее на болезнь: они чувствовали себя неуютно, если не были хотя бы на среднем уровне. Из-за всего этого через полтора года после начала игры огромное большинство игроков выходили в поле с приличным превосходством в уровнях, чтобы насладиться приключениями.

Так что Пьяные гориллы, хоть и были одним из сильнейших монстров на 35 уровне, реальной угрозы для Силики не представляли; ну, по крайней мере, так должно было быть.

Силика подняла кинжал и сосредоточилась. Пина взлетела и тоже приготовилась к бою.

Из-за дерева вышли монстры – три антропоида, покрытых кирпично-красной шерстью. Каждый из них держал в правой руке грубо сработанную дубину, а в левой – что-то вроде тыквы на веревке.

Гориллы подняли дубины и, оскалившись, заревели; Силика метнулась к той из них, что стояла прямо перед ней, чтобы нанести удар первой. Она нанесла чистое попадание, срубившее монстру изрядную долю хит-пойнтов, с помощью «Броска жала» – среднеуровневого навыка для кинжала; затем перешла к одному из высокоскоростных комбо, являющихся основным преимуществом бойца с кинжалом.

Пьяные гориллы применяли низкоуровневые навыки для палицы; эти навыки наносили приличный урон, но им не хватало скорости, да и многоударных комбо там не было. Силика засыпала Пьяную гориллу градом ударов и тут же проворно отступала, чтобы начать новую атаку. Несколько таких заходов за короткое время – и хит-пойнты Пьяной гориллы здорово снизились. Время от времени Пина тоже добавляла противнику своим выдохом.

Но когда Силика уже собралась применить четырехударный навык «Причудливое лезвие» и добить первую гориллу...

За время краткой передышки между атаками из-за спины первого противника появился второй и поменялся с ним. У Силики не было иного выхода, кроме как начать атаковать вторую гориллу. Первая же попятилась и качнула тыквой в левой руке...

Силика была потрясена, увидев полосу хит-пойнтов первой Пьяной гориллы. Хит-пойнты росли с невероятной скоростью. Похоже, тыква содержала какое-то лечащее зелье.

Силике уже доводилось сражаться с Пьяными гориллами на 35 уровне, но тогда их было только две, и она убила обеих, не дав им возможности поменаться, так что и не узнала об этом их навыке. Стиснув зубы, Силика сосредоточилась на том, чтобы разобраться со вторым противником, как надо.

Но как только она вбила хит-пойнты врага в красную зону и сделала шаг назад, готовясь к заключительной атаке, со второй гориллой поменялась третья. Первая к тому времени успела уже почти полностью восстановить хит-пойнты.

Такое может продолжаться бесконечно. От тревоги у Силики пересохло во рту.

У Силики изначально не было особого опыта в игре соло. Даже при колоссальном перевесе в уровне – это были всего лишь числа; реальные навыки игрока – совсем другое. Тревога Силики начала перерастать в замешательство. Она стала чаще промахиваться, что дало врагу возможность контратаковать.

Когда хит-пойнты третьей Пьяной гориллы упали где-то до половины, Силика, пытаясь непрерывно проводить комбо, перестаралась и запнулась. Горилла не упустила своего шанса и в контратаке нанесла критический удар.

Деревянная дубина была сделана очень грубо, но высокий базовый урон из-за ее веса в сочетании с высокой силой Пьяной гориллы привели к тому, что хит-пойнты Силики свалились сразу на тридцать процентов. По ее спине прошел холодок.

То, что у нее кончились лечащие зелья, лишь добавило ей тревоги. Дыхание Пины восстанавливало процентов десять хит-пойнтов, но Пина не могла делать это часто. Даже с учетом помощи Пины, если она пропустит еще три таких атаки – ей конец.

Смерть. Силика застыла, когда в голове у нее мелькнуло это слово. Рука отказывалась подниматься. Ноги не двигались.

До этого момента сражения будоражили кровь, но реальной угрозы не представляли. Никогда раньше Силика не думала, что они связаны с настоящей смертью...

Стоя в остолбенении перед Пьяной гориллой, которая, взревев, подняла дубину, Силика впервые осознала, что же на самом деле такое бои с монстрами в SAO. Здесь таилось некое противоречие: SAO была игрой, но в то же время в нее нельзя было играть.

Сухо прошелестев сквозь воздух, дубина обрушилась на неподвижно стоящую Силику. Та не устояла против мощного удара и опустилась на колени. Ее хит-пойнты рухнули в красную зону.

Она не могла уже ни о чем думать. Можно было сбежать. Можно было воспользоваться телепортирующим кристаллом. Выбор все еще оставался, но Силика просто смотрела на дубину, которую горилла поднимала в третий раз.

Корявое оружие засветилось красным, и Силика уже было рефлекторно зажмурилась, как вдруг –

Маленькое тельце возникло в воздухе между ней и дубиной. Раздался тяжелый, леденящий душу звук удара. Небесно-голубые перья разлетелись во все стороны, и короткая полоска хит-пойнтов исчезла.

Упавшая на землю Пина посмотрела на Силику своими круглыми, синими глазами. Слабо захрипела и затем рассыпалась на множество полигонов. Длинное хвостовое перо слетело вниз, танцуя в воздухе.

Что-то сломалось внутри Силики. Стягивающая ее веревка вдруг пропала. Раньше печали пришла злость: злость на себя за то, что стояла столбом после одного лишь удара; но в первую очередь – злость на себя за то, что самоуверенно сунулась одна в лес всего лишь от раздражения из-за мелкой ссоры.

Скользким движением она отступила назад, уклоняясь от очередной атаки монстра – а затем с диким воплем ринулась вперед. Кинжал в ее правой руке засверкал, осыпая гориллу градом ударов.

Она даже не попыталась уклониться от дубины другой гориллы, которая поменялась с этой, когда ее хит-пойнты понизились – а просто приняла удар на левую руку. Она, конечно, пострадала, но не так сильно, как при прямом попадании. Не обращая внимания ни на что, Силика продолжила преследовать ту из горилл, которая убила Пину.

Маленький рост сейчас сослужил ей добрую службу; добравшись до монстра, она со всей своей силы вонзила кинжал ему в грудь. Вспыхнул визуальный эффект критического удара, и вражеская полоса хит-пойнтов исчезла. Раздался рев, затем – звук разлетающихся осколков.

В вихре обломков Силика развернулась и ринулась на следующего монстра. Ее хит-пойнты были в красной зоне, но ей было уже наплевать. Она видела перед собой лишь врага, которого надо убить; он точно заполнил все ее поле зрения.

Даже страх смерти был забыт; Силика пошла в обреченную атаку, прямо под опускающуюся дубину.

Позади стоящих рядом Пьяных горилл сверкнула полоса ослепительно белого света.

Оба тела одновременно развалились надвое, затем разлетелись на части и исчезли.

Силика стояла в онемении; за вихрем осколков она разглядела парня. Парень был черноволосый и в черном плаще. Он был невысок, но от него исходила какая-то ошеломляющая аура. На Силику накатила какой-то инстинктивный страх, и она сделала шаг назад. Потом их глаза встретились.

Глаза у парня были тихие и глубокие, как сама тьма. С клацаньем убрав свой одноручный меч в ножны на спине, он произнес:

– Прости. Я не успел спасти твоего друга.

Едва Силика услышала эти слова, силы покинули ее. Она не могла остановить льющиеся по щекам слезы. Она даже не заметила, как кинжал вывалился у нее из руки. Увидев на земле небесно-голубое перо, она упала перед ним на колени.

Гнев испарился, взамен накатила печаль и боль утраты. Приняв форму слез, они непрерывным потоком хлынули по щекам.

Фамильяры не были запрограммированы блокировать атаки. Пина бросилась под удар по собственной воле – можно сказать, это было проявление ее любви к Силике, с которой она провела год.

Обхватив саму себя руками, Силика прошептала сквозь слезы:

– Пожалуйста... не покидай меня... Пина...

Но голубое перо хранило молчание.

[К оглавлению](#)

ГЛАВА 2

– ...Прости, – вновь сказал парень в черном. Силика помотала головой, отчаянно пытаясь остановить слезы.

– ...Нет... это я... была душой... Спасибо... что спас меня...

Прекратив наконец плакать, она смогла выдавить из себя эту фразу.

Парень медленно подошел и опустился на колени рядом с Силикой, затем нерешительно спросил:

– ...Это перо, у него случайно нет какого-нибудь названия?

Удивленная неожиданным вопросом, Силика подняла голову. Утерев слезы, она затем перевела взгляд на перо.

Если подумать – странно, что перо уцелело. Будь то люди или монстры – любое существо в этом мире не оставляло после смерти ничего, даже снаряжение исчезало. Силика неуверенно потянулась правой рукой и щелкнула по перу указательным пальцем. Появилось полупрозрачное окно с информацией о названии и весе предмета.

«Сердце Пины».

Увидев это, Силика едва не разрыдалась снова, но следующие слова парня остановили ее.

– Погоди-погоди-погоди-ка. Если осталось сердце, значит, ты можешь его воскресить.

– Что?!

Силика резко подняла голову и уставилась в лицо парню, разинув рот.

– Это совсем недавно обнаружили, поэтому многие еще не знают. Есть один донжон в северной части сорок седьмого уровня, он называется «Холм памяти». Он довольно трудный, несмотря на название... но, говорят, цветок, который растет там на вершине, может возрождать фами-...

– П-правда?! – выпалила Силика, не дав парню договорить. Всю ее грудь, до этой секунды залитую лишь горем, внезапно наполнила надежда. Но...

– ...Сорок седьмой уровень... – пробормотала она и сникла. Это было на двенадцать уровней выше тридцать пятого, где она находилась сейчас. Для нее там явно было небезопасно.

Она вновь опустила погрузневшие глаза в землю.

– Хмм... – смущенным голосом произнес парень. – Я мог бы туда сходить, если бы ты мне заплатила немного, но, по слухам, цветок виден только тогда, когда туда приходит сам Приручитель, который потерял фамильяра...

Силика улыбнулась на удивление доброму мечнику и ответила:

– Нет... я очень рада тому, что ты мне сказал. Если я буду хорошо стараться и расти, то когда-нибудь смогу...

– Вообще-то не сможешь. Говорят, фамильяра можно воскресить не позже четырех дней после его смерти. Потом название предмета сменится с «сердца» на «останки»...

– Что!..

Силика не удержалась от вскрика.

Сейчас у нее был сорок четвертый уровень. Будь SAO нормальной ролевушкой, уровень донжона соответствовал бы по трудности уровню игрока. Но в этой сумасшедшей игре со смертью безопасно было уровней на десять ниже, чем уровень игрока.

Иными словами, чтобы исследовать сорок седьмой уровень SAO, ей самой надо было развиться как минимум до пятьдесят пятого. Сколько ни думай – совершенно нереально набрать десять с лишним уровней всего за три дня... нет, за два дня, если вычесть время, необходимое для зачистки самого донжона. Она всегда прилежно участвовала в охотах, и вот куда ей удалось дойти – всего лишь.

Силика повесила голову, ее вновь охватило отчаяние. Подобрав с земли перо Пины, она нежно прижала его к груди. Слезы вновь выступили на глазах, когда она опять принялась костерить себя за глупость и бессилие.

Она увидела, как парень встает на ноги. Видимо, он собирается уходить; она подумала, что следовало бы хотя бы попрощаться, но у нее не оставалось больше сил даже чтобы раскрыть рот...

Вдруг перед ней появилось полупрозрачное окошко. Это было окно торговли. Подняв голову, она увидела, как парень что-то делает в своем меню. В ее окне один за другим начали появляться предметы снаряжения. «Доспех серебряного плетения», «Кинжал из слоновой кости»... таких вещей она даже и не видела раньше никогда.

– Эммм...

В нерешительности она раскрыла было рот, но парень тут же объяснил будничным тоном:

– Это покроет где-то пять-шесть уровней. Если я пойду с тобой, думаю, все будет нормально.

– Чего?..

Силика поднялась на ноги, у нее отвисла челюсть. Не в состоянии понять, о чем же думает этот парень, она взглянула ему прямо в глаза. Но из-за системы SAO видеть она могла лишь его хит-пойнты; даже имени и уровня его она не знала.

Определить на глаз, сколько парню лет, было непросто. Все снаряжение его было черного цвета. Судя по исходящему от него ощущению силы и спокойствия, он был на несколько лет старше Силики, но глаза под длинной челкой казались какими-то невинными, а женственные черты лица вообще придавали ему немного девчоночий вид. Силика осторожно спросила:

– Почему... ты так добр ко мне?..

По правде говоря, сейчас в ее чувствах преобладала настороженность.

До сегодняшнего дня уже раза два игроки мужского пола, намного более старшие, чем она, добивались ее любви; однажды ей даже сделали предложение. Силике, которой было всего-то тринадцать, эти случаи внушили лишь страх. В реальном мире ей не признавались в любви ни разу.

Разумеется, Силика начала в итоге избегать мужчин, если ей казалось, что они проявляют интерес подобного рода. Кроме того, здравый смысл в Айнкраде подсказывал, что «за сладкими речами всегда что-то кроется».

Парень почесал в затылке, словно не знал, что ответить. Раскрыл рот, чтобы что-то произнести, но тут же закрыл обратно. Затем отвернулся и тихонько побормотал:

– ...Ну, мы сейчас не то чтобы в манге... Я скажу, если пообещаешь, что не будешь смеяться.

– Не буду.

– Потому что... ты мне напомнила сестру.

Услышав этот ответ, действительно словно прямо из манги, Силика не сдержалась и прыснула. Она прикрыла рот рукой, но пузырящийся внутри нее смех все равно вырвался.

– Ты, ты обещала не смеяться...

Парень явно обиделся – насупил, сник. От этого ей стало только еще смешнее.

«Он неплохой человек...»



Смеясь, Силика решила довериться доброте незнакомца. Один раз она уже смирилась с собственной гибелью. Если это поможет спасти Пину, нет смысла осторожничать.

Поклонившись, Силика сказала:

– Очень рада встрече. Ты спас меня и даже предложил сделать для меня такое...

Глядя в свое окно торговли, она поместила туда все коллы, что у нее были. Парень предложил больше десятка предметов снаряжения, и все они были на вид редкими товарами, какие не купишь в магазине.

– В общем... это, наверно, слишком мало, но...

– Нет, платить не нужно. Все равно мне эти вещи не нужны, и, кстати, я потому сюда и пришел...

Произнося эти слова, смысл которых остался для Силики неясным, парень нажал кнопку ОК, так и не взяв денег.

– Спасибо. Правда, спасибо... Ой, а меня зовут Силика.

Называя свое имя, она почти ожидала, что парень удивится, но он, похоже, этого имени раньше не слышал. Она даже расстроилась на секунду, но тут же вспомнила, что из-за этой своей черты характера и оказалась в таком положении, как сейчас.

Парень слегка кивнул и протянул правую руку.

– Кирито. Очень рад встрече.

Они обменялись рукопожатием.

Игрок по имени Кирито достал из сумки у себя на поясе карту Леса блужданий. Найдя на ней зону, связанную с выходом, он зашагал вперед. Силика последовала за ним; прижав перо Пины к губам, она прошептала про себя:

– Дождись меня, Пина. Скоро я тебя воскрешу...

Жилая зона 35 уровня была пасторальным местечком: белые домики, красные крыши – этакая ферма. Сама деревня была довольно небольшой, но сейчас именно на этом уровне в основном бродили среднеуровневые игроки, так что народу здесь хватало.

«Родным» городом Силики был сейчас Фрибен на восьмом уровне; но поскольку собственного дома у нее не было, она могла ночевать в любом постоялом дворе любой деревушки – ей это было без разницы. Важнее всего было – насколько вкусно там кормили. Силике нравилась запеканка, которую готовил здешний NPC-повар, поэтому она уже две недели жила тут – с тех пор, как начала ходить в Лес блужданий.

Пока она вела за собой Кирито (а тот вертел головой по сторонам, словно все вокруг его восхищало), несколько знакомых ей игроков пытались завязать с ней разговор.

Они хотели пригласить Силику к себе в партию, поскольку слухи, что она ушла из предыдущей, уже разошлись.

– Эээ, это... спасибо за приглашение, но...

Отвергая приглашения, она поклонилась, чтобы те игроки не чувствовали себя обиженными. Кинув затем взгляд на стоящего рядом Кирито, она продолжила:

– Я буду в партии вот с этим человеком какое-то время...

«Что?!», «Правда?!» – с кислым видом загомонили игроки и подозрительно уставились на Кирито.

Силика видела кусочек мастерства Кирито; но при обычном взгляде на черного мечника, который просто стоял на месте, он не выглядел таким уж крутым.

На нем не было дорогого снаряжения – никаких доспехов, лишь старый, поношенный на вид плащ поверх рубашки – и вооружен он был лишь простым одноручным мечом, даже щита у него не было.

– Эй, ты...

Высокий парень с двуручным мечом, больше всех старавшийся заполучить Силику, подошел к Кирито. Глядя на него сверху вниз, он заявил:

– Ты новенький тут, так что не лезь-ка без очереди. Мы давно уже положили глаз на Силику.

– Ну, я не знал; так вот просто как-то получилось... – и Кирито с озадаченным видом почесал в затылке.

«Мог бы и поспорить хоть немного», – недовольно подумала Силика, но тут же сказала игроку с двуручником:

– Эмм, это я его попросила. Прости, пожалуйста!

Поклонившись последний раз, она ухватила Кирито за полу плаща и потащила его прочь.

– В следующий раз я тебе напишу...

Силика шла быстрым шагом, желая как можно скорее убраться подальше от волнующейся, никак не желающей выпускать ее толпы. Пройдя через центральную площадь, она вышла на главную улицу деревни.

Когда наконец-то в пределах видимости не осталось игроков, Силика вздохнула и подняла глаза на Кирито.

– ...Про-прости меня. За то, что втянула тебя во все это.

– Да все нормально, – ответил Кирито с легкой улыбкой, словно все это его абсолютно не волновало. – Похоже, Силика-сан пользуется популярностью.

– Пожалуйста, зови меня просто Силика... дело не в том, что я популярна; по правде, они пытаются заполучить меня в партию, как что-то вроде талисмана. Но... я думала, я правда особенная... и полезла в лес одна... и из-за этого...

При мысли о Пине на глазах у нее сразу вновь проступили слезы.

– Все хорошо, – спокойным тоном заверил Кирито. – Мы обязательно вернем Пину, так что не беспокойся.

Силика утерла слезы и улыбнулась Кирито. Как ни странно, она чувствовала, что словам этого человека можно доверять.

Наконец по правую руку от себя они обнаружили двухэтажное здание постоянного двора, услугами которого Силика часто пользовалась: «Флюгера». Только теперь, когда они уже дошли, Силика сообразила, что привела сюда Кирито, ничего ему не объяснив.

– Ой, а где твой дом, Кирито-сан?

– А, он на пятидесятом... Но туда сейчас идти – слишком большой напряг, так что, думаю, сегодня переночую здесь.

– О, здорово!

Силика почему-то пришла в возбуждение и радостно хлопнула в ладоши.

– Здесь запеканка просто классная.

Она уже собралась потянуть Кирито за плащ и вместе войти в постоянный двор, когда из магазина по соседству вышла четверка игроков. Это была та самая партия, с которой Силика охотилась последние две недели. Мужчины, вышедшие первыми, не заметили Силику и направились к площади, но появившаяся следом женщина обернулась и встретила с Силикой взглядом.

– !..

Это лицо Силике сейчас хотелось видеть меньше всего. Женщина была той самой копейщицей, из-за ссоры с которой Силика в итоге покинула партию. Силика хотела просто опустить голову и войти в постоянный двор, но...

– О, неужели это Силика? – сказала копейщица, так что у Силики не осталось выбора, кроме как остановиться.

– ...Угу.

– Хоо, тебе удалось как-то выбраться из леса. Какое облегчение, – с кривой улыбкой на лице произнесла Розалия – так звали эту женщину с рыжими кудряшками. – Только ты опоздала. Мы уже распределили трофеи.

– Я уже сказала, что мне они не нужны! ...И вообще, я сейчас занята, так что до свидания!

Силика попыталась завершить разговор, но, похоже, ее собеседница не собиралась отпускать ее так просто.

– Ой? А что случилось с той ящерицей?

Силика закусила губу. Фамильяра нельзя ни убрать в рюкзак, ни вручить другому игроку. Иными словами, отсутствовать он мог лишь по одной причине. Розалия почти наверняка это тоже знала, но продолжила с легкой ухмылкой.

– О, неужели?..

– Она умерла... но! – и Силика сердито уставилась на копейщицу. – Я Пину воскрешу!

Розалия довольно улыбалась, но тут глаза ее расширились. Она даже присвистнула.

– Хо, намылилась, значит, на Холм памяти? А пройдешь ли его, с твоим-то уровнем?

– Она пройдет, – заявил Кирито прежде, чем Силика успела что-то сказать. С этими словами он задвинул Силику себе за спину, словно пытаясь ее загородить. – Все равно это не такой уж сложный донжон.

Розалия бесцеремонно обшарила Кирито взглядом сверху вниз и обратно и насмешливо фыркнула:

– Что, тоже на нее запал? Ты на вид не особо крут.

Силику начало трясти от ярости. Уставившись в пол, она изо всех сил старалась сдержать слезы.

– Идем, – сказал Кирито, положив руку ей на плечо, и Силика побрела к постоялому двору.

– Ну, удачи, – донесся сзади насмешливый голос Розалии, но Силика не обернулась.

На первом этаже «Флюгера» располагался огромный ресторан. Кирито усадил Силику за стол, а сам отправился к стойке, где его поджидал NPC. Заказав себе комнату, Кирито пощелкал меню на стойке и быстро вернулся.

Дождавшись, когда Кирито усядется за стол напротив нее, Силика раскрыла рот, чтобы извиниться за то неловкое положение, в котором Кирито оказался из-за нее. Но Кирито остановил ее, подняв ладонь, и улыбнулся.

– Давай сперва поедим.

Официант как раз поставил перед ними две дымящихся кружки. Наполнены они были какой-то красной жидкостью, от которой исходил таинственный аромат.

– Ну, за наше объединение, – предложил тост Кирито.

Они чокнулись кружками. Силика отхлебнула горячий напиток.

– ...Вкусно...

Запах и кисло-сладкий вкус напомнили ей вино, которое когда-то давно дал ей попробовать отец. Но за последние две недели Силика перепробовала уже все напитки, которые подавали в этом ресторане, однако ничего подобного не припоминала.

– Эээ, а что это?..

Кирито улыбнулся и ответил:

– В NPC-рестораны можно приходить со своими напитками. Я эту вещь называю «рубиновый ихор». Если выпить чашку, твоя ловкость повысится на единичку.

– Он же, он же наверняка дорогой!..

– Ну, спиртное вряд ли становится лучше, если его держать в рюкзаке, а у меня не так уж много знакомых, так что и случай выпить нечасто выпадает... – и Кирито пожал плечами с ужасно глупым видом. Силика рассмеялась и отхлебнула еще. Навевающий воспоминания вкус постепенно растапливал ее сердце, замерзшее от множества печальных событий, которые произошли за один этот день.

Допив, Силика прижала кружку к груди, словно все еще пытаюсь впитать ее тепло. Потом, опустив голову и сверля взглядом стол, она тихо произнесла:

– ...Почему... они говорят такие злые вещи...

Лицо Кирито посерьезнело. Он поставил свою кружку и спросил:

– SAO – твоя первая MMORPG?

– Первая.

– Ну, в общем – в любой онлайн-игре характер многих игроков совершенно меняется, когда они надевают маску своих персонажей. Кто-то становится добрее, кто-то становится злее... Раньше это называлось отыгрышем роли. Но, думаю, в SAO все по-другому.

Взгляд Кирито потяжелел.

– Несмотря даже на то, что мы в таком тяжелом положении... ну, невозможно, конечно, чтобы все игроки вместе занимались прохождением игры. Но здесь слишком много таких, кто получает удовольствие, глядя, как другие страдают... воруют вещи... и даже убивая других людей.

Кирито глянул на Силику в упор. За гневом в его глазах можно было разглядеть глубокую печаль.

– Думаю, те, кто совершают преступления здесь, – в реальном мире такие же гады.

Эти слова он почти выплюнул. Но тут же, заметив, что Силика слегка съежилась, улыбнулся и извинился:

– Прости... Уж кому и осуждать других, так только не мне. Я-то сам почти никогда другим не помогаю. Из-за меня даже... погибли мои сопартийцы...

– Кирито-сан ...

Силика осознала, что у сидящего перед ней черного мечника на душе глубокий шрам. Ей захотелось его утешить, но, к ее негодованию, все слова оказались слишком мелкими, чтобы передать всё, что она хотела сказать. Сама того не ожидая, она обхватила лежащую на столе руку Кирито, стиснутую в кулак, обеими своими.

– Кирито-сан, ты хороший. Ты меня спас.

В первое мгновение Кирито был ошарашен и попытался отдернуть руку, но тут же расслабился. Его губы тронула мягкая улыбка.

– ...Похоже, в итоге утешают меня самого. Спасибо, Силика.

Тут на Силику накатило какое-то болезненное ощущение, словно что-то сдавило ей сердце. Безо всякой причины сердцебиение участилось, лицо запылало.

Она быстро отвела руки от ладони Кирито и прижала к груди. Но боль не прекратилась.

– Что такое?..

Кирито склонился вперед над столешницей. Силика замотала головой и выдавила улыбку.

– Ничего, ничего! Ой, я есть хочу!

Пообедав рагу с хлебом и закусив запеканкой, Кирито с Силикой вдруг обнаружили, что уже больше восьми вечера. Они решили лечь пораньше, чтобы завтра быть готовыми к походу на 47 уровень. Поднявшись на второй этаж, они оказались в широком коридоре с огромным количеством комнат по обе стороны.

Так совпало, что комната, которую снял Кирито, оказалась по соседству с комнатой Силики. Они улыбнулись друг другу и пожелали спокойной ночи.

Очувтившись в комнате, Силика решила, что, прежде чем переодеться, стоит поотрабатывать парочку комбо, чтобы привыкнуть к новому кинжалу, подарку Кирито. Она попыталась сосредоточиться на оружии, оказавшемся немного тяжелее, чем ее старый кинжал, но боль в груди мешала.

Когда ей как-то удалось все же связать вместе пять ударов, она открыла окно снаряжения, убрала кинжал, разделась и в одном белье легла в кровать. Щелкнув по стенке, она вызвала всплывающее меню и погасила свет.

Во всем теле ощущалась свинцовая усталость, так что Силика думала, что уснет мгновенно. Но почему-то сейчас она чувствовала себя даже менее сонной, чем всегда.

С того самого дня, как они подружились, Силика всегда ложилась спать в обнимку с мягкой Пиной, и теперь широкая постель казалась какой-то пустой. Силика долго вертелась в кровати, пока наконец не отказалась от попыток заснуть и не села на кровати вновь. Она поймала себя на том, что все время поглядывает влево – на стену, разделяющую комнаты ее и Кирито.

Хорошо бы поговорить с ним еще немножко.

При этой мысли Силика сама себе удивилась. Этот человек – парень, и знакомы они меньше дня. До сих пор она избегала мужчин, так почему же этот мечник, о котором она не знает вообще ничего, никак не идет у нее из головы?

Она не могла понять собственные чувства. Кинув взгляд на часы внизу своего поля зрения, она обнаружила, что уже десять. Шагов других игроков за окном было уже не слышать, лишь собака лаяла где-то вдали.

«Ну полный бред же, надо просто лечь и уснуть», – мысленно сказала Силика. А потом, непонятно почему, выбралась из кровати и опустила ноги на пол. Заявив самой себе что только постучится и помашет рукой, она открыла меню, выбрала самое красивое свое платье и оделась.

Выйдя в залитый свечами коридор, она сделала несколько шагов. Поколебалась с минуту, стоя перед соседней дверью, и два раза постучала.

– Э? Случилось что-то?

– Это...

До Силики вдруг дошло, что она забыла придумать подходящее объяснение своего визита, и она залилась краской. Вариант «просто хотелось поговорить» звучал как-то слишком по-детски.

– Это, нууу, ээ – да, я хотела узнать побольше о сорок седьмом уровне!

К счастью, Кирито ничего не заподозрил и просто кивнул.

– Ну ладно. Спустимся вниз?

– Ой, нет – если это ничего, то здесь... – не задумываясь, брякнула она, а потом поспешно добавила: – П-потому что нельзя, чтобы кто-то еще услышал, это же ценная информация!

– Эээ... ну... ну да, ты права. Но...

Кирито немного смущенно поскреб в затылке, затем...

– Ну, думаю, будет нормально, – пробормотал он и, полностью раскрыв дверь, сделал шаг назад.

Разумеется, комната Кирито выглядела точно так же, как ее собственная: кровать слева от входа, чайный столик и стул немного поодаль. Больше никакой мебели не было.

Кирито предложил Силике стул, а сам уселся на кровать и открыл окно меню. Немного покопавшись, он извлек небольшой ящичек и поставил на стол.

В ящичке оказался маленький хрустальный шар. В свете лампы он тускло сиял.

– Красивый... а что это?

– Это называется «Шар миражей».

Кирито щелкнул по шару, и открылось меню. Пошарив в нем, он нажал затем кнопку ОК.

Едва он это сделал, шар начал испускать ярко-синий свет, и в воздухе появилась сферическая голограмма. Похоже, это было изображение целого уровня Айнкрада. Деревни и леса можно было разглядеть в деталях, до последнего дерева; ничего общего с примитивными картами, которые можно найти в системном меню.

– Уааа!..

Силика стояла обалдев, не в силах оторвать глаз от полупрозрачной карты. Казалось, только взглядишь получше – и она даже людей покажет, которые там ходят.

– Вот жилая зона, а вот это Холм памяти. Идти нужно вот так... а здесь попадаются довольно сильные монстры...

Кирито безостановочно разъяснял географию 47 уровня, показывая все на карте пальцами. Силике стало тепло от одного лишь этого спокойного голоса.

– А потом проходишь по мосту, и оттуда уже виден хо-...

Внезапно Кирито замолчал.

– ?..

– Шшш...

Подняв голову, Силика обнаружила, что лицо Кирито отвердело и он прижимает палец к губам. Кирито не отрываясь смотрел на дверь.

Потом он взорвался. С невероятной скоростью слетел с кровати и распахнул дверь.

– Кто здесь?!

Силика расслышала звук бегущих шагов. Подбежав к двери, она выглянула через подмышку Кирито. Какая-то тень улепетывала по лестнице.

– Ч-ч-что это?!!

– ...Думаю, он подслушивал.

– Что?.. Но ведь через стенку же ничего не слышно, правда?

– Можно услышать, если навык подслушивания высокий. Правда... не так уж... много людей тренируют этот навык...

Кирито закрыл дверь, вернулся в комнату и с задумчивым видом уселся на кровать. Силика села рядом и обхватила себя руками. Внезапно ее затопил какой-то беспричинный страх.

– Зачем он подслушивал?..

– Скоро узнаем, я думаю. Мне тут надо написать кое-кому, подожди пока, ладно?

Чуть улыбнувшись, Кирито убрал хрустальный шар, открыл окошко и принялся водить пальцами по голографической клавиатуре.

Силика свернулась калачиком на его кровати. В голове всплыло далекое воспоминание из реального мира. Ее отец был журналистом. Он вечно сидел перед своим старым компом и печатал что-то с серьезным выражением лица. В такие минуты Силика очень любила смотреть на отца сзади.

Страх куда-то пропал. Глядя сзади-сбоку на лицо Кирито, Силика ощутила, как ее окутывает давно забытое тепло. Не успела она понять, что засыпает, как глаза закрылись сами собой.

[К оглавлению](#)

ГЛАВА 3

Силику разбудил мелодичный звон, раздавшийся прямо в ухе – звон будильника, слышный только ей одной. Будильник она завела на семь утра.

Откинув одеяло, Силика уселась на кровати. Обычно она тяжело вставала по утрам, но сегодня ей удалось проснуться в бодром настроении. В голове было ясно, словно глубокий сон смыл прочь все ненужное.

Потянувшись, Силика собралась было слезть с кровати, как вдруг застыла.

На полу спиной к кровати кто-то спал; лучи утреннего солнца падали сквозь окно прямо на него. Силика набрала воздуха в грудь, чтобы визгом оповестить всех о незваном госте, но тут вдруг вспомнила, *где* вчера умудрилась заснуть.

«Я... в комнате Кирито-сана...»

Едва до нее это дошло, как все лицо запылало, точно после атаки огнедышащего монстра. Выражения эмоций в SAO были несколько гипертрофированы, так что, не исключено, от нее сейчас реально шел пар. Похоже, Кирито оставил Силику в кровати, а сам лег спать на пол. Силика, застонав, закрыла лицо руками от смущения и раскаяния.

Спустя несколько десятков секунд, успокоившись наконец, Силика тихонько встала с кровати, беззвучно подошла к Кирито и заглянула ему в лицо.

Спящее лицо черного мечника дышало такой невинностью, что Силика не сдержала улыбки. Вчера из-за его пронзительного взгляда ей показалось, что он намного старше ее. Но, как ни странно, сейчас, вот такой вот, он вроде бы не очень-то от нее и отличался.

Смотреть на это спящее лицо было так здорово; но Силика не могла сидеть тут вечно, так что, осторожно потыкав черного мечника в плечо, сказала:

– Кирито-сан, уже утро...

Кирито распахнул глаза и несколько секунд, моргая, тупо смотрел в лицо Силике. Затем он внезапно смутился.

– Ах... п-прости!

Он весь как-то сник.

– Я думал тебя разбудить, но ты так хорошо спала... и я не мог открыть дверь в твою комнату, так что...

Снимаемые игроками комнаты система делала абсолютно непроницаемыми, так что войти туда было невозможно, если только ты не друг этого игрока. Силика тут же замахала руками:

– Нет, нет, это ты меня прости! За то, что заняла твою кровать...

– Да ладно, все нормально. Здесь у нас мышцы не болят, как бы мы ни спали.

Поднявшись на ноги, Кирито вытянул шею; та захрустела, словно не соглашаясь с тем, что он только что сказал. Затем он поднял руки и потянулся, потом взглянул на Силику с таким видом, словно ему вдруг пришла в голову какая-то мысль.

– ...Кстати, доброе утро.

– Д-доброе утро.

Кирито и Силика посмотрели друг на друга и улыбнулись.

На улице было уже совсем светло, когда они, как следует подкрепившись перед походом к Холму памяти на 47 уровне, вышли из постоянного двора. Игроки, готовящиеся начать новый день, и те, кто только возвращался с ночных походов, мелькали мимо с самыми разнообразными выражениями лица.

Пополнив запасы зелий в ближайшем магазине, пара направилась к главной площади. К счастью, добраться до Портала им удалось, не наткнувшись ни на кого из тех, кто желал заполучить Силику к себе в партию. Уже собравшись вбежать в синий вихрь телепорта, Силика вдруг остановилась.

– Ай... я, я не знаю, как называется деревня на сорок седьмом...

Она собралась уже проверить название по своей карте, но тут Кирито протянул ей правую руку.

– Все нормально. Я сам обозначу место.

Силика с благодарностью приняла протянутую руку.

– Телепорт! Флория! – выкрикнул Кирито, и ослепительный свет окутал их обоих.

Когда свет рассеялся и ощущение телепорта утихло следом, Силике по глазам ударило буйство красок.

– Уаа... – вырвалось у нее.

Центральная площадь 47 уровня была вся в цветах. Две тропинки шли через площадь крест-накрест. А кроме тропинок, повсюду были сплошные клумбы, обложенные красным кирпичом и засаженные совершенно неизвестными ей цветами.

– Обалдеть...

– Этот уровень еще называют «Цветочным садом»; здесь не только деревня, но и вообще весь уровень цветами зарос. Если б у нас было время, можно было бы еще зайти в Лес гигантских цветов, он к северу отсюда...

– Обязательно сходим, в другой раз.

Улыбнувшись Кирито, Силика присела на корточки возле одной из клумб. Пригнулась к синему цветку, похожему на василек, понюхала.

Цветок был проработан с потрясающей детализацией: жилочки на пяти лепестках, белые тычинки, зеленый стебель.

Разумеется, не всё в Айнкраде, включая эту клумбу, да и прочие растения и постройки – не все существовало в таком детализованном виде постоянно. Иначе даже главный сервер SAO, каким бы производительным он ни был, захлебнулся бы от нехватки ресурсов.

Чтобы избежать тормозов, но при этом обеспечить игроков детальнейшим окружением, как можно более близким к реальности, в SAO применялась так называемая «система цифровой фокусировки». Эта система прорисовывала объект в мельчайших деталях лишь тогда, когда кто-то из игроков им интересовался и фокусировал взгляд.

Когда Силика узнала об этой системе, она стала бояться проявлять к чему-либо интерес, чтобы не затормозить игру; но сейчас она была просто не в силах удержаться от того, чтобы рассматривать то один, то другой цветок.

В конце концов ей удалось все же прекратить блуждать по тропинкам в полубессознательном состоянии и наслаждаться ароматом, и она огляделась по сторонам.

Большинство людей здесь составляли парочки – мужчина и женщина. Все они радостно беседовали, либо держась за руки, либо обвив руками друг друга. Похоже, эта площадь стала одним из *таких* мест. Силика подняла глаза на Кирито, стоявшего рядом с беспечным видом.

«Мы тоже так выйдем?..»

При этой мысли Силика почувствовала, что краснеет, и, чтобы скрыть замешательство, произнесла:

– Д-давай уже пойдем побыстрее!

– Э? А, ну да.

Еще секунду Кирито стоял, моргая, потом зашагал рядом с Силикой.

Покинув центральную площадь, они обнаружили, что даже главная улица здесь заросла цветами. Идя рядом с Кирито, Силика вспомнила, как они познакомились. Она не могла поверить, что это произошло лишь вчера. Мечник уже успел занять важное место в ее сердце.

Силика исподтишка глянула на него, пытаясь понять, что он сейчас чувствует; но от Кирито по-прежнему исходила какая-то таинственная аура, и определить, что он думает, было невозможно. Поколебавшись немного, Силика наконец решилась.

– Эммм... Кирито-сан. Расскажи, пожалуйста, о твоей сестренке...

– С че-чего вдруг такой интерес?

– Ты говорил, что я на нее похожа. Ну и вот, мне стало любопытно...

Разговоры о реальном мире были одним из главных табу в Айнкраде. Причин тому было много; основная – если мысль «этот мир виртуальный, значит, ненастоящий» угнездится в мозгу игроков, они не смогут уже принимать *смерть* в SAO как реальность.

Но Силике хотелось расспросить Кирито о его младшей сестре, которую, по словам Кирито, она ему напомнила. Может, Кирито хочет что-то от нее, как от младшей сестры?

– Мы были... не так уж близки... – начал Кирито. – Я сказал, что она моя сестра, – на самом деле она двоюродная. Так получилось, что она росла с нами с самого своего рождения. Правда, она этого не знает. В общем, может, как раз из-за этого... но я с ней мало общался, хотя и не нарочно. Я даже дома ее избегал.

Кирито еле слышно вздохнул.

– Плюс к этому, у нас был очень строгий дедушка. Когда мне было восемь лет, он заставил меня заниматься кендо, но это было не мое, и я через два года бросил. Дедушка тогда меня здорово поколотил... но тогда вдруг сестренка заплакала и стала меня защищать, она сказала, что сделает мою работу, но только чтобы он меня не бил. После этого я начал играть на компе и утонул в нем, а вот сестра реально занялась кендо и даже успела прилично продвинуться в национальном чемпионате, прежде чем дедушка умер.

Даже он был доволен... Но я всегда чувствовал вину; я всегда думал, хочет она этого на самом деле или нет, обижена ли она на меня. Из-за этого я продолжал ее избегать... и вот чем в итоге все кончилось.

Кирито замолчал и кинул взгляд на Силику.

– Так что я тебя спас, наверно, для самоудовлетворения, чтобы искупить старые грехи... Прости.

Силика была единственным ребенком в семье, так что не могла полностью ухватить сказанное Кирито. Но почему-то ей показалось, что она понимает его сестру.

– ...Кирито-сан, твоя сестренка... она на тебя не обижается. Если бы ей это не нравилось, она бы не смогла хорошо выступать. Я думаю, она очень любит кендо, – произнесла она, тщательно подбирая слова.

Кирито улыбнулся.

– Похоже, опять утешают в итоге меня... Думаешь, это на самом деле так? ...Хорошо бы, если так.

Силика ощутила, как по сердцу растекается тепло. Она была счастлива, что Кирито открылся ей.

Вскоре они добрались до северного края деревни. Множество белых цветов покрывало лозу, обвивающую изящную серебристую металлическую арку. Главная улица, пройдя под аркой, расширялась и уже широкой дорогой уходила мимо зеленых холмов вдаль.

– Что ж... начинаем наше приключение.

– ...Ага.

Силика отодвинулась от руки Кирито и решительно кивнула.

– С твоим уровнем и снаряжением бить здешних монстров тебе будет не очень трудно. Но...

Кирито покопался в своей поясной сумке, извлек кристалл синего цвета и вложил Силике в руку. Это был кристалл-телепортер.

– Никогда не знаешь, что случится за пределами безопасной зоны. Так что имей в виду. Если произойдет что-то неожиданное и я прикажу тебе сматываться – используй этот кристалл и сматывайся. Любая деревня сгодится. Обо мне можешь не беспокоиться.

– Но... но...

– Обещай мне. Я уже... уничтожил целую партию один раз. И не хочу повторить эту ошибку снова.

Лицо Кирито было таким серьезным, что у Силики не осталось выхода, кроме как кивнуть. Получив ответ, Кирито облегченно улыбнулся.

– Ну тогда двинули!

– Двинули!

Силика ощутила вес кинжала у себя на поясе и сосредоточилась; уж по крайней мере сегодня она в бою не будет стоять столбом, как вчера, а покажет все, на что способна.

...Но.

– Кяаааааа?! Что это?! Оно, оно ужасное!!.

Своего первого монстра они повстречали уже спустя несколько минут после того, как вышли из деревни 47 уровня и отправились на север.

– У-уаааа!! Брысь отсюда!..

У твари, пробирающейся через кустарник, был такой облик, которого Силика и представить себе не могла. «Ходячий цветок» – такое описание, пожалуй, подходило лучше всего. Темно-зеленый стебель толщиной с человеческую руку стоял на густо ветвящихся корнях. На вершине стебля (или тела?) находился огромный желтый цветок, немного смахивающий на подсолнух. В центре его зияла пасть с торчащими из нее зубами; внутри пасти мелькали какие-то красные всполохи.

Из середины стебля росли две плети – пожалуй, их можно было бы назвать руками, если бы это был человек. Похоже, именно этими «руками» и пастью монстр и атаковал.

Цветок-людоед мчался к Силике, ухмыляясь зубастой пастью и размахивая руками-щупальцами. Все вместе напоминало какой-то гротеск, карикатуру; впечатление было тошнотворным.

– Я говорю брысь!..

Силика безумно размахивала кинжалом, почти зажмурив глаза. Стоящий рядом Кирито произнес смущенно:

– Да ладно, ладно тебе. Это слабый монстр. Если прицелишься в белое пятно под самым цветком, легко сможешь...

– Но, но он же ужасный!

– Если *это* тебе ужасно, тогда нам придется трудно. Тут есть один монстр, у которого множество цветков, еще один, похожий на хищный куст, и даже один, у которого полно липких щупалец...

– Кяаа!!.

При этих словах Кирито Силика завопила и активировала навык мечника; разумеется, кинжал лишь рассек воздух. И сразу же две плети ухватили Силику за ноги и с поразительной силой вздернули в воздух.



– Уаа?!

Силика вдруг обнаружила, что висит вниз головой, и все перед глазами перевернулось вверх тормашками; а ее юбка, покорная виртуальной гравитации, завернулась вниз.

– Уаааа?!

Она быстро прижала край юбки к ногам и попыталась перерезать плеть. Но поскольку висеть ей было очень неудобно, ничего не вышло. Силика, вся красная, как рак, закричала:

– Ки-Кирито-сан, помоги! Не смотри! Но помоги!!

– Это, это не так-то просто, – смущенно ответил Кирито, закрывая глаза левой рукой, в то время как гигантский цветок продолжал раскачивать Силику взад-вперед.

– Прекрати!

У Силики не осталось выхода, кроме как отпустить юбку, вцепиться рукой в плеть и резануть. Она упала на землю; прямо перед ней оказался «затылок» цветка, и она активировала навык мечника. На сей раз удар попал точно в цель, и головка цветка отлетела, а потом монстр взорвался и исчез. Сидя посреди вихря полигонов, Силика обернулась к Кирито и спросила:

– ...Ты видел?

Черный мечник глянул на Силику сквозь щель между пальцами и ответил:

– ...Нет.

Еще пять сражений им потребовалось, чтобы Силика привыкла к монстрам; потом дела пошли быстрее. Хотя Силика едва не упала в обморок, когда монстр, напоминающий актинию, схватил ее своими липкими щупальцами.

Кирито в боях почти не участвовал – лишь помогал Силике, время от времени парируя атаки, когда ей угрожала опасность. Опыт, получаемый партией, делится в соответствии с уроном, который каждый сопартиец наносит монстрам. Поскольку Силика убивала высокоуровневых монстров, то и опыт она набирала в несколько раз быстрее обычного и скоро получила новый уровень.

Они шли и шли по бесконечной дороге, мощенной красным кирпичом, пока не увидели наконец мост через неширокую речку. За мостом виднелся большой холм, и дорога вела, казалось, прямо на вершину.

– Это и есть Холм памяти.

– Вроде никаких развилок тут нет.

– Угу. Просто продолжаем идти, и можно не беспокоиться о том, чтобы не заблудиться. Но там, говорят, много монстров. Надо быть осторожными.

– Хорошо!

Скоро, скоро она воскресит Пину. При этой мысли Силика невольно зашагала быстрее.

Начав свой путь вверх по заросшему сплошным ковром цветов холму, они, как и предсказывал Кирито, стали наткаться на монстров чаще. Монстры-растения стали и крупнее; но черный кинжал Силики оказался гораздо мощнее, чем она ожидала, большинство монстров она убивала с первого комбо.

Но способности Кирито поражали еще сильнее.

Силика догадывалась, что его уровень довольно высок, уже после того, как он одним взмахом меча убил двух Пьяных горилл. Но даже поднявшись на двенадцать уровней, он ни на секунду не терял хладнокровия. Когда на них напала крупная стая монстров, он помог Силике, вынеся всех нападавших, кроме одного.

Силике невольно пришла в голову мысль: что вообще делал такой сильный игрок на 35 уровне?

Судя по его словам, у него были какие-то дела в Лесу блужданий. Но она ни разу не слышала о том, чтобы в этом лесу были редкие предметы или особые монстры.

«Спрошу, когда здесь закончим и вернемся», – думала Силика, размахивая кинжалом. Тем временем дорога постепенно сужалась и шла все круче. Они одного за другим убивали все более агрессивных монстров, прокладывая путь по поросшему деревьями склону холма, как вдруг –

Они очутились на вершине.

– Уаа!.. – воскликнула Силика, сделав пару шагов вперед.

«Небесный сад» – название подходило этому месту как нельзя лучше. Поляна посреди леса, вся поросшая цветами, которые, казалось, соревнуются – какой красивее цветет.

– Вот мы и пришли.

Кирито подошел к Силике и убрал меч в ножны.

– Тот цветок... он здесь?..

– Ага. Тут посередине есть камень, а на нем...

Кирито не успел договорить, а Силика уже бежала. Она уже видела белый камень посреди цветника. Она подбежала к камню, задышавшись, и принялась внимательно изучать его верхушку, доходящую ей до груди.

– Э?

Там было пусто. Только небольшая вмятинка, и в ней пучок травы; ничего, что можно было бы назвать цветком.

– Его... его тут нет, Кирито-сан! – закричала она на подбежавшего Кирито. Слезы выступили у нее на глазах.

– Не может... О, смотри!

Силика проследила за взглядом Кирито и вновь повернулась к камню. И тут –

– А...

Маленький стебелек пробился вверх сквозь траву. Силика уставилась на него; тут же включилась система фокусировки, и юное растение стало видно в деталях. Два белых листка раскрылись, словно раковина моллюска, и стебель стремительно рос прямо из их оснований.

Силика глазом не успела моргнуть, как стебель стал уже высоким – прямо как в научном фильме, который когда-то давно показывали в школе – а потом на конце появился маленький бутон. Маленький каплевидный бутон, а из него, прямо изнутри, исходило жемчужно-белое сияние.

Кирито и Силика смотрели не дыша, как кончик бутона начал раскрываться; и вдруг – раздался звон, как от колокольчика, и бутон раскрылся весь. Искорка света заплясала в воздухе.

Они стояли не шевелясь и молча впитывали глазами, как растет белый цветок. Семь лепестков потянулись во все стороны, словно лучи звезды; из серединки сиял мягкий свет, смешиваясь с небесным светом.

Силика подняла глаза на Кирито; ей казалось, что к такому даже прикасаться нельзя. Кирито ласково улыбнулся и кивнул.

Кивнув в ответ, Силика потянулась правой рукой к цветку. Едва она к нему прикоснулась, как стебелек, тонкий, как шелковинка, разломился, словно сделанный из льда, и в руке остался лишь сам цветок. Осторожно дыша, Силика прикоснулась к лепестку. Беззвучно раскрылось окошко с именем. «Цветок Пневмы»...

– Теперь... мы можем оживить Пину...

– Ага. Все, что нужно сделать, – это капелькой воды, которая в середине цветка, капнуть на предмет-сердце. Но только здесь много сильных монстров, так что лучше будет это сделать, когда мы доберемся до деревни. Потерпи немного, пойдем обратно.

– Ладно!

Силика кивнула и, открыв главное меню, убрала цветок. Убедившись, что он появился в списке снаряжения, она закрыла окно.

Честно говоря, больше всего ей хотелось воспользоваться кристаллом-телепортером и вернуться мгновенно, но Силика сдержалась и зашагала по дороге. Это было неписаное правило: не применять дорогие кристаллы, если нет реальной опасности.

К счастью, на обратном пути им попало не очень много монстров. Быстро спустившись с холма, они дошли уже до реки.

«Максимум через час я снова увижу Пину...»

Силика обхватила руками грудь, готовую, казалось, в любую секунду разорваться, и шагнула на мост...

Внезапно Кирито схватил ее за плечо. Она оглянулась; ее сердце колотилось со страшной силой. Кирито неотрывно смотрел на кучку деревьев по ту сторону моста, и лицо его было пугающим. Затем он раскрыл рот и заговорил тихим, напряженным голосом.

– Вы там, в засаде – выходите сейчас же.

– Чего?!

Силика всмотрелась в гущу деревьев, но никого не увидела. Прошло несколько напряженных секунд, и вдруг листья зашуршали, задвигались. Появился курсор, обозначающий игрока. Курсор был зеленый – стало быть, это не преступник.

К удивлению Силики, человека, появившегося на той стороне моста, она хорошо знала.

Огненно-рыжие волосы, губы им в цвет; перед Силикой стояла копейщица, вооруженная тонким крестообразным копьем и облаченная в эмалево сияющий черный доспех.

– Ро-розалия-сан?! Что ты здесь...

Розалия криво ухмыльнулась и, не обращая внимания на вопрос изумленно распахнувшей глаза Силики, сказала:

– Подумать только, ты заметил, как я прячусь; похоже, у тебя очень приличный навык обнаружения, мечник. Неужели я тебя малость недооценила?

Затем она повернулась к Силике.

– Похоже, тебе таки удалось наложить лапы на Цветок Пневмы. Мои поздравления, Силика.

Силика никак не могла понять, чего же хочет Розалия; она сделала пару шагов назад. У нее появилось какое-то необъяснимое плохое предчувствие.

Секундой позже Розалия полностью оправдала предчувствие.

– Давай-ка сюда этот цветок.

Силика растерялась.

– ?!. Что... что ты сказала?..

В этот момент Кирито, до сих пор стоявший молча, шагнул вперед и заговорил.

– Я не дам тебе этого сделать, Розалия-сан. Или мне следует звать тебя лидером оранжевой гильдии «Рука Титана»?

Брови Розалии взлетели на лоб, ухмылка исчезла с лица.

В SAO те игроки, которые совершили действия, классифицируемые как преступления (например, кража, нанесение вреда другому игроку или убийство), меняли цвет своего курсора на оранжевый. Поэтому таких людей называли «оранжевыми игроками», а образованные ими гильдии – «оранжевыми гильдиями». Силика об этом знала, но никогда прежде с такими людьми не встречалась.

Однако курсор Розалии, который маячил у Силики прямо перед глазами, явно был зеленым, сколько ни всматривайся. Силика подняла глаза на стоящего рядом Кирито и спросила через пересохшее горло:

– Это... но... смотри... у Розалии-сан, он же зеленый...

– Даже в оранжевых гильдиях часто бывает, что не все члены оранжевые. Зеленые члены гильдии разыскивают добычу, они втираются в обычные партии и заманивают их к месту засады. Тот человек, который нас вчера подслушивал, наверняка тоже из ее группы.

– Ч-что...

Силика смотрела на Розалию с изумлением и презрением.

– Это, это значит, что она ходила с нами последние две недели, чтобы...

Розалия вновь ядовито усмехнулась и ответила:

– Дааа... Я проверяла, насколько сильна эта партия, и одновременно ждала, пока она не накопит побольше денежек своими охотами. Фактически, я собиралась заняться ими как раз сегодня.

Она облизала губы, не сводя глаз с Силики.

– Я удивилась, с чего бы это тот игрок, поохотиться на которого мне хотелось больше всего, вдруг взял и ушел, а потом я узнала, что ты собираешься добыть редкий предмет. «Цветок Пневмы» сейчас чертовски дорого стоит. Все-таки собирать информацию полезно...

На какое-то мгновение она замолчала, потом перевела взгляд на Кирито и пожала плечами.

– Но, мечник, ты играл с этой крошкой, хотя все это прекрасно знал? Ты что, идиот? Или, может, ты правда на нее запал?

Наслушавшись оскорблений Розалии, Силика ощутила, что ее лицо горит от ярости. Рука двинулась к кинжалу. Но тут Кирито взял Силику за плечо.

– Ни то, ни другое, – холодным голосом ответил он. – Я тоже разыскивал тебя, Розалия-сан.

– ...Что ты хочешь этим сказать?

– Вы десять дней назад на тридцать восьмом уровне напали на гильдию «Серебряный флаг», верно? Тогда погибли четверо, и только лидеру удалось выжить.

– Ааа, эти нищebroды?

Розалия кивнула, и бровью не поведя.

– Лидер гильдии... он разыскивал кого-нибудь, кто мог бы отомстить за его команду, на городской площади на переднем крае; он рыдал с утра до вечера и потом всю ночь.

От слов Кирито веяло ужасающим холодом. Они казались клинками, настолько острыми, что могли рассечь все, что оказывалось поблизости.

– Но когда он обратился ко мне, он не просил меня убить тебя. Все, о чем он просил, – чтобы я отправил вас всех в тюрьму в Железном дворце – ты понимаешь, что он тогда чувствовал?

– Нет, – ответила Розалия так, словно это все ее не волновало совершенно. – И что? Почему ты такой серьезный? Или ты идиот? Все равно нет ведь доказательств, что человек умирает в реале, если убить его здесь. И потом, это вряд ли будет считаться преступлением, когда мы вернемся в реальный мир. Мы ведь даже не знаем, сможем ли вообще вернуться, а ты тут соловьем заливаешься о законах и правосудии; это даже не смешно. Больше всего ненавижу таких, как ты, – которые, придя в этот мир, притащили с собой какую-то дурацкую логику.

Глаза Розалии пылали гневом.

– Значит, ты хочешь сказать, что принял всерьез слова какого-то чудака, который даже сдохнуть нормально не может, и пошел нас разыскивать? Вот людям делать нечего. Что ж, признаю, я попала на твою удочку. Но... ты что, реально думаешь, что сможешь что-то сделать? Вас же всего двое...

С садистской улыбочкой на лице она дважды махнула рукой.

Тут же ветви деревьев, росших по обе стороны ведущей от моста дороги, задергались, и оттуда начали выходить люди. Курсоры один за другим появлялись в поле зрения Силики. В основном – оранжевые. Их было уже десять. Если бы Кирито с Силикой перешли мост, не заметив засады, их бы окружили. Среди оранжевых игроков был и еще один зеленый – его шипастую прическу они, вне всякого сомнения, видели в постоялом дворе прошлой ночью.

Все появившиеся бандиты были мужчинами, одетыми в кричащие, цветастые одеяния и обильно увешанные серебристыми предметами снаряжения и просто побрякушками.

Силику охватило чувство отвращения; она спряталась за спину Кирито и тихо прошептала:

– Ки-Кирито-сан ... Их слишком много. Надо бежать!..

– Все нормально. Просто держи кристалл наготове, пока я не скамандую уходить, – спокойно ответил Кирито, взъерошил Силике волосы и зашагал через мост. Силика стояла на месте, потрясенная. Это было чистым безрассудством. При этой мысли она позвала:

– Кирито-сан!..

Когда ее голос разнесся над местом действия –

– Кирито?.. – пробормотал один из бандитов. Его улыбка испарилась, он нахмурил брови; глаза его забегали, словно он пытался что-то вспомнить.

– Эта одежда... одноручный меч без щита... «Черный мечник»?..

Побледнев, он шагнул назад.

– Это, это серьезно, Розалия-сан! Этот козел... он Битер... и Проходчик!..

При этих словах лица остальных застыли от шока. Да и Силика была изумлена. Она смотрела на спину Кирито, которую никак нельзя было назвать широкой, в полной растерянности.

Она видела, как он дрался, и знала, что он довольно высокого уровня. Но ей и во сне не могло присниться, что он один из *Проходчиков* – элитной группы высокоуровневых игроков, которые шли в донжоны переднего края, куда до них не ступала нога человека, и даже убивали боссов. Она слышала, что эти игроки были сосредоточены исключительно на прохождении SAO, так что на средних уровнях их и увидеть было почти нереально...

Даже Розалия несколько секунд стояла, разинув рот; но тут же пришла в себя и выкрикнула:

– И ч-чего здесь мог забыть Проходчик?! Да он, наверно, просто назвался так, чтобы нас напугать! А то, что он носит – просто маскарадный костюм. И еще – даже если он реально тот самый «Черный мечник» – нас много, да мы его просто сомнем!!

Ее слова вернули остальным храбрость; громадный секироносец, стоящий впереди группы оранжевых игроков, выкрикнул:

– Дааа! А если он Проходчик, значит, у него куча шмоток и денег, точно? Это для нас мегашанс!

Остальные бандиты явно были с ним согласны – они вытащили оружие. Изобилие железа зловеще заблестело.

– Кирито-сан ... здесь невозможно победить, беги!! – в отчаянии закричала Силика, сжимая в руке кристалл. Розалия верно сказала: как бы силен он ни был, против такого числа врагов у него нет шансов. Но Кирито не двигался с места. Он даже оружия не обнажил.

Бандиты, похоже, приняли это за некую форму сдачи; девятеро (все, кроме Розалии и второго зеленого игрока) бросились вперед, словно соревнуясь, кто доберется до Кирито первым. Протопали по короткому мостику, затем –

– Йеее!!

– Сдохни!!

Кирито по-прежнему стоял, опустив голову. Они взяли его в полукольцо и разом принялись наносить удары. От силы девяти атак Кирито всего зашатало.

– Нет!! – закричала Силика, закрыв лицо руками. – Нет! Прекратите! Кирито-сан же может у... умереть!!

Но ее никто не слушал.

Кто-то из бандитов маниакально хохотал, другие матерились, но все они продолжали нападать на Кирито, словно опьяненные насилием. Стоящая на середине моста Розалия тоже не могла скрыть возбуждения – она неотрывно смотрела на разворачивающуюся трагедию, облизывая палец.

Силика утерла слезы и взялась за рукоять кинжала. Она знала, что ничего не сможет сделать, даже если сейчас прыгнет в гущу сражения, но просто не могла больше стоять и смотреть. Однако, уже почти шагнув к Кирито, она заметила кое-что странное и замерла.

Полоса хит-пойнтов Кирито не укорачивалась.

Нет, вообще-то укорачивалась, но по чуть-чуть, несмотря на нескончаемый ливень ударов. И даже эти крохи восстанавливались обратно за пару секунд.

В конце концов и бандиты заметили, что стоящий перед ними черный мечник совершенно не собирается падать, и на их лицах проступило озадаченное выражение.

– Чем вы там, блин, занимаетесь?! Мочите его!! – встревоженным голосом приказала Розалия.

Еще несколько секунд удары продолжали сыпаться. Но ситуация совершенно не менялась.

– Эй... че вообще происходит?..

Один из нападавших отступил на шаг; лицо у него было такое, словно он только что увидел что-то абсолютно противоестественное. Его замешательство быстро передалось остальным восьмерым – те тоже прекратили атаки и отодвинулись от Кирито.

Над мостом повисло молчание, и в самой середине этого молчания Кирито медленно поднял голову. Потом раздался негромкий голос.

– ...Где-то четыреста за десять секунд? Это все, что вы вдвоем способны мне причинить. У меня семьдесят восьмой уровень и четырнадцать с половиной тысяч хит-пойнтов... Можно еще добавить, что мой навык «Боевая медицина» автоматически восстанавливает шестьсот хит-пойнтов каждые десять секунд. Вам меня не завалить, даже если целый день будете тыкаться.

Бандиты стояли с отвалившимися челюстями, пригвожденные к земле шоком. Потом один из них, обладатель двуручного меча, являющийся, судя по всему, сублидером, выдавил сквозь пересохшее горло:

– Это... это вообще разрешено?.. это ж, блин, полный беспредел какой-то...

– Ага, – кивнул Кирито и выплюнул: – Всего лишь разница в цифрах создает такой глупый дисбаланс в силе; это самое неразумное, что есть в MMORPG, основанных на уровнях.

В голосе Кирито явно что-то крылось; бандиты, уstraшенные этим голосом, сделали еще шаг назад. Удивление на их лицах сменилось ужасом.

– Тцц, – цокнула Розалия и взяла из поясной сумки кристалл-телепортер. Подняв его вверх, она выкрикнула:

– Телепорт –

Не успела она закончить команду, как по воздуху словно прошла какая-то рябь, и Кирито вдруг оказался прямо перед ней.

– Акк...

Розалия застыла; Кирито же вынул кристалл из ее руки, затем ухватил бандитку за воротник и поволок к остальным.

– А ну, а ну отпустил сейчас же!! Что ты делаешь, засранец!!

Кирито швырнул ее туда, где, по-прежнему в оцепенении, стояли остальные бандиты, и, не произнося ни слова, начал шарить в своей поясной сумке. Кристалл, который он оттуда извлек, тоже был синего цвета, но темнее, чем кристалл-телепортер.

– Человек, который попросил меня это сделать, купил этот кристалл прохода на все свои деньги. По его словам, точка выхода настроена на тюремный блок в Железном дворце. Так что я переправлю вас в тюрьму, а там уж вами займется *Армия*.

Сидящая на земле Розалия несколько секунд молчала, затем улыбнулась, словно догадалась, что это все блеф.

– ...А если я скажу, что не хочу туда идти?

– Тогда я убью вас, всех до единого.



При этом кратком ответе улыбка застыла у нее на лице.

– ...Хотел бы я так сказать... но на самом деле я воспользуюсь вот этим.

Кирито извлек из-под плаща маленький кинжал. Если присмотреться повнимательнее, можно было заметить, что поверхность клинка покрывает тускло-зеленая жидкость.

– Парализующий яд. Он пятого уровня, так что вы, ребята, будете обездвижены минут на десять. Этого вполне хватит, чтобы пошвырять вас всех в коридор... Либо вы туда пойдете ножками, либо полетите: выбор за вами.

Всякий блеф кончился. Увидев, что бандиты один за другим молча опустили головы, Кирито убрал нож, поднял над головой темно-синий кристалл и прокричал:

– Открыть проход!

Кристалл тотчас рассыпался, и появился вихрь синего света.

– Пропади все пропадом...

Высокий секироносец, поникши плечами, вошел в коридор первым. Потом и остальные оранжевые игроки один за другим исчезли в сиянии, одни тихо, другие с руганью. Следом прошел зеленый игрок, который собирал информацию, и наконец осталась одна Розалия.

Рыжая бандитка даже не попыталась двинуться с места, когда все ее товарищи исчезли в коридоре. Она сидела, скрестив ноги, и вызывающе смотрела на Кирито.

– ...Ну давай, попробуй, если хочешь. Ударить зеленяшку – сам оранжевым станешь...

Кирито ухватил ее за воротник, не дав закончить фразу.

– Я тебе вот что скажу: я одиночка; если и стану оранжевым на денек-другой – мне от этого ни тепло ни холодно.

Выплюнув эти слова ледяным тоном, он поволок Розалию к коридору. Та отчаянно сопротивлялась, молотя по воздуху руками и ногами.

– погоди, стой, пожалуйста! Прости меня! Э?! ...А, вот, давай работать вместе? С твоим мастерством мы завалим любую гильдию...

Закончить свою речь ей так и не удалось. Кирито зашвырнул ее в коридор головой вперед. После ее исчезновения проход засиял ярче обычного, потом пропал.

Снова воцарилось спокойствие.

Весенний луг, наполненный естественными звуками – пением птиц, журчанием воды, – стал мирным и безмятежным, словно все произошедшее только что было выдумкой. Но Силика была не в состоянии двинуться с места. Изумление от осознания,

кто такой на самом деле Кирито, облегчение от того, что бандиты исчезли, – все это накатило разом, так что она даже рта не могла раскрыть.

Кирито, склонив голову набок, несколько секунд молча смотрел на лишившуюся дара речи Силику, потом произнес почти шепотом:

– ...Прости меня, Силика. Похоже, я все-таки воспользовался тобой как приманкой. Я думал рассказать тебе, кто я... но решил, что ты испугаешься, поэтому не стал.

Силика отчаянно пыталась покачать головой, но безуспешно; множество мыслей крутилось в голове одновременно, совершенно ошеломляя.

– Я отведу тебя в деревню.

С этими словами Кирито зашагал прочь. Силике каким-то чудом удалось выдавить ему вслед несколько слов.

– Мои... мои ноги не слушаются.

Кирито обернулся и, улыбнувшись, протянул руку. Силика ухватилась за эту руку, и лишь тогда ей наконец удалось улыбнуться в ответ.

До самого возвращения во «Флюгер» на 35 уровне они почти не разговаривали. Силика хотела сказать миллион разных вещей, но просто не могла выжать из себя ни слова; у нее словно камешек застрял в горле.

Когда они поднялись на второй этаж и вошли в комнату Кирито, вливающийся в окна свет был уже закатно-красным. Кирито на фоне окна казался размытым черным силуэтом. Силика наконец проговорила дрожащим голосом:

– Кирито-сан ... теперь ты уйдешь?..

После долгого молчания силуэт кивнул.

– Да... Я уже пять дней вдали от переднего края. Надо вернуться, чтобы пройти игру как можно скорее...

– ...Наверно, ты прав...

Откровенно говоря, Силике хотелось попросить Кирито взять ее с собой.

Но она не могла.

У Кирито 78 уровень. У нее 45. Разница в тридцать три уровня очевидна и громадна. Если Силика сунется вслед за Кирито на передний край, ее разорвут мгновенно. Хоть они и находились в одной игре, но их миры разделяла стена, более высокая, чем что бы то ни было в реальной жизни.

– ...Я... я...

Силика закусила губу, отчаянно сражаясь с переполняющими ее чувствами; в конце концов чувства эти приняли вид двух дорожек слез и побежали по щекам.

Внезапно она ощутила руки Кирито у себя на плечах. Тихий и спокойный голос прошептал ей на ухо:

– Уровни – это всего лишь цифры. Сила в этом мире – иллюзия, не более. Есть вещи гораздо более важные. Так что давай встретимся снова в реале. Если встретимся, то снова сможем стать друзьями.

По правде сказать, Силика хотела прижаться к этой черной груди. Но, ощущая, как тепло от слов Кирито заполняет ее разрывающееся сердце, она поняла, что не должна ожидать от него чего-то большего. Она закрыла глаза и прошептала:

– Ладно. Но ты – ты обещал.

Отодвинувшись от Кирито, она взглянула ему в лицо и наконец смогла улыбнуться по-настоящему. Кирито улыбнулся в ответ и сказал:

– Что ж, давай позовем Пину.

– Давай! – кивнула Силика и движением руки открыла главное меню. Пролистав список снаряжения, она извлекла Сердце Пины.

Голубое перо она положила на чайный столик, потом достала Цветок Пневмы.

Держа жемчужно-белый цветок в руке, она закрыла окно меню и взглянула на Кирито.

– Все, что нужно сделать, – это капнуть на перо капелькой воды, которая в середине цветка. Как только ты это сделаешь, Пина вернется.

– Ладно...

Неотрывно глядя на небесно-голубое перо, Силика прошептала мысленно:

«Пина... Я столько всего тебе расскажу: о потрясающем приключении, которое у меня сегодня было... и о человеке, который тебя спас, который стал моим братом на один этот день».

Удерживая застилающие глаза слезы, Силика наклонила цветок над пером.

[К оглавлению](#)

ТЕПЛО СЕРДЦА (48 уровень Айнкрада, июнь 2024)

Гигантское водяное колесо медленно вращалось, наполняя магазин умиротворяющим шорохом.

Это был всего лишь маленький домик, предназначенный для игроков вспомогательных классов, но из-за водяного колеса цена его вспухла, как прилив. Когда я обнаружила этот домик в жилой зоне 48 уровня, городе Линдасе, в голове у меня что-то щелкнуло: «Это – мое!» – и лишь потом я обалдела, узнав цену.

С того самого дня я стала пахать как заведенная, набрала долгов из самых разных мест, и мне удалось скопить три миллиона коллов всего за два месяца. Будь я в реальном мире, мое тело превратилось бы в гору мышц от постоянного махания молотом, а правая рука была бы вся в здоровенных мозолях.

Но мои старания окупились; я заполучила купчую, лишь на шаг опередив конкурентов, и открыла «Магазин особого оружия Лизбет» в этом домике с водяным колесом. Произошло это три месяца назад, когда в Айнкраде стояла прохладная весна.

[К оглавлению](#)

ГЛАВА 1

Быстренько заглотив утренний кофе – хвала богам, это Айнкрад – и слушая шепот вращающегося колеса, словно фоновую музыку, я надела униформу кузнеца и погляделась в ростовое зеркало на стене.

Хоть я и называю свое одеяние униформой кузнеца, оно даже отдаленно не напоминает комбинезон; скорее оно походит на форму официантки: темно-красный верх с пышными рукавами, расклешенная юбка в цвет и плюс к этому снежно-белый передник с алым бантом на груди.

Этот наряд я не сама себе подобрала; это сделала моя подруга и постоянная клиентка. Она тогда сказала: «У тебя детское лицо, так что строгая одежда тебе не идет».

Да, именно так она и сказала, и я была вся такая, типа «Не суй нос не в свое дело!» Но мои продажи сразу подскочили вдвое, как только я начала так одеваться, и у меня не осталось выбора – пришлось так и ходить.

Советы подруги не ограничились одеждой: она прошлась и по прическе. Благодаря ей мои волосы теперь ярко-розовые и распущенные. Клиенты говорят, мне здорово идет.

Я, кузнец Лизбет, впервые залогинилась в SAO, когда мне было пятнадцать. В реальном мире я не раз слышала, что выгляжу младше своих лет, но здесь это проявляется еще более отчетливо. Сочетание розовых волос, больших синих глаз и старомодного передника – в зеркале передо мной почти что куколка.

В том мире я училась в средней школе и почти не интересовалась модой, так что разрыв между моей внешностью и характером был еще больше. Мне к моей новой внешности удалось более-менее привыкнуть, но характер-то так легко не изменишь, и мои выплески эмоций время от времени пугали посетителей.

Удостоверившись, что не забыла ничего из экипировки, я подошла к входу в магазин и перевернула табличку с надписью «ЗАКРЫТО». Посмотрела на нескольких игроков, ожидавших, пока магазин откроется, затем показала им свою лучшую улыбку и поздоровалась.

– Доброе утро! Добро пожаловать!

По правде сказать, я сравнительно недавно научилась наконец делать это все естественно.

Заправлять собственным магазином давно уже было моей голубой мечтой; но в игре это оказалось совсем не похоже на то, что в реале. Я на собственной шкуре испытала, как трудно приветствовать и обслуживать клиентов, когда начала карьеру уличного торговца и базой моей был постоянный двор.

Поскольку держать все время улыбку приклеенной было тяжело, я решила брать качеством, и, похоже, решение с безумной скоростью прокачивать навыки кузнеца-оружейника было правильным – во всяком случае, многие из моих старых клиентов продолжают присматриваться к моему оружию и сейчас, когда я уже открыла этот магазин.

Закончив здороваться с посетителями, я оставила в магазине клерка-NPC, а сама закрылась в мастерской, расположенной в этом же здании. На сегодня мне было заказано изготовить с десяток предметов.

Я потянула за рычаг в стене; сразу от энергии колеса заработали мехи и принялись накачивать воздух в горн, и одновременно закрутился шлифовальный круг. Я извлекла из списка экипировки дорогой металлический слиток и положила его в начавший уже разогреваться горн. Когда металл достаточно нагрелся, я вытащила его щипцами и переложила на наковальню. Затем, встав на одно колено, я взяла в руку молот, вызвала всплывающее меню и выбрала предмет, который хочу создать. Теперь все, что от меня требовалось, – ударить по слитку необходимое число раз, и предмет будет выкован. Никакой особой техники для этого нужно не было, и качество создаваемого оружия изрядно варьировалось. Но я предпочитала думать, что результат будет зависеть от того, насколько я сосредоточена; поэтому я напрягла все свои мышцы и медленно занесла молот. Однако когда я уже готова была ударить –

– Эй, Лиз!

– Аай!

Дверь мастерской с грохотом распахнулась, и я промазала; вместо слитка молот ударил по наковальне, испустив жалкое лязганье и сноп искр.

Я подняла голову; неожиданная гостья скребла в затылке и улыбалась, одновременно показывая язык.

– Извини... В следующий раз я буду осторожнее.

– Интересно, сколько раз я уже это слышала... Ну, по крайней мере, я еще не успела начать.

Вздохнув, я встала и отправила слиток обратно в горн, затем уперла руки в боки, обернулась и взглянула на посетительницу – девушку чуть выше меня ростом.

– ...Привет, Асуна.

Моя подруга и постоянная клиентка, рапиристка Асуна, подошла ко мне и уселась на деревянный стул. Движением руки откинула назад длинную гриву каштановых волос, спадающих ниже плеч. Каждое ее движение буквально сияло, как у кинозвезды; она меня почти что слепила, хоть я и знала ее уже сто лет.

Я тоже села на стул, стоящий возле наковальни, и прислонила молот к стене.

– ...Ну, что у тебя сегодня? Ты рано.

– А, я хотела попросить, чтобы ты занялась вот этим.

Асуна сняла с пояса рапиру вместе с ножнами и бросила мне. Я поймала ее одной рукой и извлекла из ножен. Рапира малость потускнела от постоянного использования, но была в не настолько плохом состоянии, чтобы это отразилось на ее способности рубить и колоть.

– С ней, в общем, все нормально, по-моему? Рановато для сервисного обслуживания.

– Ага, так и есть. Но я хочу, чтобы она вся блестела.

– Хммм?

Я внимательно пригляделась к Асуне. Ее рыцарская униформа – красные кресты на белом, мини-юбка – смотрелась как обычно, но ботинки сияли, как новенькие, а в ушах была пара серебряных сережек.

– Странненько ты себя ведешь... Кстати, сегодня ведь будний день. Что там с твоей гильдией, с вашей сегодняшней квотой по монстробою? Ты вроде говорила, у вас проблемы с шестьдесят третьим уровнем?

После этих моих слов Асуна смущенно улыбнулась.

– Угу... на сегодня я взяла отпуск. Потому что уже договорилась встретиться кое с кем...

– Ого!..

Я придвинулась поближе к Асуне, не вставая со стула.

– Ну-ка рассказывай. С кем это ты встречаешься?

– Это се-секрет!

Асуна вся покраснела и отвела глаза. Я скрестила руки на груди, кивнула и сказала:

– Аа... Мне ведь давно казалось, что в последнее время ты какая-то странно веселая. Значит, ты обзавелась наконец парнем.

– И в-овсе я никем не обзавелась!!!

Щеки Асуны стали уже пунцовыми. Она кашлянула и спросила, глядя на меня искоса:

– ...Я что... я правда по-другому себя веду в последнее время?..

– Ну конечно... Когда я с тобой познакомилась, у тебя на уме была одна только зачистка донжонов! Я всегда считала, что ты малость зажата, но с этой весны ты начала меняться; ну вот, скажем, отдохнуть от прохождения игры в будний день – раньше ты никогда бы себе такого не позволила.

– Д-да... Может, я правда меняюсь...

– Ну, и кто он? Я его знаю?

– Мм... вряд ли... скорей всего, нет.

– Приведи его в следующий раз.

– Да все совсем не так! Это пока что, ну... только с моей стороны...

– Хмм?..

Вот теперь я реально удивилась. Асуна была сублидером сильнейшей гильдии, РыКов, и входила в пятерку самых красивых девушек Айнкрада. Мальчишек, желающих обратить на себя внимание Асуны, было как звезд на небе, но я и представить себе не могла, что возможно обратное.

– Вообще-то, знаешь, он довольно странный тип, – произнесла Асуна, глядя куда-то в пространство. На губах ее играла мягкая улыбка. Если бы мы были в романтической манге, сейчас на заднем плане порхали бы цветочные лепестки. – Как бы сказать... непредсказуемый... а может, он просто все по-своему воспринимает... Но несмотря на все это, он действительно сильный.

– О, сильнее тебя?

– Угу, думаю, да; если бы мы начали дуэлиться, я бы и минуты не продержалась.

– Ого! Таких людей я могу по пальцам пересчитать.

Я начала прокручивать в голове список Проходчиков; Асуна лихорадочно замахала руками.

– Ай, только не пытайся его себе представить!..

– В общем, жду с нетерпением, когда наконец-то его увижу. И кстати, рассчитываю на тебя в плане рекламы!

– Ты никогда своего не упускаешь. Ладно, познакомлю вас – ай, о! Полирни ее поскорее!

– Хорошо, хорошо. Прямо сейчас займусь, минуту подожди.

Я встала, держа в руке рапиру Асуны, и направилась к крутящемуся в углу комнаты шлифовальному кругу.

Извлекла клинок из красных ножен. Оружие относилось к классу рапир и имело собственное имя «Играющий свет». Один из лучших клинков, какие я когда-либо создавала. Даже если использовать лучшие исходные материалы, лучший молот, лучшую наковальню и вообще лучшее все, качество оружия все равно будет варьироваться из-за фактора случайности. Так что мечи подобного качества мне удаются раз в месяца три, где-то так.

Держа рапиру двумя руками, я медленно приложила ее к шлифовальному кругу. В полировку оружия тоже не была вовлечена никакая техника, но я все равно не собиралась относиться к ней спустя рукава.

Я провела клинком по шлифовальному кругу, от гарды до острия. Разнесся чистый металлический звук, во все стороны полетели искры, и к клинку тотчас вернулся его мерцающий блеск. Когда процесс полировки был завершен, рапира снова, как прежде, стала идеально серебристой, сияющей подобно утреннему солнцу.

Я убрала клинок в ножны и бросила рапиру Асуне. Одновременно я кончиками пальцев поймала стоколловую монетку, которую она мне кинула.

– Спасибо!

– Я попозже еще попрошу тебя мою броньку починить... но сейчас нет времени, так что пока!

Асуна встала и повесила рапиру на пояс.

– Интересно, какой он... Может, мне стоит с тобой увязаться.

– Эээ, н-нет!

– Ха-ха-ха, шутка. Но в следующий раз притащи его с собой.

– Ск-коро притащу.

Асуна помахала рукой и выскочила из мастерской, словно спасаясь бегством. Я глубоко вздохнула и плюхнулась на стул.

– ...Он хороший, наверно.

После этих слов, вылетевших у меня изо рта, я улыбнулась чуть с горчинкой.

Полтора года прошло с тех пор, как я попала в этот мир. Характер у меня такой, что канителиться я не стала, а вложилась вся в процветание моего магазина, в результате чего и оказалась там, где оказалась. Но теперь, когда магазин работал нормально, а я почти полностью закрыла свой кузнечный навык, я вновь стала скучать по общению с людьми – скорее всего, потому что у меня не было больше четкой цели.

Девушек в Айнкраде немного, так что парни частенько пытались за мной приударить, но по какой-то причине мне никогда не хотелось особо идти на сближение. Так что в этом отношении я завидовала Асуне.

– Интересно, достанется ли и мне квест под названием «Потрясающая встреча»... – пробормотала я себе под нос, затем тряхнула головой, чтобы выкинуть из нее лишние мысли, и встала. Вытащила из горна раскалившийся уже докрасна слиток и вновь отправила его на наковальню. Похоже, на ближайшее время *ему* суждено быть моим партнером. Крутя эту мысль в голове, я занесла молот и ударила. Иййя.

Ритмичный звон металла, разносящийся по мастерской, обычно помогал моей голове очиститься от мыслей, но сегодня комок, собравшийся в глубине сердца, никак не желал растворяться.

В середине следующего дня ко мне в магазин зашел *он*.

Все заказы на оружие я закончила еще вчера и теперь кемарила, развалясь в кресле-качалке на веранде перед магазином.

Мне снился сон. Мне снилось еще то время, когда я училась в начальной школе. Я была тихим и прилежным ребенком, но у меня была привычка засыпать во время первого послеполуденного урока. Учителя меня часто ругали за то, что я отключалась.

Я тогда втюрилась в молодого учителя, только что из университета. Мне было стыдно, когда он меня ругал, но почему-то мне очень нравилось то, как он меня будил. Он мягко тряс меня за плечо и говорил тихим голосом –

– Эмм, прошу прощения, но...

– Да, извините!

– Что?!

Я вскрикнула и подпрыгнула, как на пружине. Передо мной стоял игрок – парень с написанным на лице удивлением.

– Э?..

Я огляделась. Вокруг был вовсе не класс, уставленный рядами парт. Деревья, растущие вдоль улицы, ручеек, бегущий рядом с широкой каменной мостовой, дворик, поросший травой. Мой второй дом, Линдас.

Похоже, я отключилась и видела сон, впервые за долгое время. Я откашлялась, чтобы скрыть смущение, и поздоровалась со стоящим передо мной игроком – клиентом, похоже.

– Д-добро пожаловать. Ищешь оружие?

– Эмм, да, – кивнул парень.

По виду он был явно невысокого уровня. Вроде самую малость постарше меня; черные волосы, простецкая рубашка, брюки, ботинки. Все вооружение – одноручный меч за спиной. Оружие в моем магазине требовало весьма высоких характеристик, и я встревожилась, хватит ли этому парню уровня; но, разумеется, я не позволила этой мысли отразиться у меня на лице и пригласила его в магазин.

– Одноручные мечи вон там.

Когда я указала на витрину, где стояло простейшее оружие, парень улыбнулся немного неловко и сказал:

– Аа, в общем, я хотел бы меч на заказ...

Это меня встревожило еще больше. Даже самые дешевые мечи на заказ требовали специальных ингредиентов и потому стоили больше сотни тысяч коллов. Если он ударится в панику при виде цены, неловко будет и мне тоже, так что я попыталась избежать подобной ситуации.

– Цены на металлы сейчас высоковаты, так что, думаю, может получиться довольно-таки недешево...

Так я ему сказала, но тут парень в черном с беззаботной физиономией выдал нечто совершенно неожиданное.

– О цене можешь не беспокоиться. Просто сделай, пожалуйста, лучший меч, какой только сможешь.

– ...

Какое-то время я просто молча стояла, уставившись ему в лицо, затем все же сумела разлепить губы.

– ...Нууу, сказать легко... но мне все же нужно иметь хоть какое-то представление о качестве...

Мои слова звучали немного грубее обычного, но ему это, похоже, было до лампочки; он просто кивнул.

– Да, наверно, ты права. Тогда...

Он достал свой меч из-за спины и, не вынимая из ножен, протянул мне.

– Как насчет сделать меч, такой же или лучший по качеству, чем вот этот?

На вид его меч впечатления не производил. Рукоять, обмотанная черной кожей; гарда того же цвета. Но стоило мне взять его правой рукой...

Тяжеленный!!!

Я его чуть не уронила. Требования по силе просто зашкаливали. Я сама кузнец и специалист по палице, и я довольно высокого мнения о своей силе. Но этим мечом я бы махать не смогла.

Я нерешительно извлекла его из ножен; блестящий клинок был почти угольно-черного цвета. Одного взгляда хватило, чтобы понять: это меч высочайшего качества. Щелкнув по нему пальцем, я вызвала всплывающее меню. Категория «Длинный меч/одноручный», имя «Вразумитель». Имя автора не отображалось, значит, этот меч не создан игроком-кузнецом.

Все оружие в Айнкраде можно поделить на две группы.

Одна – «игроцкое», то есть оружие, выкованное нами, кузнецами. Вторая включала в себя то, что игроки получали на охоте, то, что вываливалось из убитых монстров. Излишне говорить, что кузнецы не очень-то жаловали выпадающее оружие. Столькими эпитетами его награждали – «безымянное», «безмарочное» – я даже сосчитать не могу.

Но этот меч был очень редким из выпадающих. Если сравнить качество игроцкого и выпадающего оружия в среднем, то, конечно, первое лучше. Но время от времени попадались такие вот «демонические мечи» – я об этом слышала.

Как бы там ни было, на кону теперь стояла моя честь. Будучи кузнецом, я никак не могу проиграть мечу-выпаданцу.

Я вернула парню его тяжелую железяку и вынесла длинный меч, висевший на задней стене магазина. Этот меч я выковала месяц назад, и он лучший, какой я способна создать сейчас. Извлеченный из ножен клинок отблескивал красным; он словно был покрыт слоем огня.

– Сейчас это лучший меч в моем магазине. Не думаю, что он уступит твоему.

Не произнеся ни слова, парень взял меч, взмахнул им, держа одной рукой, и вскинул голову.

– Легковат.

– ...Я использовала металл скоростного типа...

– Хмм...

С сомнением на лице он взмахнул мечом еще несколько раз, затем повернулся ко мне и спросил:

– Можно я его протестирую немножко?

– Протестируешь на что?..

– На прочность.

Парень вытащил из ножен свой меч, держа его в левой руке, и положил на прилавок. Затем, стоя перед прилавком, медленно занес правую руку с красным мечом.

Тут до меня дошло, что он собирается сделать, и я попыталась его остановить.

– П-погоди! Ты же так свой меч сломаешь!

– Если мой меч так легко сломать, он бесполезен. Если так случится, я возьму твой.

– Это...

«Это полный маразм» – так я собиралась сказать, но сдержалась. Парень поднял меч над головой, глаза его остро блеснули. Меч окутало голубое сияние.

– Хияя!

Издав этот выкрик, он обрушил меч с невероятной быстротой. Два клинка столкнулись – я даже глазом моргнуть не успела; звон удара разнесся по всему магазину. Вспышка была такой яркой, что мне пришлось прищуриться, чтобы увидеть, что произошло. Затем я машинально сделала шаг назад...

Меч аккуратно развалился на две половинки; он был полностью разрушен.

...Мой лучший меч.

– ААААА!!! – заорала я и бросилась к его правой руке. Выхватила оставшуюся половинку и стала рассматривать со всех сторон.

...Ремонту... не подлежит.

Едва я это поняла и вся сникла, оставшаяся половинка меча рассыпалась на полигоны. Несколько секунд висела тишина; затем я медленно подняла голову.

– Что... что...

Я ухватила парня за ворот; мои губы тряслись.

– И что ты теперь будешь делать!! Ты его сломал!!

– П-прости! Я и представить себе не мог, что меч, которым я бью, сломается...

...Рраз, и все.

– Ты что, хочешь сказать, что мой меч оказался хлипче, чем ты ожидал?!

– Эээ... эммм... в общем, да.

– Апп!!! И что, теперь ты так вот возьмешь и уйдешь?!

Я выпустила его воротник, уперла руки в боки и выпятила грудь.

– Я – я точно говорю! Если бы у меня были нужные материалы, я бы наделала сколько хотела мечей, которые бы твой раскололи как щепку!

– О?

На мои брошенные в ярости слова он лишь улыбнулся.

– В таком случае мне очень хотелось бы попросить тебя это сделать – выковать меч, который расколел бы мой как щепку.

Он забрал меч с прилавка и спрятал в ножны. Кровь окончательно ударила мне в голову, и –

– Вот так, значит, да?! Отлично! Тогда ты тоже помогай! Для начала помоги с ингредиентами!

Я знала, что только что совершила ошибку, но слово не воробей. Теперь пути назад уже не было. Парень, однако, вовсе не выглядел потрясенным; он довольно невежливо оглядел меня с ног до головы.

– ...Я, в общем-то, не против, но не лучше ли будет мне пойти одному? Если ты будешь мне мешаться, получится нехорошо.

– Арррр!!.

Я и представить себе не могла, что на свете существует человек, которому так хорошо удается действовать другим на нервы. Замахав руками как сумасшедшая, я запротестовала, словно маленький ребенок.

– Н-нечего на меня так свысока смотреть! Может, по мне и не скажешь, но с палицей я отлично управляюсь!

Парень присвистнул. Теперь он откровенно забавлялся.

– Отлично, жду с нетерпением. И в любом случае я заплачу за меч, который сломал.

– Это необязательно! Но запомни: если я сделаю меч, который будет круче твоего, я заставлю тебя заплатить тонну денег!

– Ладно, проси сколько хочешь. ...Меня зовут Кирито. Надеюсь на успешное сотрудничество, пока меч не будет готов.

Я скрестила руки на груди и отвернулась.

– Рада познакомиться, Кирито.

– Уаа, ты так вот просто зовешь меня по имени? Ладно, мне-то что. Рад познакомиться, *Лизбет*.

– Ккаааа!!

...Это было худшее первое впечатление от нового сопартийца, какое только может быть.

[К оглавлению](#)

ГЛАВА 2

Слухи об «Этом Металле» поползли среди кузнецов дней десять назад. Конечно, глобальной целью SAO было добраться до верхнего уровня и пройти игру. Но помимо этого, существовало еще огромное множество всяких разных миссий: квесты NPC, охранные миссии, охота за сокровищами и так далее. Поскольку награда, как правило, включала в себя какое-нибудь вкусненькое снаряжение, большинство квестов после выполнения становились на какое-то время недоступны, повторно их можно было брать не сразу. Существовали и квесты, которые вообще можно было пройти лишь один раз; они привлекали особенно много внимания со стороны игроков.

Один из таких квестов был обнаружен в деревушке на самом отшибе 55 уровня. Седобородый NPC, старейшина деревни, говорил: в горах к западу обитает белый дракон. Каждый день он ест особые кристаллы, и в животе его они превращаются в чрезвычайно ценный и редкий металл. Вне всякого сомнения, это была миссия, обещающая в награду обалденные материалы, так что огромное количество людей сразу же скооперировались и собрали партию, способную с легкостью победить дракона. Только они ничего не нашли. Из дракона вывалилось немножко коллов и какое-то неважное снаряжение; это даже не покрыло стоимость израсходованных зелий и кристаллов.

Тогда все решили, что металл выпадает лишь с какой-то вероятностью; множество партий обращались к старейшине и затем убивали дракона; но металл не давался никому. Всего за неделю белых драконов было убито без счета, и ни одной партии не посчастливилось найти металл. Наконец кто-то предположил, что требовалось выполнить какие-то специфические условия, и с тех пор народ из всех сил старался выяснить, что же это могут быть за условия.

Выслушав мое объяснение, парень по имени Кирито, сидевший все это время, скрестив ноги, на стуле у меня в мастерской и потягивавший чай, которым я вовсе не хотела его угощать, ответил «аа...» и легонько кивнул.

– Я слышал об этом. Да, похоже, там есть шанс заполучить редкие ингредиенты. Но до сих пор никто ничего не нашел, верно? Найдем ли мы, если пойдем туда сейчас?

– Знаешь, вокруг этого ходит много теорий, и, согласно одной из них, «в партии должен быть кузнец», потому что ведь не так много есть кузнецов, которые прокачивают и боевые навыки.

– А, вот оно что... Вообще-то звучит разумно... Если так, нам надо отправляться побыстрее.

– ...

Я сердито уставилась Кирито в лицо.

– Просто удивительно, как ты умудрился прожить так долго, с твоим-то уровнем здравого смысла. Это тебе не гоблинов гонять! Нам нужно собрать приличную партию и...

– Но тогда, даже если металл выпадет, не факт, что он достанется именно нам, верно? На каком там уровне этот белый дракон?

– ...На пятьдесят пятом.

– Ха... Тогда я и один справлюсь, тебе даже помогать не придется.

– ...Слушай, ты что, офигенно сильный или просто офигенно тупой? В любом случае, мне плевать; увидеть, как ты плачешь и телепортируешься куда подальше, тоже будет чертовски интересно.

Кирито в ответ лишь хихикнул, одним глотком допил чай и поставил чашку на стол.

– Я готов отправиться хоть сейчас; а ты, Лизбет?

– Ахх... ладно, проехали; раз ты все равно не собираешься добавлять суффиксы, то зови меня просто Лиз... Гора белого дракона не очень большая, так что мы должны успеть обернуться за сегодня. Дай мне только слегка подготовиться.

Я открыла меню и для начала надела поверх платья какую-никакую простенькую броньку, затем убедилась, что палица в списке снаряжения и что зелий и кристаллов достаточно.

Закрыв окно, я кивнула: «Порядок». Кирито поднялся на ноги. Вместе мы прошли из мастерской в магазин; к счастью, посетителей не было. Я перевернула табличку на двери.

Выглянула наружу; солнце светило по-прежнему ярко, так что до вечера оставалось прилично времени. Раздобудем мы металл или нет (последнее виделось более вероятным, как ни посмотри), особо задерживаться мне не хотелось бы.

Кстати.

...Как я вообще умудрилась влипнуть в эту странную историю...

Выйдя из магазина, я зашагала к центральной площади города и думала на ходу.

Определенно, этот парень в черном, с расслабленным видом идущий рядом со мной, произвел на меня отвратное впечатление – и неудивительно. Мало того, что меня дико злило каждое его слово, так у него еще и явная мания величия; а главное – он сломал мой шедевр.

И тем не менее – вот она я, иду бок о бок с парнем, с которым едва успела познакомиться. Мы даже организовали партию и собрались отправиться на другой уровень охотиться на монстров; это выглядит совсем как – совсем как свида-...

В этом месте я решительно скомандовала своим мыслям «стоп». Ничего похожего я до сегодняшнего дня не испытывала. Я была достаточно близко знакома с несколькими игроками мужского пола, но всякий раз находила поводы не отправляться куда бы то ни было с ними наедине. Я хотела быть уверенной, что первым человеком, с которым я буду работать в паре, окажется тот, кто мне реально нравится... по крайней мере, так я думала.

И вот, когда я пришла в себя – оказывается, уже иду вместе с этим сдвинутым... как вообще такое получилось!

Кирито, ничего не подозревавший о бардаке, творящемся у меня в голове, увидел рядом с входом на площадь ларек с едой и бросился туда. Когда он вернулся, изо рта у него уже торчал огромный хот-дог.

– Хофеф фоше факой?

...Меня внезапно переполнило ощущение безнадежности; я чувствовала себя полной дурой, поскольку я явно была единственной здесь, кого это все тревожило. Так что я не задумываясь огрызнулась в ответ:

– А то!

Резкое послевкусие от хот-дога – точнее, от загадочной еды, выглядящей как хот-дог, – еще оставалось у меня во рту, когда мы добрались до той самой деревушки на 55 уровне.

Монстры в поле никаких проблем не доставили.

Передний край сейчас проходил по 63 уровню, так что монстры здесь были весьма приличной силы. Но у меня уже был 65 уровень, и у этого хвастуна Кирито – судя по всему, примерно такой же; так что мы прошли довольно много боев практически без царапины.

Единственной моей ошибкой было то, что главной темой этого уровня оказались поля снега и льда...

– Апчхи!

Я громко чихнула, как только мы вошли в деревушку и оказались в безопасности. На всех остальных уровнях было сейчас начало лета, и я чересчур расслабилась. Здесь же не только снег лежал толстым слоем повсюду на земле, но еще и здоровенные сосульки свисали с крыши каждого дома.

Настоящая зима. Холод пробирал меня до костей, я вся дрожала и не могла успокоиться. Стоящий рядом Кирито надел сердитое выражение лица и спросил:

– ...Ты что, не взяла другой одежды?

– ...Угу.

Кирито, сам на взгляд довольно легко одетый, открыл свое меню. Материализовался черный кожаный плащ с капюшоном, и Кирито накинул его мне на голову.

– ...А сам-то ты как?

– Это вопрос силы воли.

Каждая фраза, которую произносит этот тип, действует мне на нервы. Но отороченный мехом плащ был такой теплый на вид, что я просто не смогла противостоять искушению завернуться в него. И тут же с наслаждением вздохнула – кусачий, холодный ветер мгновенно куда-то исчез.

– Эммм... как думаешь, который из них дом старейшины? – спросил Кирито.

Я оглядела крохотную деревушку и обнаружила самый большой из домишек через площадь от нас.

– Похоже, вон тот, как считаешь?

– Согласен.

Мы синхронно кивнули и зашагали.

...Прошло время.

Как и ожидалось, мы нашли седобородого старейшину-NPC и завязали разговор. История, которую он принялся рассказывать, была полна ненужных деталей; началась она с его давнего и скучного детства, продолжилась в юность, протащилась сквозь тяжелые дни взрослой жизни, а потом внезапно свернула к белому дракону в горах к западу. Когда он наконец-то закончил, вся деревушка уже была залита оранжевым светом закатного солнца.

Из дома старейшины мы вышли полностью вымотанными. Лежащий на крышах домов снег стал оранжевым от заката. Картина была просто потрясающе красивая, но...

– ...Не думал, что на получение квеста уйдет столько времени...

– Просто невероятно... Так, ну и что теперь? Подождем до завтра?

Я повернула голову к Кирито.

– Хммм... но я слышал, что белый дракон ведет ночной образ жизни. Вот это та самая гора?

Взглянув туда, куда он показывал, я обнаружила белый пик, устремленный в небеса. Так оно казалось; но, конечно, структурные ограничения Айнкрада означали, что его высота метров сто, не больше, так что взобраться туда особого труда не составит.

– Хорошо, идем тогда. Хочу увидеть твою рыдающую физиономию поскорее.

– Смотри сама не разрыдайся при виде моих выдающихся навыков мечника.

Мы разом фыркнули и отвернулись друг от друга. Но почему-то, как бы это выразить... хоть я и спорила с Кирито, сердце начало биться как-то неровно...

Я тряхнула головой, чтобы выбросить из нее эти дурацкие мысли, и принялась прокладывать себе дорогу сквозь снег.

Издали гора белого дракона казалась устрашающе крутой, но оказалось, что взбираться на нее довольно легко.

Если подумать – много партий без всякой подготовки сумели без проблем туда взобраться, так что это и не могло быть сложно.

Несмотря на то, что был уже вечер – а это влияет на силу монстров, – самыми крутыми, что нам встречались, были ледяные скелеты, именуемые официально «Мерзлые Кости». Костяные монстры против моей палицы были просто тьфу. Я их вдребезги разносила – только треск стоял.

Потратив несколько десятков минут на подъем по заваленным снегом тропам, мы очутились наконец на вершине горы.

До dna следующего уровня было рукой подать. Гигантские колонны из прозрачных кристаллов поднимались из толстого слоя снега. Багровый свет заходящего солнца, проходя сквозь эти колонны, разлагался в радугу и расцветивал все вокруг так, что только во сне увидишь.

– Уааа!..

Я вслух выразила свое восхищение и собралась уже подбежать, начисто забыв про сдержанность, но тут Кирито остановил меня, ухватив за ворот.

– Эй... ты чего!

– Сперва подготовь кристаллы.

При виде его сверхсерьезного выражения лица я смогла лишь робко кивнуть в ответ. Материализовав несколько кристаллов, я сунула их в карман передника.

– Теперь: дальше будет опасно, так что лучше всего мне пойти одному. Как только появится белый дракон, прячься за вон ту колонну и ни в коем случае не высывайся.

– ...Но почему? У меня тоже высокий уровень! Я тоже хочу участвовать!

– Нет!

Черные глаза Кирито уставились прямо в мои. И в то мгновение, когда наши глаза встретились, я осознала, что этот человек искренне и очень сильно тревожится о моей безопасности. Мне оставалось лишь глубоко вздохнуть и сдаться. Я ничего не ответила, лишь чуть кивнула.

По лицу Кирито расплылась улыбка; он похлопал меня по голове и сказал: «Отлично, тогда пошли». Я только продолжала кивать.

Атмосфера как будто стала совершенно другой.

Возможно ли, что после всего проделанного вдвоем с Кирито пути мои чувства стали меняться? Или же просто мое настроение изменилось под влиянием момента? В общем-то, происходящее совершенно не казалось мне чем-то угрожающим.

Больше половины всего моего опыта я получила от изготовления оружия, так что в по-настоящему жестоких битвах мне участвовать не доводилось.

Но он – другой, я это чувствовала. Такой взгляд, как у него сейчас, мог принадлежать лишь тому, кто ежедневно сражался в самых опасных донжонах.

Я продолжала шагать, не в силах разобраться в мешанине своих эмоций; и вот мы уже в самом центре вершины.

Быстренько огляделись – но нигде ни следа белого дракона. Однако впереди обнаружилось место, со всех сторон окруженное кристаллическими колоннами...

– Ух ты...

Перед нами был колоссальный провал, метров в десять диаметром, не меньше. Свет, отражаясь от стен, лился вниз, но дно скрывалось в непроглядной черноте.

– Вот это глубина...

Кирито пнул кусочек кристалла, тот полетел вниз, в дыру. Коротко блеснул – и исчез, не издав ни звука.

– Смотри не свались туда.

– Нашел кого учить!

И тут из каверны раздался резкий, устрашающий клекот; через синий от заката воздух он разнесся по всей горе.

– Укройся там! – скомандовал Кирито, указав на ближайшую колонну. Я поспешно сделала что было велено, потом замахала руками в сторону тени Кирито и крикнула:

– Слушай... белый дракон атакует обеими лапами, плюс у него морозное дыхание и атака бураном... б-будь осторожен!

Добавив последнюю фразу, я увидела, как стоящий ко мне спиной Кирито, изображая крутого, поднял левую руку с большим пальцем. Воздух перед ним задрожал, и вдруг из дыры вырвалось нечто гигантское.

Большие полигоны странной формы лились сплошным потоком. Вылетая из дыры... они начинали соединяться друг с другом, и постепенно эта громадина стала обретать узнаваемую форму. Вновь разнесся вопль, от которого поневоле начинаешь дрожать. Туча осколков разлетелась во все стороны и исчезла, обратившись в лучи света.

Перед нами был белый дракон, весь покрытый, как чешуей, осколками льда. Медленно поднимая и опуская гигантские крылья, он парил. Зрелище было просто пугающее – или, возможно, правильнее его описать как «пугающе красивое». Большие рубинового цвета глаза с презрением глядели на нас сверху вниз.

Кирито спокойно протянул руку себе за спину и вытащил из ножен свой угольно-черный одноручник; тот издал мелодичный звон. И этот звук словно послужил сигналом; белый дракон раскрыл свою огромную пасть – и с грубым ревом из этой пасти вырвалось облако белого газа.

– Это дыхание! Уклоняйся!

Но, хоть я и кричала, Кирито не сдвинулся и на сантиметр. Он стоял абсолютно неподвижно, вытянув вверх правую руку с мечом.

Просто не может такая тонюсенькая штука заблокировать атаку дыханием...

Не успела я так подумать, как меч начал вращаться, точно лопасти ветряной мельницы, осью которой была рука Кирито. Судя по светло-зеленому световому эффекту, это был какой-то навык мечника. Всего за секунду меч раскрутился до скорости, не видимой человеческим глазом; он словно превратился в сотканный из света щит.

Ледяной поток устремился прямо на световой щит, ослепительно сияя, так что мне пришлось отвести глаза. Но, врезавшись в меч-щит Кирито, он тут же исчез, словно испарился.

Я поспешно сфокусировала взгляд на Кирито, чтобы посмотреть на его хит-пойнты.

Видимо, полностью заблокировать дыхание было все-таки невозможно – полоса хит-пойнтов чуть сократилась. Но тут я не поверила своим глазам – потерянные хит-пойнты восстановились за считанные секунды. Это, похоже, высокоуровневый навык «Боевая медицина»... но чтобы прокачать этот навык, нужно получить просто невероятное количество урона. Если учесть, до какого уровня сейчас добралась игра, это невозможно сделать, не подвергая себя очень серьезной опасности.

Кирито – кто же он такой?..

Лишь сейчас я впервые серьезно задумалась, кем может быть этот черный мечник. Судя по его просто абсурдной силе, он один из ключевых игроков. Но его имени не было в списке сильнейших игроков гильдий, заполненном в основном именами РыКов.

В это мгновение Кирито, идеально рассчитавший, когда ледяная атака завершится, сделал свой ход. Проскочив сквозь снежный туман, он прыгнул на парящего в воздухе дракона.

Обычно, когда сражаются с летающим противником, сперва атакуют алебардами или чем-нибудь метательным; и только когда дальнобойное оружие скидывает противника на землю, в бой вступают воины с коротким оружием. Но, к моему

потрясению, Кирито взлетел вверх, пока практически не дотянулся до головы дракона, и прямо там, в воздухе, начал какое-то комбо.

С резким звоном удар за ударом пошел в драконье туловище – быстрее, чем я успевала уследить. Дракон, конечно, отвечал обеими лапами, но разница в классе была просто-напросто слишком велика.

Когда Кирито медленно опустился на землю, полоса хит-пойнтов дракона сократилась уже больше чем на треть.

...Это просто избиение, вынос в одну калитку. При виде столь невероятного сражения я безостановочно дрожала всем телом.

Внезапно белый дракон швырнул в приземлившегося Кирито еще один заряд ледяного дыхания; на этот раз Кирито, метнувшись в сторону, уклонился и тут же вновь взмыл в воздух. Единственный нанесенный им удар с глухим, тяжелым звуком достиг цели, и здоровье белого дракона упало еще сильнее.

Цвет полосы хит-пойнтов сменился с желтого на красный; еще одна, максимум две атаки – и бой завершится. Я решила, что на этот раз следует искренне похвалить способности Кирито, и шагнула из-за кристаллической колонны.

В следующее мгновение Кирито, словно у него были глаза на затылке, проорал:

– Дура!! Рано еще выходить!!

– Чего? Но все ведь уже почти закончилось, да? Давай быстрее кончай его и...

И пока я все это громким голосом выкрикивала –

Дракон, взмыв еще выше, чем раньше, распахнул крылья на всю ширину. Затем крылья рванулись вперед, раздался хлопок, и весь снег, что был под драконом, полетел в нас.

– ?!.

Я стояла в полном шоке от произошедшего. Кирито в нескольких метрах от меня воткнул свой меч в землю. Его рот двинулся, как будто он хотел мне что-то сказать, но тут же все заволкло снегом. Мгновение спустя меня ударило словно стеной ветра и с легкостью подняло в воздух.

Черт... атака бураном!

Кувыркаясь в воздухе, я наконец вспомнила, что сама же говорила только что об атаках белого дракона. Слава богу, этот прием наносит не очень большой урон, так что я почти не пострадала. Разведя руки в стороны, я сгруппировалась для приземления.

Но когда снежная пелена рассеялась – земли подо мной не было.

Была подо мной гигантская дыра в самой вершине пика. Меня подняло в воздух прямо над колоссальной ямой.

Все мои мысли остановились; тело задеревенело.

– Нет...

Лишь это слово у меня вырвалось; мое сознание было полностью парализовано. Правая рука беспомощно потянулась вверх, к небу...

...Рука в черной кожаной перчатке обхватила мои пальцы.

Мои смотревшие в пространство глаза распахнулись.

– !..

Кирито, только что сражавшийся с драконом на приличном расстоянии отсюда, подбежал с просто пугающей скоростью и, ни секунды не колеблясь, прыгнул в воздух. Вытянув вперед правую руку, ухватил мою и привлек меня к себе. Потом обхватил меня за спину и крепко обнял.

– Держись!!

При звуке голоса Кирито совсем рядом с моим ухом я позабыла все на свете и изо всех сил вцепилась в него обеими руками. Мгновение спустя мы начали падать.

Прямо посреди устья каверны мы падали вертикально вниз, держась друг за друга. Ветер выл в ушах, плащи отчаянно трепетали вокруг.

Если эта дыра шла до самого дна уровня, то падение в нее означало неминуемую гибель. Эта мысль вдруг пронеслась у меня в голове; но я просто не могла поверить, что все это происходит со мной на самом деле. Я могла лишь продолжать тупо смотреть на все уменьшающийся круг белого света.

Внезапно правая рука Кирито, по-прежнему сжимавшая меч, пришла в движение. Он с силой поднял меч и рубанул вперед. Вспышка света, громкое «кляц!» металла по чему-то твердому.

Сила отдачи изменила траекторию нашего падения, отправив нас к одной из стен каверны. Синяя ледяная стена приближалась; я стиснула зубы. Мы сейчас разобьемся!..

Но когда стена была уже совсем рядом, Кирито вновь поднял руку с мечом и с силой воткнул меч в стену. Во все стороны полетели искры, как будто он ударил мечом по оселку. Этот удар замедлил наше падение, но не смог остановить его полностью.

Скрежет металла не стихал; меч Кирито продолжал резать ледяную стену. Вывернув шею, я глянула вниз; там уже можно было разглядеть белое, заснеженное дно. Пока я смотрела, оно становилось все ближе и ближе; вот оно уже в нескольких секундах... Чтобы хотя бы удержаться от крика, я закусила губу и еще сильнее вцепилась в Кирито.

Кирито выпустил меч, обхватил меня обеими руками и развернулся в воздухе, оказавшись в итоге подо мной. Затем –

Удар. Грохот.

Снежинки, взметенные в воздух нашим падением, стали невесомо оседать мне на щеки и таять.

Ощущение холода собрало мои разболтавшиеся мысли. Я открыла глаза и тут же уперлась взглядом в черные зрачки Кирито – он лежал совсем рядом.

Кирито по-прежнему крепко обнимал меня обеими руками. Приподняв уголок губы, он слабо улыбнулся.

– ...Жива еще?

Я вяло кивнула и ответила:

– Угу, жива.

Несколько десятков секунд – или несколько минут, кто его знает – мы просто лежали без движения. Исходящий от Кирито жар позволил мне полностью расслабиться; все мысли вылетели из головы.

Затем Кирито выпустил меня и медленно встал на ноги. В первую очередь он подобрал упавший неподалеку меч и убрал к себе в рюкзак; потом достал из поясной сумки флакон – судя по всему, высокоуровневое восстанавливающее зелье, – и за ним еще один для меня.

– Для начала выпей.

– ...Хорошо.

Кивнув, я села и взяла у него флакон. Одновременно проверила мои хит-пойнты. У меня осталось около трети, а вот Кирито, ударившийся прямо о землю, был в красной зоне.

Я откупорила флакон и одним глотком выпила сладкое зелье, затем повернулась к Кирито. Оставаясь в той же расслабленной позе, я задвигала губами, которым было так трудно произносить что-либо приятное.

– Эммм... с-спасибо, что спас меня...

На лице Кирито появилась его обычная, хотя и слабая, ухмылка, и он ответил:

– Еще рано меня благодарить.

Он поднял голову и посмотрел в небо.

– ...Слава богу, белый дракон за нами не погнался; но как мы теперь отсюда выберемся...

– Ээ... а почему бы просто не телепортироваться?

Я залезла в карман передника и показала Кирито блестящий синий кристалл. Но –

– Сомневаюсь, что получится. Эта ловушка сработана специально для игроков, так что вряд ли мы выберемся так легко.

– Ну как же так...

Кирито одними глазами предложил мне попробовать. Я сжала кристалл в руке и выкрикнула:

– Телепорт! Линдас!

...Мой крик беспомощно отразился от ледяных стен и заглох. Кристалл продолжал себе блестеть как ни в чем не бывало.

Кирито чуть сжал мое плечо.

– Если бы я думал, что кристалл работает, я бы его использовал еще когда мы падали. Но поскольку это место было очень похоже на антикристалльную зону...

– ...

Я вся сникла; Кирито положил руку мне на голову и потрепал по волосам.

– Ладно, ладно, не плачь. Если кристаллы не работают, значит, должен быть другой способ выбраться.

– ...А может, нет, может, из этой ямы нет выхода и мы тут наверняка умрем... мы все равно что уже умерли!

– Хммм, может, ты и права.

Кирито согласно кивнул; при виде этого из меня вновь вся сила ушла.

– Что... что вообще за отношение такое! Нельзя ли быть хоть чуть-чуть оптимистичнее?

На мой неожиданный вопль Кирито лишь улыбнулся и сказал:

– Во, такое сердитое лицо тебе идет гораздо лучше, его и держи!

– Чт-...

Меня словно парализовало; я почувствовала, что мои щеки пылают. Кирито убрал руку с моей головы и встал.

– Так, ну давай что-нибудь попробуем сделать. Есть идеи?

– ...

Я сердито улыбнулась Кирито – ему явно было наплевать на всю серьезность ситуации, в которую мы влипли, и он вел себя абсолютно так же, как раньше. Чуть приободрившись, я похлопала себя по щекам обеими руками и тоже встала на ноги.

Я обшарила глазами все, что нас окружало. Дно ямы представляло собой плоский слой льда, припорошенный снегом. Диаметр, похоже, метров десять, как и наверху. Ледяные стены в своей верхней части все еще отражали свет заходящего солнца, но скоро здесь будет полнейшая темнота.

Сколько я ни осматривалась, ничего, что помогло бы нам выбраться, ни на полу, ни на стенах не обнаруживалось. Уперев руки в боки, я заставила свой мозг работать на всю катушку и сказала Кирито первое, что пришло на ум.

– Мм... может, обратимся к кому-нибудь за помощью?

– Эмм, но ведь эта каверна, по идее, считается донжоном? – не раздумывая отреагировал Кирито.

Игроки, зарегистрированные как «друзья», – в моем случае это Асуна, – могут общаться, посылая «приватные сообщения». Однако в донжонах эта функция не работает, и функция «Определить местонахождение друга» тоже.

Все еще слепо на что-то надеясь, я попыталась открыть окно сообщений, но, как и говорил Кирито, оно было недоступно.

– Так... ну а если мы будем кричать другим игрокам, которые придут за драконом?

– По-моему, отсюда до верха метров восемьдесят, мы не докричимся.

– Наверно, так... А ну стой! Теперь твоя очередь придумывать идеи!

Меня дико бесило, что он зарубал все, что я предлагала, и я на него огрызнулась. Кирито в ответ произнес нечто совершенно идиотское.

– Предлагаю взбежать по стене.

– ...Ты что, кретин?

– Сейчас узнаем.

Пока я смотрела на него в полном обалдении, Кирито отошел к одной стене каверны и затем ринулся к противоположной с невыносимой скоростью. Снег взлетел с пола, мне в лицо ударило порывом ветра. За мгновение до того, как врезаться в стену, Кирито подсел и рванулся вверх, как выстреленный из пушки. Подлетев на потрясающую высоту, он ступил ногами на стену и побежал по ней по диагонали.

– О господи...

В полном шоке я наблюдала, как Кирито бежит по спирали высоко над моей головой, словно ниндзя из низкопробного боевика. Его силуэт становился все меньше и меньше...

Затем, где-то на трети высоты, он вдруг сорвался.

– Аааааааа!!!

Махая руками-ногами, Кирито летел прямо мне на голову.

– Уааааа?!

Я с воплем отскочила назад. В следующее мгновение раздалось «бум!», и аккуратно там, где я только что стояла, в полу появилась вмятина в форме человека.

Минуту спустя, когда Кирито прикончил свое второе зелье лечения, я села рядом с ним и вздохнула.

– Я всегда знала, что у тебя не все дома, но не подозревала, что настолько...

– ...Мне просто разбега не хватило.

– Без шансов, говорю, – брякнула я.

Пропустив мои слова мимо ушей, Кирито убрал пустой флакон обратно в сумку. Затем потянулся и сказал:

– Так, становится уже слишком темно, предлагаю здесь заночевать. К счастью, монстры в этой дыре, скорее всего, не генерятся.

Солнце уже село, и на дне ямы действительно стало темно.

– Видимо, придется...

– Значит, так...

Кирито открыл меню и материализовал несколько предметов. Походная плитка, котелок, несколько пакетиков, назначение которых было для меня непонятным, и две большие кружки.

– ...Ты всегда это с собой таскаешь?

– Я часто ночую в поле.

Судя по его серьезному виду, вряд ли это была шутка.

Кирито щелкнул по плитке, и она, фыркнув, тотчас зажглась и осветила пещеру мягким оранжевым светом. Затем, поставив на плитку котелок, он сунул туда немного снега, после чего высыпал содержимое тех самых пакетиков. Накрыв котелок крышкой и дважды щелкнул по нему; всплыло окошко кухонного таймера.

Вскоре моего носа коснулся травяной аромат. Кстати, если подумать – я же после того утреннего хот-дога ничего не ела. Мой живот громко потребовал пищи, словно тоже только что вспомнил, что голоден.

Окно таймера исчезло, звякнув напоследок «пин-пон»; Кирито разлил содержимое котелка по кружкам.

– На деликатесы особо не рассчитывай, мои кулинарные способности равны нулю.

– Все равно спасибо...

От кружки, которую передал мне Кирито, в мои руки полилось тепло. Это был обычный супчик из сушеного мяса и трав, но, похоже, ингредиенты были высокоуровневые, так что получилось более чем вкусно. Тепло разлилось по всему моему замерзшему телу.

– Что за странное чувство... все это как будто ненастоящее, – пробормотала я, отхлебывая суп. – Ну, в смысле, вся эта ситуация, ночью неизвестно где, ужинаю с незнакомым человеком...

– А, ну, видимо, это логично... ты же ремесленник. А я довольно часто устраиваю пикники с малознакомыми игроками.

– Хмм, правда? ...Расскажи мне что-нибудь, про донжоны и всякое такое.

– Э? Мм... ну ладно. Хотя не думаю, что это интересно... о, погоди-ка, прежде чем начать...

Кирито убрал пустую посуду к себе в рюкзак. Затем снова залез в меню и материализовал нечто смахивающее на два свертка ткани.

Когда он их раскатал, оказалось, что это спальные мешки. Выглядели они как в реальном мире, только заметно крупнее.

– Высокоуровневые штучки. Идеальное сохранение тепла, плюс укрывают от агрессивных монстров.

Он с улыбкой протянул мне один из спальников. Когда я разложила его на снегу, мне показалось, что в него таких, как я, влезут трое. Обалдев от его размера, я сказала Кирито:

– Это ж надо – повсюду таскать такие штуки, да еще две...

– Ну, надо же чем-то занять место в рюкзаке.

Кирито быстро снял с себя лишнее снаряжение и забрался в левый из двух спальников. Я тоже убрала плащ и палицу и завернулась во второй. Да, это правда был высокоуровневый предмет: внутри было очень тепло и гораздо пушистее, чем на вид казалось. Мы лежали в метре друг от друга, плитка стояла между нами. Но мне по-прежнему было... ну, неловко как-то, и я снова заговорила, чтобы прогнать молчание.

– Мм... ну, давай рассказывай...

– А, ну да...

Кирито положил голову на руки и начал медленно рассказывать. Он рассказал про случай, когда его поймала банда, натравливавшая монстров на других игроков в донжоне, и про сражение с боссом, который наносил невысокий урон, но обладал просто невероятным числом хит-пойнтов, так что битва шла два дня, и игроки сменяли друг друга, чтобы поспать. И другая история – когда он играл в кости еще со ста игроками за

редкий предмет снаряжения. Все его истории были такие интересные, классные и немного с юмором. Из этих историй одна вещь стала для меня очевидна: Кирито – один из Проходчиков, тех, кто постоянно рискуют жизнью на переднем крае. Но это значило также, что на его плечах лежат судьбы тысяч игроков. Он не из тех, кто стал бы жертвовать собой, только чтобы спасти меня.

Я повернулась к Кирито и заглянула ему в лицо. В черных глазах отражался свет по-прежнему горящей плитки.

– Слушай... Кирито, можно тебя спросить?..

– ...Чего вдруг такая серьезность?

– Почему ты тогда меня спас?.. Ведь никакой же гарантии не было, что у тебя получится. Ну, вообще-то куда вероятнее было, что ты просто погибнешь вместе со мной, вот... тогда почему?..

На секунду лицо Кирито застыло, но тут же расслабилось; он вновь стал самим собой и спокойным голосом ответил:

– ...Я скорее погибну вместе с другим человеком, чем буду просто стоять и смотреть, как он погибает один. Особенно если это такая девушка, как ты, Лиз.

– ...Ты и правда дурак. Ты, наверно, единственный, кто способен такое сказать.

Несмотря на весь мой сарказм, на глазах у меня поневоле выступили слезы. Кусочек моего сердца застонал, и я изо всех сил старалась как-то унять эту боль и не дать ей проявиться. Таких упрямых, искренних, теплых слов я не слышала ни разу за все время, что живу в этом мире. Да нет, я и в реальном мире таких слов не слышала.

Щемящее чувство одиночества и жажда общения, погребенные в дальнем уголке моего сердца, внезапно вспыхнули и накатили на меня, точно лавина. Я жаждала тепла Кирито здесь, совсем рядом, чтобы мое сердце его ощущало...

Слова сорвались у меня с губ, прежде чем я это осознала.

– Можно... подержать тебя за руку?

Я перевернулась на левый бок, вытянула из спальника правую руку и потянулась к нему.

Глаза Кирито слегка округлились, но все же он ответил тихонько: «Хорошо», – и протянул левую руку. Когда наши пальцы соприкоснулись, мы оба отпрянули на секунду, но затем снова потянулись друг к другу и переплелись пальцами.

Я крепко держалась за руку Кирито, она была гораздо теплее, чем суп, который я недавно ела. Хотя моя рука касалась льда, холода я не чувствовала. Я чувствовала человеческое тепло. Я поняла наконец-то, что это была за тоска, что сидела в уголке моего сердца с того самого дня, как я пришла в этот мир.



Я боялась осознать, что этот мир – не более чем иллюзия, что мое настоящее тело где-то далеко, что мне до него не дотянуться, как бы я ни старалась; чтобы не думать обо всем этом, я ставила себе цель за целью, уходила в работу вся, с головой. Я убеждала себя, что прокачка кузнечных навыков и расширение магазина и есть моя реальность.

Но какая-то часть меня всегда понимала, что все это иллюзия, не более чем кучка данных. Чего я в действительности жаждала – так это истинного человеческого тепла.

Конечно, тело Кирито – это тоже данные. И тепло, которое я ощущала сейчас, было просто электронными сигналами, которые поступали ко мне в мозг и на которые я реагировала. Но я осознала наконец, что это не имеет значения. Я чувствую его сердце – что в реальном мире, что здесь, в виртуальном; и одно лишь это истинно.

Крепко держа Кирито за руку, я улыбнулась и закрыла глаза. Хотя мое сердце билось чаще обычного, сон пришел удручающе быстро и утянул мое сознание в уютную черноту.

[К оглавлению](#)

ГЛАВА 3

Сладкий, освежающий аромат коснулся моего носа; медленно открыв глаза, я увидела мир, окутанный белым сиянием. В утреннем свете, отразившемся несколько раз от ледяных стен, снег на дне каверны искрился и мерцал.

Скосив взгляд вбок, я обнаружила, что на плитке стоит чайник и из него идет пар. Похоже, это и был источник аромата. Перед плиткой сидел человек в черном, чье лицо я могла видеть только сбоку. Но как только мой взгляд упал на него, словно огонек зажегся в моем сердце.

Кирито повернул голову, едва заметно улыбнулся и произнес:

– Доброе утро.

– ...Доброе утро, – ответила я. Собравшись встать, я вдруг заметила, что моя правая рука, которая оставалась снаружи, когда я заснула, сейчас уютно лежала внутри спальника. Я поднесла то тепло, которое все еще хранили мои пальцы, к губам, потом резко села.

Едва я выбралась на снег, Кирито протянул мне дымящуюся кружку. Сказав «спасибо», я взяла ее в руки и села рядом с ним. Это было что-то вроде цветочного чая с мятным ароматом; я такой раньше никогда не пробовала. Я принялась медленно, глоток за глотком смаковать чай, позволяя ему заполнить каждую клеточку моего тела. На душе стало тепло и приятно.

Я чуть подвинулась и приклонилась к Кирито. Повернула голову – и наши взгляды встретились на мгновение, прежде чем разойтись вновь. Некоторое время тишину нарушали лишь звуки двух людей, пьющих чай.

– Слушай... – наконец пробормотала я, не отрывая глаз от своей чашки.

– Хммм?

– ...А если мы на самом деле так и не сможем отсюда выбраться, что тогда?

– Будем спать целыми днями.

– Быстро ты ответил, однако. Давай же, напряги немного голову!

Я улыбнулась и ткнула его локтем в руку.

– ...Хотя это тоже был бы не худший вариант...

Сказав это, я попыталась положить голову ему на плечо –

– А?!

Кирито внезапно вскрикнул и резко подался вперед. Я, потеряв точку опоры, плюхнулась на землю.

– Блин, это еще что за дела! – сердито пожаловалась я, снова садясь, но Кирито встал, даже не оглянувшись, и бегом бросился в середину круглого дна каверны.

Не понимая, что происходит, я тоже поднялась на ноги и пошла за ним.

– Ну и что там такое?

– Погоди-ка...

Кирито опустился на колени и принялся обеими руками разгребать слой снега. Ямка быстро углублялась, пока вдруг не раздался какой-то скребущий звук.

– Ай?!

Мне по глазам вдруг ударила серебряная вспышка. Что-то, что лежало глубоко в снегу, отразило свет утреннего солнца.

Откопав эту штуку, Кирито взял ее обеими руками и встал. Не в силах сдержать любопытство, я подошла вплотную и взглянула.

Это был почти прозрачный, серебристо-белый прямоугольный объект. Самую малость крупнее, чем две ладони Кирито. Знакомая форма, знакомый размер – металлический слиток. Но металла такого цвета я никогда еще не видела.

Я легонько тукнула по поверхности металла пальцем правой руки. Тут же выскочило окошко. Объект назывался «Кристаллитовый слиток».

– Это – это же...

Я заглянула снизу вверх в лицо Кирито; он с озадаченным видом кивнул.

– Ага... это тот самый металл, за которым мы сюда пришли... Интересно, что он тут делает...

– Так, но почему он здесь закопан?

– Хмм...

Кирито продолжал таращиться на слиток в своей правой руке, размышляя, потом у него вырвалось короткое «А...»

– ...Белый дракон ест кристаллы... они у него в животе перерабатываются и становятся... Хе-хе, вот оно, значит, как!

Похоже, он догадался; по лицу его расплылась улыбка, и он кинул слиток мне. Я поспешно поймала его обеими руками и прижала к груди.

– Эй, что за дела! Не молчи, раз уж понял!

– Эта каверна – не ловушка. Это драконье логово.

– Э... Эээ?

– Иными словами, этот слиток – его экскременты. Драконья какашка.

– Ка-...

Мои щеки конвульсивно дернулись; я кинула взгляд на слиток, который прижимала к груди.

– Бееее...

Не задумываясь, я швырнула его обратно Кирито.

– Ооп!

Кирито кончиками пальцев ловко отбил слиток обратно. Несколько секунд мы перекидывали его друг другу – как дети! – потом наконец Кирито проворно раскрыл свое меню и на лету убрал слиток к себе.

– Ну, словом, нашей цели мы достигли. Теперь осталось лишь...

– Всего лишь отсюда выбраться...

Мы переглянулись и разом вздохнули.

– Пока что у нас нет иного выхода, кроме как перепробовать все, что нам придет в голову.

– Видимо, да. Ээх, если б только у меня были крылья, как у дракона...

Едва я это произнесла, до меня вдруг кое-что дошло. Я так и осталась стоять, разинув рот, не в силах выговорить ни слова.

– ...Что такое, Лиз?

Я поглядела на Кирито; он смотрел на меня, склонив голову чуть набок.

– Слушай. Ты только что сказал, что это – драконье логово, так?

– А. Ну если здесь его экскременты, то...

– Нафиг экскременты! Драконы ночные, сейчас утро, не пора ли ему домой...

– ...

Наши взгляды встретились; Кирито закрыл рот, и мы оба задрали головы и уставились в небо. И ровно в это мгновение...

Там, высоко вверху, в круге белого света родилась неясная черная тень. Пока мы на нее смотрели, тень становилась все больше. Секунду спустя я уже могла различить пару крыльев, длинный хвост и четыре когтистые лапы.

– Он... он...

Мы разом попятнулись. Но, разумеется, бежать здесь было некуда.

– Он уже здесь!.. – выкрикнули мы в унисон, вытащив оружие.

Опускающийся в каверну белый дракон, осознав наше присутствие, издал высокий, пронзительный рев и замер в воздухе, почти касаясь земли. Красные глаза с вертикальными зрачками с нескрываемой враждебностью уставились на незваных гостей. Но яма была слишком узкая, без единого места, где можно укрыться. Я крепче сжала палицу, стараясь унять нервную дрожь.

Кирито тоже изготовил к бою свой одноручник и, встав передо мной, быстро произнес:

– Слушай, держись за моей спиной. И пей зелье сразу, как потеряешь хоть немного хит-пойнтов.

– Х-хорошо...

На этот раз я лишь послушно кивнула.

Дракон раскрыл свою гигантскую пасть и взревел снова. Ветер от его крыльев поднял в воздух облако снега.

Бабах! Бабах! Длинный хвост дракона молотил по земле; каждый удар оставлял в заледенелой поверхности глубокую, длинную борозду.

Правая рука Кирито с мечом непрерывно двигалась, словно он пытался завладеть инициативой; но тут, уже собравшись ринуться в атаку, он внезапно замер.

– ...А... а может... – тихо произнес он.

– В чем... в чем дело?

– Нет...

Не отвечая на мой вопрос, Кирито убрал меч в ножны, потом резко развернулся и обхватил меня левой рукой.

– Ээээ?!

Я ничего не понимала и ударилась в панику; Кирито тем временем поднял меня и закинул себе на плечо.

– Эй... эй, что ты – уаааа!!

Удар, громкое «Дзыннь!» – и все вокруг стало как в тумане. Кирито со страшной скоростью рванулся к стене. Прямо перед тем, как удариться, он подпрыгнул и, совсем как при вчерашней попытке выбраться, побежал по изогнутой стене. Но на этот раз он бежал на одной высоте, словно и не собираясь подниматься. Драконья голова прилежно вертелась, продолжая следить за нами, но скорость, с которой мчался Кирито, явно превосходила возможности дракона.

Несколько секунд спустя, когда Кирито наконец опустился на дно ямы, у меня перед глазами все вертелось. Как следует проморгавшись, я открыла глаза и обнаружила прямо перед собой драконий зад. Зверюга явно выпустила нас из виду и теперь беспрестанно крутила головой влево-вправо.

Едва я успела подумать, что Кирито собирается напасть сзади, как он на удивление тихо подобрался к дракону – и, вытянув правую руку, с силой вцепился в кончик подергивающегося хвоста.

Дракон издал пронзительный вопль. Изумленный возглас – а может, это мне просто показалось. Все меньше и меньше понимая намерения Кирито, я тоже собралась было завизжать.

Внезапно белый дракон распахнул крылья и с безумной скоростью понесся вверх.

– Ооо!

Поток воздуха ударил мне в лицо. Прежде чем я хоть о чем-то успела подумать, мы взмыли в воздух, словно выстреленные из лука. Мы висели на драконьем хвосте; тот мотался влево-вправо, не переставая при этом подниматься все выше. Круглое дно ямы как-то разом оказалось очень далеко.

– Лиз! Держись!!

Услышав голос Кирито, я вцепилась в его голову, пребывая в полнейшем трансе. Солнечный свет, отражающийся от ледяных стен, становился все ярче; звук рассекаемого крыльями воздуха чуть изменился – и вдруг мир словно взорвался, обратившись в сплошной белый свет: мы вылетели из каверны.

Когда я открыла слезящиеся глаза, передо мной распахнулся весь 55 уровень, вид с высоты птичьего полета.

Прямо передо мной была прекрасная заснеженная гора конической формы. Чуть подальше – маленькая деревушка. Широкая заснеженная равнина, за ней густой лес – а

там и море острых крыш главной жилой зоны уровня. И все это так блестело под утренним солнцем, что я, мигом забыв про страх, невольно восхитилась.

– Уааа...

– Урааа!! – громко закричал Кирито одновременно со мной и выпустил драконий хвост. Держа меня, как ребенка, он вверил нас обоим инерции и объятиям воздуха.

Полет длился всего несколько секунд, но казалось, что в десять раз дольше. Помоему, я улыбалась до ушей. Яркий свет и ветер проникали в меня до самого сердца. Чувства просто били через край.

– Кирито – знаешь, я!! – выкрикнула я всем сердцем.

– Что?!

– Я, я люблю тебя!!

– Что, еще раз?! Не слышу!!

– Ничего!!

Вцепившись Кирито в голову, я расхохоталась. Совсем скоро наш краткий полет, казавшийся почти чудом, подошел к концу, мы стремительно опускались на землю. Крутанувшись в воздухе последний раз, Кирито расставил ноги и принял позу для приземления.

С громким «пуфф!» в воздух поднялось облако снега. Мы заскользили вниз. Проложив путь сквозь белые кристаллы, как бульдозер, мы наконец приземлились на вершину горы.

– ...Фууу.

Кирито громко выдохнул и опустил меня на землю. Я неохотно повернула голову и расцепила руки.

Мы оба разом посмотрели в сторону той здоровенной ямы; дракон, явно потерявший нас из виду, описывал медленные круги в небе.

Кирито положил руку на рукоять меча за спиной, чуть привытянул клинок, но тут же снова убрал со щелчком. Глядя на дракона с легкой улыбкой на лице, он мягко произнес:

– ...Тебя, наверно, здорово доставали все эти, которые хотели на тебя охотиться. Но когда все узнают, как раздобыть этот слиток, тебя перестанут убивать. Так что теперь живи спокойно.

...Смотреть на монстра, который ведет себя в соответствии с заложенной в него программой, и говорить такие вещи; до вчерашнего дня я считала, что это полный идиотизм. Но сейчас я почему-то чувствовала, что моя душа робко принимает слова Кирито. Я потянулась правой рукой и нежно взяла Кирито за левую.

Мы молча смотрели, как белый дракон вертит головой; потом, испустив чистый одиночный выкрик, он опустился к себе в логово. Повисла тишина.

Некоторое время мы просто стояли; потом Кирито повернулся ко мне.

– Ну что, возвращаемся?

– Наверно.

– Хочешь понести слиток сама?

– ...Не, идем так.

Я улыбнулась и сделала шаг вперед, не выпуская руки Кирито. Затем вдруг я кое-что вспомнила и заглянула Кирито в лицо.

– Ой... плитка, спальники и все такое – мы же все там оставили.

– Да, я и забыл... Ну и ладно. Кому-нибудь, может, пригодится еще.

Переглянувшись, мы рассмеялись, на этот раз с облегчением, и медленно зашагали по горной тропе, ведущей домой. Я быстренько огляделась; небо было чистым-чистым, без единого облачка.

– Я вернулась!

С воодушевлением я распахнула дверь моего родимого дома.

– С возвращением.

Хотя женщина-NPC, стоящая у прилавка, всего лишь вежливо ответила на мою реплику, я помахала ей рукой и развернулась, оглядывая магазин. Я отсутствовала всего один день, но, как ни странно, картина казалась такой новой и свежей.

Кирито, навестивший тот же ларек, что и вчера, вошел в магазин следом за мной с хот-догом в зубах.

– Уже полдень скоро, надо было тебе слопать его прямо у ларька, – упрекнула его я. Кирито лишь ухмыльнулся и движением левой руки открыл окно снаряжения.

– Сперва давай сделаем его, этот меч.

Проворно пошаманив в своем снаряжении, он извлек серебристый слиток. Осторожно взяв его в руки – и решив пока что не думать о его происхождении, – я кивнула.

– Точно, давай займемся. Пошли в мастерскую.

Я открыла дверь позади прилавка; шум водяного колеса стал заметно громче. Как только я потянула за рычаг на стене, мехи задвигались, накачивая воздух в горн. Тот сразу же засветился красным.

Аккуратно положив слиток в горн, я повернулась к Кирито.

– Прямой одноручный меч, да?

– Угу. Рассчитываю на тебя.

Кирито кивнул и уселся на круглый табурет для посетителей.

– Слушаюсь. ...Только должна предупредить: итоговый результат всегда немного случайный, так что особо многого не ожидай, понятно?

– Если не получится, просто пойдем туда опять. На этот раз с веревкой.

– ...Угу, причем с длинной.

Вспомнив наше Великое Падение, я невольно улыбнулась. Потом кинула взгляд на горн – похоже, слиток нагрелся достаточно. Подхватила его щипцами и отправила на наковальню.

Взяв со стены свой любимый молот, я внесла соответствующие настройки в меню и снова кинула взгляд на Кирито. В ответ на его безмолвный кивок я улыбнулась и с силой занесла молот над головой.

Собравшись с духом, я ударила по ало светящемуся металлу; раздалось чистое «канн!», и во все стороны щедро посыпались яркие искры.

В разделе мануала, посвященном ковке, про изготовление оружия было написано следующее: «По слитку необходимо ударить определенное число раз в зависимости от типа создаваемого оружия и уровня используемого металла». Больше ничего написано не было.

Иными словами, просто стучание молотом по металлу; навыки игрока не решают ничего. Именно так следовало понимать те строчки; однако существовало множество самых разнообразных слухов и оккультных теорий насчет того, что точность ритма ударов и бойцовский дух кузнеца способны повлиять на результат. Во всяком случае, подобное мнение было весьма распространено.

Я считаю себя рационалисткой, но все то долгое время, что занимаюсь ковкой, я верила в эту теорию. Поэтому, создавая оружие, я выкидывала все лишние мысли, сосредоточиваясь исключительно на движениях правой руки с молотом, нанося удар за ударом безостановочно, с пустым сознанием – я верила в это.

Однако.

Пока я ударяла по этому слитку, извлекая чистый металлический звон, в голове у меня клубилась куча мыслей и уходить никак не желала.

Если меч будет выкован успешно и заказ будет выполнен – Кирито, естественно, снова отправится на передний край проходить игру, и у нас не будет особых шансов встретиться вновь. Даже если он будет приносить меч на сервисное обслуживание, это будет случаться раз в десять дней в лучшем случае.

«Такого – такого я не хочу!» – кричал во мне внутренний голос.

Я жаждала тепла другого человека – но именно это и было причиной, именно из-за этого я не решалась до сегодняшнего дня сблизиться ни с одним игроком-парнем. Я боялась, что зима одиночества во мне полностью исчезнет, уступив место любви. Это была бы ненастоящая любовь – просто иллюзия, созданная иллюзорным миром. Так я всегда думала.

Но прошлой ночью, ощущая тепло руки Кирито, я поняла: моя нерешительность сама была иллюзорными путями, связывавшими меня. Я – это я, кузнец Лизбет и одновременно Рика Синодзаки. И Кирито тоже. Не персонаж игры – а настоящий живой человек. А значит, моя любовь к нему... мои чувства к нему тоже реальны.

Если мне удастся сварганить хороший меч, я ему признаюсь. Я хочу, чтобы он был рядом со мной, я хочу, чтобы он каждый вечер возвращался из лабиринтов сюда, в этот дом; я скажу ему все это.

По мере того как слиток ковался, он сиял все ярче; и одновременно все ярче разгорались чувства во мне. Я ощущала, как они словно текут через правую руку в молот, а затем – в рождающееся под молотом оружие.

...И вот момент настал.

Не знаю, сколько уже раз такое происходило – должно быть, где-то между 200 и 250, – сразу вслед за очередным звонким ударом молота слиток засиял ослепительно-белым светом.

Его некогда прямоугольная форма начала меняться. Он начал медленно расти с обоих концов, а затем появилось выпячивание, напоминающее гарду.

– Ух ты...

Тихонько выражая восхищение, Кирито встал со своей табуретки и подошел ближе. Мы вместе наблюдали, как за несколько секунд генерация объекта была завершена, и слиток наконец принял окончательную форму длинного меча.

Красивый, действительно красивый получился меч. Для длинного меча – прямо-таки шикарный. Клинок светлый и узкий; хотя, конечно, не такой узкий, как у рапиры. И, словно унаследовав свойства слитка, он казался чуть-чуть прозрачным, самую малость. Ослепительно-белый клинок, серебристая рукоять с едва заметным синеватым отливом.

«Мир, где меч символизирует игрока»; словно оправдывая эту фразу, в SAO существовало неисчислимое множество разновидностей оружия. Говаривали, что если выписать в столбец все уникальные имена оружия в любой категории, получится список на несколько тысяч строк.

В отличие от обычных RPG, здесь разнообразие имен расширилось по мере того, как рос класс оружия. Низкоуровневое оружие носило примитивные имена; для длинных мечей, к примеру, это были «Бронзовый меч», «Стальной меч», типа того. Мечей с этими скучными именами здесь существовало бесчисленное множество; но клинки высокого

класса, такие как тот, что был сейчас передо мной, или, скажем, «Играющий свет» Асуны, существовали в единственном экземпляре – действительно уникальные предметы.

Разумеется, скорее всего, существует в мире несколько рапир одинаковой силы – будь то игрокские или выпадающие. Но каждая из них имеет свое собственное имя и уникальный внешний вид. И это придает высокоуровневым клинкам определенный шарм, они становятся партнерами, единым целым с игроками.

Как именно система решает, какое имя будет носить оружие и как оно будет выглядеть, – не до конца понимаем даже мы, оружейники. Я подняла с наковальни сверкающий меч – вернее, попыталась поднять: вес его был просто невероятным, он совершенно не сочетался с изящным внешним видом. В плане требований по силе он не уступал черному мечу Кирито, «Вразумителю». Напрягши спину и чуть не вскрикнув, я все же поднесла меч к груди.

Коснулась лезвия пальцем правой руки, удерживающей клинок у основания, и глянула во всплывшее окошко.

– Так, похоже, его зовут «Разгоняющий тьму». Впервые вижу это имя, вряд ли оно сейчас хоть в каком-то магазине упоминается... Ну-ка попробуй его.

– Ага.

Кирито кивнул и, протянув правую руку, взял меч за рукоять. Поднял его с такой видимой легкостью, словно меч ничего не весил. Затем, шевельнув левой рукой, он вызвал меню и повозился с изображением своего персонажа и меча. Теперь Кирито вооружен этим мечом с точки зрения системы и может посмотреть его численные характеристики.

Но Кирито тут же закрыл меню и, сделав пару шагов назад, переложил меч в левую руку. Несколько раз со свистом рассек мечом воздух.

– ...Ну как? – тут же спросила я. Секунду Кирито молча смотрел на меч, а затем – его лицо расплылось в улыбке.

– Он тяжелый, это точно. ...Хороший меч.

– Правда?! ...Урааа!!

Я на автомате выбросила вверх правый кулак, затем ткнулась им в правый кулак Кирито.

Давненько я не испытывала такой радости.

Давным-давно – еще когда я торговала в киоске в жилой зоне 10 уровня – я так же себя чувствовала, когда покупатели хвалили мои безбашенно сделанные клинки. В такие мгновения я искренне, от всей души радовалась, что стала кузнецом. Потом, когда я прокачала свои навыки и стала работать лишь с самыми высокоуровневыми игроками, я позабыла это чувство, даже и сама не заметив.

– ...Это все проблемы с моим характером, хм... все... – вырвалось у меня.



Кирито склонил голову набок и посмотрел с любопытством.

– Н-не, забей. ...Слушай, пошли лучше выпьем чего-нибудь. Я страшно проголодалась.

Громко тараторя, чтобы скрыть смущение, я подтолкнула Кирито в спину. В такой вот позе я и собиралась выйти из мастерской, когда вдруг в голове у меня нарисовался вопрос.

– ...Слушай.

– Хм?

Кирито обернулся через плечо. На спине у него висела эта штука – черный одноручный меч.

– Кстати говоря... В самом начале ты же сказал, меч, такой же по силе, как вот этот, так? Тот белый – хороший меч, факт, но не думаю, что он сильно отличается от твоего выпаданца. Зачем тебе два похожих меча?

– Аа...

Кирито развернулся и посмотрел на меня нерешительно, словно обдумывал что-то.

– Ну, в общем, все я объяснить не могу. Если не будешь дальше спрашивать, могу показать.

– Блин, опять выделяешься.

– Отойди чуток.

Когда я отошла назад вдоль стены мастерской, Кирито, продолжая держать белый меч в левой руке острием вниз, правой рукой достал из-за спины черный меч.

– ?..

Я совершенно не понимала, чего он хочет. Еще когда он в прошлый раз манипулировал своим снаряжением, система должна была присвоить ему статус «вооружен мечом в левой руке»; держать при этом правой рукой какое-либо другое оружие совершенно бесполезно. Более чем просто бесполезно: когда у него такое вот «неправильное снаряжение», он не сможет применять навыки мечника.

Кинув быстрый взгляд на мое озадаченное лицо, Кирито спокойно встал в стойку с двумя мечами в руках. Правый меч он держал перед собой, левый сзади. Он чуть подсел, и в этот момент –

Ярко-алый световой эффект вспыхнул и осветил всю мастерскую.

Мечи в руках Кирито затанцевали, поочередно атакуя воздух перед ним со скоростью, за которой невозможно было уследить. Частый, дробный звук ударов рвал воздух, и, хотя удары ни на что конкретное не были нацелены, все предметы в комнате задрожали.

Вне всяких сомнений, это был навык мечника, предусмотренный системой. Но – я никогда не слышала о чем-то вроде навыка работы с двумя мечами!

Я стояла как в столбняке; Кирито передо мной молча выпрямился, закончив атакующее комбо, состоящее, кажется, из десяти ударов.

Он опустил оба меча. Потом убрал меч в правой руке обратно за спину и, посмотрев мне в лицо, произнес:

– Вот как-то так. ...Да, мне для этого меча понадобятся ножны. Можешь подобрать?

– А... ага.

Сколько уже раз этот Кирито меня поражал. Пора бы уже привыкнуть вообще-то. Решив пока что придерживаться вопросов, я коснулась рукой стены и вызвала прайс-лист.

Пролистав меню, я остановила взгляд на подборке ножен, которые приобрела у знакомых ремесленников. Выбрала одни – похожие на те, что были у Кирито на спине, сделанные из черной кожи – и материализовала их. Поставив маленькое лого своего магазина, я протянула их Кирито. Тот, с коротким стуком убрав белый меч в новые ножны, открыл окно рюкзака и спрятал его там. Я думала, он и его отправит себе за спину, но нет.

– ...Значит, это секрет? Вот это, что только что было.

– Мм, в общем, да. Никому не рассказывай, хорошо?

– Ясно.

Информация о навыках – самая большая ценность игрока, так что если он просит не спрашивать, я не буду развивать тему. Вообще говоря, я была страшно рада, что он вообще позволил мне увидеть свой секрет; поэтому я кивнула, чуть улыбнувшись.

– ...Ну, значит, так.

Кирито положил руки на бедра, и его выражение лица изменилось.

– На этом мой заказ будем считать выполненным. Плачу за меч. Сколько с меня?

– Ааа, это...

Я закусил губу на секунду – и озвучила ответ, который давно уже горел во мне.

– Платить... не нужно.

– ...Ээ?

– Взамен я хочу стать для Кирито эксклюзивным кузнецом.

Глаза Кирито засветились удивлением.

– ...Что... ты имеешь в виду?..

– Когда будешь заканчивать охоту, приходи сюда, чтобы я могла заняться твоим снаряжением... с сегодняшнего дня, каждый день, всегда.

Мое сердце колотилось все сильнее и сильнее. Интересно, это только мое виртуальное тело ощущает, или мое настоящее сердце так же колотится сейчас – в самом закоулке моей головы мелькнула такая мысль. Мои щеки горели. Наверняка мое лицо сейчас все красное, до последнего кусочка кожи.

Даже Кирито, всегда бесстрастный, явно понял, какой смысл кроется за моими словами; он тоже залился краской и застенчиво уткнулся глазами в пол. Мне всегда казалось, что он старше меня, но сейчас, увидев его таким, я решила, что он моего возраста, а может, даже младше.

Собрав всю мою храбрость, я сделала шаг вперед и взяла его за руку.

– Кирито... Я...

Я так громко выкрикнула те слова, когда мы сбежали из драконьего логова, – а сейчас мой язык отказывается двигаться. Я стояла молча, не отводя взгляда от черных глаз Кирито, изо всех сил желая, чтобы те самые слова хоть как-то из меня выдавились... и вдруг.

Дверь мастерской с силой распахнулась. Я на автомате выпустила руку Кирито и отпрыгнула.

– Лиз, я *так* волновалась!!

Ворвавшаяся затем персона облапила меня с силой профессионального рестлера, не переставая вопить. Длинные каштановые волосы мягко затанцевали в воздухе.

– Ай, Асуна...

Асуна трещала без остановки, не отводя ошеломленного взгляда от моего лица.

– Сообщения до тебя не доходили; найти тебя на карте не удавалось; и даже твои постоянные клиенты ничего не знали – где тебя вчера ночью носило! Я, знаешь ли, даже до Железного дворца сбегала, чтобы убедиться!

– П-прости. Я просто немножко застряла в лабиринте...

– В донжоне?! Лиз, ты ходила одна?!

– Не, вот с ним...

Я взглядом показала вбок и за спину Асуне. Та крутанулась на месте и, заметив стоящего со скучающим видом мечника в черном, застыла с разинутым ртом и распахнутыми глазами. И затем, голосом на октаву выше –

– Ки... Кирито-кун?!

– Эээ?!

На этот раз была моя очередь обалдеть. Я глянула на Кирито; тот стоял столбом, совсем как Асуна.

Чуть кашлянув, он поднял правую руку и произнес:

– Привет, Асуна, давно не виделись... хотя на самом деле недавно. Пару дней назад.

– У-угу. ...Я просто удивилась. Понятно, значит, ты сразу сюда пошел. Если б ты мне сказал, я бы, может, тоже с вами пошла.

Асуна спрятала руки за спину и застенчиво рассмеялась, постукивая по полу мыском ботинка. Гляжу – и щеки стали цвета лепестков сакуры.

И тут я поняла все.

Вовсе не случай привел Кирито в мой магазин. Асуна сдержала данное мне обещание и порекомендовала меня... тому, кто завоевал ее сердце.

...Что же мне делать... что же мне делать.

В мозгу у меня царила пустота, лишь эти слова крутились. Я ощущала, как все тепло моего тела вытекает наружу через подошвы. Не осталось сил. Не могу дышать. Чувства переполняют, а высвободить их – не могу...

Повернувшись к остолбеневшей мне, Асуна небрежным тоном поинтересовалась:

– Этот тип, он тебе грубил, Лиз? Наверняка ведь потребовал чего-нибудь дурацкого, угадала?

Затем она склонила голову чуть вбок.

– Ээ... Но это значит, вчера ночью ты была с Кирито-куном?

– Н... ну...

И тут я шагнула вперед, схватила Асуну за руку и затем распахнула дверь мастерской. Кинула на Кирито короткий взгляд и, стараясь не смотреть ему в лицо, быстро произнесла:

– Подожди здесь, пожалуйста. Мы скоро вернемся, так что...

И, таща Асуну за руку, я вылетела из мастерской к прилавку магазина. Захлопнула за собой дверь, и мы вышли на улицу.

– Постой, постой, Лиз, в чем дело?

Не обращая внимания на вопросы Асуны, я молчала и быстрым шагом шла в сторону главной улицы.

Я была просто не в силах больше находиться рядом с Кирито. Если бы я сейчас не сбежала, я, наверно, окончательно бы запуталась.

Словно поняв, что со мной что-то не так, Асуна больше не задавала вопросов и шла молча. Я осторожно выпустила ее руку.

Мы свернули в переулок, идущий на восток, прошли немного и обнаружили маленькую кафешку, словно прячущуюся за высокой каменной стеной. Ни одного посетителя в кафешке не было. Я выбрала столик с краю и уселась на белый стул.

Асуна села напротив и заглянула мне в лицо; понять, что она думает, было трудно.

– ...Что случилось, Лиз?..

Собрав все оставшиеся у меня силы до капли, я нарисовала у себя на лице широкую улыбку. Такую же, как раньше, когда мы с Асуной весело болтали.

– ...Ну... это ведь тот самый парень, да...

Я скрестила руки и придвинулась ближе к Асуне, чтобы заглянуть ей в глаза.

– Э... ээ?

– Ну, тот, который Асуне нравится!

– А...

Асуна опустила глаза и вся как-то съежилась. Потом она кивнула; щеки порозовели.

– ...Ага.

Острая боль пронзила мою грудь; стараясь не обращать на нее внимания, я снова изобразила рот до ушей.

– Ну, он и правда странный тип; действительно странный.

– ...Кирито-кун что, натворил что-то?..

Стараясь держаться из последних сил, я ответила встревоженной Асуне кивком.

– Он явился и сразу так вот взял и сломал лучший меч, какой у меня был.

– Ой... П-прости меня...

– Вряд ли за это Асуна должна извиняться.

Асуна сплела пальцы рук, словно это действительно была ее вина; в глубине моего сердца закололо сильнее.

Еще немножко... еще немножко, держись, Лизбет.

Беззвучно шепча самой себе, я каким-то чудом сохраняла улыбку.

– Вот, ну и, в общем, оказалось, что чтобы сделать меч, который он захотел, нужен редкий металл, и мы с ним пошли на верхние уровни, чтобы его раздобыть. И там,

понимаешь, мы вляпались в одну мелкую ловушку; выбраться оттуда удалось не сразу, вот поэтому я и не вернулась в тот же день.

– Вот оно что... Ты могла бы просто меня позвать – а, сообщения же не проходили, да...

– Я должна была с самого начала Асуну пригласить, прости, что не пригласила.

– Нет, гильдия вчера занималась зачисткой, так что... Да, так ты сделала меч?

– А, ага. Блин, надеюсь, не придется еще раз за такую геморройную работу браться.

– Ты просто обязана запросить с него по полной программе.

Мы хором рассмеялись.

Сохраняя на лице остаток улыбки, я произнесла последнюю фразу:

– Ну, в общем, он, конечно, странный, но в целом он неплохой парень. Я буду за тебя болеть, так что давай постарайся, Асуна.

Это был предел моих возможностей. На последних словах мой голос уже дрожал.

– А-ага, спасибо...

Асуна кивнула, затем склонила голову набок и посмотрела мне в лицо. Прежде чем она успела разглядеть, что творится у меня под веками, я резко вскочила и выпалила:

– Ой, нет! Я, я же договорилась с одним человеком встретиться, закупить у него кое-что! Я свалю ненадолго!

– Э, а магазин?.. Что насчет Кирито-куна?

– Побудь пока с ним, Асуна! Надеюсь на тебя!

Я развернулась и бросилась бежать. Оглянувшись на бегу, я поспешно помахала Асуне рукой. Обратного повернуть я была просто не в состоянии.

Я бежала в сторону главной площади – куда угодно, чтобы только не видеть эту кафешку; на первом же углу я свернула и побежала на юг. Я стремилась к окраине города, туда, где не было игроков, бежала безостановочно, ни о чем не думая.

Картина перед глазами стала расплываться; я вытерла глаза правой рукой. Потом вытирала снова и снова, продолжая бежать.

Вдруг я заметила, что добралась уже до самой городской стены. Перед чуть изгибающейся стеной на равном расстоянии друг от друга росли большие деревья. Я встала в тени одного из них и положила руки на ствол.

– Угуу... уу...

Рыдание вырвалось из моего горла, я даже не пыталась его приглушить. Слезы, которые я отчаянно старалась подавить, покатались одна за другой, исчезая, как только срывались с моих щек.

Я плакала всего второй раз с тех пор, как пришла в этот мир. После того раза в самый первый день, когда я ударились в панику и разрыдалась, я сказала себе, что плакать больше не буду. Я считала, что мне не нужны эти слезы, которые заставляет течь система выражения эмоций. Но никогда еще мои слезы не были столь горячими, столь ранящими, чем те, что бежали по моим щекам сейчас, – даже слезы в реальном мире.

Когда я говорила с Асуной, одна фраза у меня так и не вырвалась. «Я тоже влюбилась в него» – много раз я почти произнесла эти слова. Но произнести их не могла, ни за что.

Еще в мастерской, едва увидев, как Кирито и Асуна разговаривают, стоя лицом к лицу, я поняла: для меня рядом с Кирито нет места. Потому что... на той заснеженной горе я подвергла жизнь Кирито опасности. Никто не может стоять рядом с этим человеком, кроме кого-то, у кого такое же отважное сердце. Да, именно так... например, кто-то вроде Асуны.

Этих двоих связывает мощная сила; они составляют идеальную пару, как тщательно сработанный меч и ножны к нему. Я чувствовала это. И кроме того – Асуна стремилась мыслями к Кирито на протяжении уже многих месяцев, кропотливыми усилиями день за днем она по чуть-чуть сокращала расстояние между ними; и я ни за что не смогу просто взять и влезть в их отношения.

Вот именно... Я знаю Кирито всего один день. Отправилась на поиски приключений – к чему я вообще непривычна – с незнакомым игроком; мое сердце просто среагировало на неожиданность. Это не настоящие мои чувства. Если уж я соберусь влюбиться, я спешить не стану, я обдумаю все медленно и неспешно – я всегда, всегда думала и должна думать именно так.

Ну и почему тогда эти слезы все не останавливаются.

Голос Кирито, движения Кирито, все его выражения лица, которые он показывал мне в эти двадцать четыре часа, одно за другим проплывали перед моими зажмуренными глазами. Ощущения, как он гладит меня по волосам, как он держит меня за руку, как его ладонь сжимают мою. Его тепло, тепло его бьющегося сердца – кипящие воспоминания одно за другим проходили сквозь меня, и резкая боль пронзала мою грудь в резонанс с ними.

Забудь. Это просто сон. Смой его этими вот слезами.

Крепко вцепившись руками в ствол дерева у дороги, я рыдала. Уткнувшись глазами в землю, пытаюсь подавить голос – я рыдала. В реальном мире слезы рано или поздно пересохли бы, но здесь, похоже, эта обжигающая жидкость, льющаяся у меня из глаз, и не собиралась кончаться.

И – за спиной у меня раздался тот самый голос.

– Лизбет.

От звука моего имени во мне все задрожало. Этот мягкий, ласковый голос, с нотками прежнего мальчишеского задора.

Это сон. Он просто не может оказаться здесь. С этой мыслью я обернулась и подняла взгляд, даже не озаботившись стереть слезы.

Там стоял Кирито. В смотрящих на меня глазах под черной челкой виднелась боль, какое-то его собственное горе. Я кинула взгляд на эти его глаза и пробормотала с дрожью в голосе:

– ...Не надо было тебе сюда приходить. Совсем скоро я снова стану прежней энергичной Лизбет.

– ...

Кирито молча шагнул вперед и попытался протянуть ко мне правую руку. Я покачала головой, останавливая его.

– ...Как ты меня нашел?

Кирито помешкал чуть-чуть и указал в сторону центра города.

– Вон оттуда...

Там, куда он показывал, на приличном расстоянии от нас над волнами домов возвышалась колокольня церкви, стоящей близ главной площади.

– Я осматривал город и увидел тебя.

– Хе, хе.

Слезы текли у меня из глаз, как и прежде, но после ответа Кирито мои губы сами сложились в улыбку.

– Ведешь себя по-дурацки, как всегда.

Даже эту его черту... я любила. Просто невообразимо как.

Я ощутила, как во мне поднимается новая волна рыданий. Я с трудом, но все же ее подавила.

– Прости, я... уже в порядке, все. Давай, возвращайся к Асуне быстрее.

Сумев произнести эти слова, я собралась уже развернуться, когда Кирито ответил:

– Я... я хотел сказать Лиз спасибо.

– Э?..

Это его заявление меня полностью запутало; я озадаченно уставилась ему в лицо.

– ...Я... когда-то было время, погибли все мои согильдийцы... И тогда я решил, что никогда больше не буду ни с кем сближаться.

Кирито чуть нахмурился и пожевал губы.

– Именно поэтому я обычно не образую партий, ни с кем. Но вчера, когда Лиз пригласила меня на этот квест, почему-то мне это показалось в порядке вещей. Я тогда весь день думал, что это странно. И почему я иду рядом с этим человеком...

На мгновение я забыла про боль в груди; я смотрела на Кирито не отрываясь.

Это значит – это значит, я...

– До вчерашнего дня, кто бы ни спрашивал, я всем отказывал. Когда те, кого я знаю... нет, даже если я не знаю их имен, просто когда я смотрел, как другие сражаются, я от страха становился как парализованный. Я всякий раз хотел просто сбежать, ничего не мог поделать. Из-за этого в основном я и уходил все время на самый передний из всех передних краев, куда редко кто из игроков заходит. ...Когда мы падали в ту яму, я даже подумал, что лучше погибнуть вместе, чем мне остаться в живых одному; я не лгу.

Он слабо улыбнулся. В этой улыбке таилось такое бездонное самоосуждение, что у меня перехватило дыхание.

– Но ты осталась жива. Я не ожидал этого, но я был очень рад, что смог выжить вместе с Лиз. И той ночью... Когда ты дала мне руку, все стало таким четким. Рука Лиз была теплая... Эта девушка живая, подумал я. Я, да и все остальные тоже – мы существуем не ради того лишь, чтобы когда-то встретить смерть; я верю, что мы живем ради того, чтобы продолжать жить. Поэтому... спасибо, Лиз.

– ...

На этот раз я улыбнулась настоящей улыбкой, всплывшей откуда-то из самой глубины моей души. На меня нахлынули какие-то таинственные, но мощные эмоции и заставили произнести:

– Я то же самое... я то же самое; я всегда это искала. Искала в этом мире что-то настоящее, что-то особенное. И тепло твоей руки – это было оно, то самое.

И тут ледяной шип, пронзавший мое сердце, словно медленно растаял и исчез. Слезы тоже прекратились. Несколько секунд мы молча смотрели друг на друга. То чувство, которое родилось во мне, когда мы летели, посетило меня вновь; легонько погладило мое сердце и исчезло.

Я получила свою награду. Вне всяких сомнений.

Слова Кирито обволокли осколки моей разбившейся любви, и я ощутила, как они погружаются куда-то вглубь меня.

Я поморгала, стряхивая последние капельки, и с улыбкой сказала:

– Эти слова – обязательно скажи их Асуне тоже. Она ведь тоже страдает. И ей нужно тепло Кирито.

– Лиз...

– Я нормально.

Держась обеими руками за грудь, я мягко кивнула.

– Моя лихорадка еще немного протянется. Поэтому... пожалуйста, Кирито, прикончи этот мир. Я обещаю, до тех пор я буду работать изо всех сил. Но когда мы вернемся в реальный мир... – я ухмыльнулась улыбкой бесенка, – мы с тобой обязательно устроим второй раунд.

– ...

Кирито тоже улыбнулся и кивнул. Затем взмахом левой руки открыл окно. Не успела я подивиться про себя, что же он собирается делать, как «Вразумитель» исчез у него из-за спины и переключался в рюкзак. Затем Кирито поколдовал над фигурой своего персонажа, и на месте старого меча появился новый. «Разгоняющий тьму», белый меч, наполненный моими чувствами.

– С сегодняшнего дня этот меч будет моим партнером. А счет... я оплачу в другом мире.

– О, вот я тебя и поймала на слове. Выйдет дорого, учти.

Мы одновременно рассмеялись и стукнулись правыми кулаками.

– Ладно, пошли обратно в магазин. Асуна уже заждалась, наверно... И кстати, я уже проголодалась.

С этими словами я зашагала прочь, Кирито за мной. В последний раз я твердым движением вытерла глаза, и еще оставшиеся в уголках слезинки исчезли, превратившись в бусинки света.

[К оглавлению](#)

ГЛАВА 4

Сегодня заметно похолодало.

Я вошла в мастерскую, потирая руку об руку. Потянула рычаг на стене и сразу принялась греть руки над зажегшимся и быстро разгоревшимся докрасна горном. Водяное колесо шумело, как и прежде, но в самом начале зимы стояла уже такая холодина. Если к середине зимы речушка у меня за домом замерзнет – интересно, что я тогда буду делать.

Какое-то время я стояла, как в летаргии, и размышляла, но потом резко пришла в себя и сверилась со своим расписанием на сегодня. В списке заказов осталось еще восемь предметов. Если я не потороплюсь и не сделаю их все, так ведь и день кончится.

Первым заказом был легкий одноручный прямой меч. Я пробежала глазами список слитков, выбрала наиболее подходящий – хороший компромисс между ценой и характеристиками – и сунула его в горн.

Сейчас мое мастерство владения молотом стало еще лучше, плюс мне удалось наложить лапу на кое-какие редкие металлы, так что высокоуровневое оружие у меня выходит часто. Выбрав момент, когда слиток нагрелся до подходящей температуры, я отправила его на наковальню. Ввела настройки в меню молота – и с силой ударила.

И все же, если говорить об одноручных мечах – ни один мой меч не превзошел того, выкованного мной летом этого года. Это раздражало, но одновременно и радовало.

Меч, впитавший в себя кусочек моего сердца, сегодня, наверно, опять сеет хаос и разрушение там, вдали, на переднем крае. Я, конечно, ухаживаю за ним время от времени с помощью вот этого вот оселка прямо передо мной, но, в отличие от нормальных клинков, он со временем словно бы становится все более прозрачным. Почему-то он производит впечатление не расходного материала, который рано или поздно должен кончиться, а предмета, который просто развалится в один прекрасный день, когда его миссия будет выполнена. Я предчувствовала это.

Но – в общем, такое будущее наступит еще нескоро. Передний край сейчас на 75 уровне. Этому мечу предстоит еще долго трудиться. В правой руке своего хозяина – Кирито.

Вдруг я обнаружила, что уже отстучала нужное количество ударов; слиток засиял красным светом и начал менять форму. Затаив дыхание, я наблюдала за волшебством преобразования; затем взяла готовый меч, чтобы рассмотреть подетальнее.

– ...Средненький, похоже.

Пробормотав эти слова, я положила меч на рабочий стол. Не делая перерыва, тут же принялась выбирать новый слиток. Это будет двуручная секира с акцентом на длину...

Ближе к концу дня мне удалось наконец закончить все заказы, и я поднялась на ноги. Покрутила головой, разминая шею, и с наслаждением потянулась. Потом облегченно выдохнула – и в это мгновение на глаза мне попала маленькая фотка, висящая на стене.

Обнявшись и показывая знак мира, на фотке стояли мы с Асуной. Рядом с Асуной и на полшага сзади смущенно улыбался Кирито. Фотка была сделана перед входом в этот самый магазин. Где-то полмесяца назад – когда стало известно, что они женятся.

Кого ни спроси – любой скажет, что они идеально подходят друг другу; однако чтобы добраться до цели, им понадобилось целых полгода. У меня уж терпение стало заканчиваться, я постоянно тем или иным образом совала нос в их отношения; и когда я в итоге узнала наконец, что эта парочка женится, я была реально счастлива за них. Но все же – одновременно в сердце что-то задержало слегка.

Я до сих пор иногда вижу во сне то, что произошло *тогда*. Та ночь, сама похожая на сон, сияет брильянтом среди двух лет, прошедших почти без взлетов-падений. Даже сейчас, три месяца спустя, это воспоминание греет мне душу, как горячие угли костра.

– ...И все-таки...

Это было просто невероятно, прошептала я про себя и мягко провела по фотографии пальцем. Я всегда считала себя реалисткой и рационалисткой; подумать только, что у меня оказался такой смелый характер.

– Я всегда любила тебя, до конца.

Твердо ткнув фотку в определенном месте, я начала думать о другом. Сварганить что-нибудь простенькое на обед прямо здесь или же сходить куда-нибудь – впервые за довольно долгое время? Я шагнула из мастерской в магазин – и в это мгновение *случилось*.

Откуда-то сверху пришел громкий звуковой эффект, которого я никогда раньше не слышала. «Донн, донн» – как будто колокол... Я сразу глянула на потолок, но, похоже, звук шел откуда-то совсем сверху, со стороны верхних уровней.

Я было собралась уже выскочить на улицу, когда произошло что-то, что удивило меня еще сильнее. Приглядывавший за магазином NPC, который с самого его открытия стоял за прилавком, не требуя ни дня отпуска, вдруг исчез, не издав ни звука.

– ?!.

Я поморгала и вновь уставилась на то место, где только что стояла девушка-NPC, но она явно не собиралась возвращаться. Ситуация становилась все более и более запутанной.

Я таки выбралась наружу. Увиденное там было настолько необычным, что я так и встала столбом.

Перед дном следующего уровня, распростершимся в сотне метров над нами, перед этой голой серой крышей – висели гигантские красные буквы, тесно прижатые друг к другу. Я обалдело смотрела на них: две строки на английском, «Внимание» и «Системное объявление» шли крест-накрест.

– Системное... объявление...

Эту картину я уже видела. В жизни теперь ее не забуду. Два года назад, в тот день, когда началась эта игра со смертью, точно такое же зрелище перед нами открылось, а следом – тот безликий аватар, который объявил нам, десяти тысячам игроков, об изменении правил игры.

Постояв как примороженная несколько секунд, я наконец заоглядывалась по сторонам. То тут, то там виднелись игроки, стоящие на месте и глядящие в потолок – совсем как я. Я нахмурилась: что-то в этой сцене казалось странным. И тут же до меня дошло.

Обычно, когда идешь по улице, повсюду шляются NPC и чего-то продают; а сейчас не было ни одного. Похоже, они все исчезли тогда же, когда и NPC, присматривавший за моим магазином, но... почему?..

Внезапно звук колокола прекратился. После мгновения тишины зазвучал мягкий женский голос – на той же громкости, впрочем.

«Сейчас будет сделано важное объявление, касающееся всех игроков».

Голос звучал совершенно не так, как голос создателя игры Акихико Каябы два года назад, – искусственный, синтетический, с призвуком электронного шума. Несомненно, это объявление делалось через игровую систему; но, поскольку за два года практически никаких признаков *управления SAO* не наблюдалось, то и подобное объявление я слышала впервые. Я наострила уши и затаила дыхание.

«Игра переводится в режим принудительного администрирования. Появление новых монстров и предметов будет остановлено. Все NPC будут удалены. Хит-пойнты всех игроков будут зафиксированы на максимальном значении».

Системная ошибка? Какой-то фатальный баг?..

Эта мысль сразу же пришла мне в голову. Сердце тревожно сжалось. Но в следующее мгновение...

«Седьмого ноября в четырнадцать сорок пять по стандартному времени Айнкрада игра была пройдена».

...системный голос сообщил вот это.

Игра... была пройдена.

Несколько секунд я не могла понять значения этих слов. И другие игроки вокруг тоже стояли с застывшими лицами. Но услышав следующую фразу, все разом подскочили.

«Все игроки будут выгружены в порядке очереди. Убедительная просьба всем оставаться на своих местах и ждать. Повторяю...»

Внезапно со всех сторон рванулось «урааа!» и прочие радостные вопли. Весь уровень – нет, вся парящая крепость Айнкрад задрожала. Игроки обнимались, катались по земле, вопили, подняв руки к небу.

Я не двигалась, не издавала ни звука – просто стояла перед своим магазином. Каким-то чудом мне удалось прижать руки к губам.

Он сделал это. Он – Кирито – сделал это. Со своей обычной безбашенностью...

Я была уверена. Ведь передний край был всего лишь на 75 уровне, а игра оказалась пройдена; такой абсурд, нелепость, идиотизм мог быть только делом рук Кирито.

Я вдруг словно бы услышала мягкий шепот у самого моего уха.

«...Я сдержал слово...»

– Да... да... наконец-то тебе удалось...

Горячие слезы полились у меня из глаз. Даже не пытаясь их утирать, я со всей силы выбросила вверх правую руку и запрыгала на месте.

– О-ooo!!

Я поднесла ладони ко рту, как рупор, и, будто пытаясь докричаться до него, находящегося далеко, на верхних уровнях, завопила во всю мочь:

– Мы обязательно встретимся, Кирито!! ...Я люблю тебя!!

[К оглавлению](#)

ДЕВОЧКА УТРЕННЕЙ РОСЫ (22 уровень Айнкрада, октябрь 2024)

ГЛАВА 1

Асуна всегда выставляла будильник на без десяти восемь.

Если спросить, почему такое странное время, ответ будет таким: потому что будильник Кирито звонит ровно в восемь. Это было своего рода увлечение Асуны – проснуться на десять минут раньше и, оставаясь в постели, смотреть на него, спящего рядом.

Вот и сегодня утром Асуна проснулась под мягкую музыку гобоя и лежала, положив голову на руки и глядя в спящее лицо Кирито.

Влюбилась она полгода назад. Партнерами по прохождению игры они стали две недели назад. И всего-навсего шесть дней прошло с тех пор, как они поженились и переехали сюда, в лесную глушь 22 уровня. Несмотря на то, что Кирито она любила больше всех на свете, Асуна многого еще о нем не знала. Например, чем больше она вглядывалась в его спящее лицо, тем менее ясно ей становилось, сколько Кирито лет.

Еще недавно она считала, что, судя по его замкнутому, необщительному характеру, Кирито немного старше нее. Но спящий Кирито выглядел так невинно, что казался Асуне гораздо младше – максимум ее возраста.

Спросить его прямо о возрасте, пожалуй, не составило бы проблемы. Однако на тех, кто влезает в вопросы реального мира, смотрели косо; а кроме того, они ведь уже муж и жена. Когда-нибудь они вернутся в реальный мир, и чтобы встретиться там, другая информация будет куда важнее возраста – настоящие имена, адреса и так далее.

Однако Асуна до сих пор не могла найти в себе силы произнести это вслух.

Она боялась, что после разговоров о реальном мире их нынешняя «супружеская жизнь» покажется ей лишь чем-то эфемерным, плодом воображения. Для нынешней Асуны единственная и важнейшая реальность – эти счастливые дни в лесном домике; даже если выбраться из этого мира окажется невозможно – когда их настоящие тела встретятся со смертью, она не будет ни о чем сожалеть, прожив вот так до самого конца.

Вот почему она еще погодит пробуждаться от своего счастливого сна... С этой мыслью Асуна осторожно протянула руку и погладила спящее лицо Кирито.

Как ни посмотри, а лицо у него совершенно детское.

Конечно, сомневаться в силе Кирито нет причин. Колоссальный опыт, накопленный за время бета-теста, плюс численные характеристики, набранные в бесчисленных боях, плюс его здравый смысл и решительность, позволяющие использовать все это с толком. Может, он и проиграл дуэль лидеру Рыцарей Крови, «Святому мечу» Хитклиффу, но все равно Кирито, несомненно, сильнейший игрок из всех, кого знает

Асуна. Какая бы тяжелая ситуация ни сложилась на поле боя, она, Асуна, никогда не запаникует, если только Кирито с ней.

И все же – когда она смотрела на Кирито, уютно свернувшегося рядом, почему-то в ней рождалось ощущение, как будто он слабый и невинный младший брат; это чувство, это желание защищать его переполняло Асуну, распирая грудь.

Почти не дыша, Асуна склонилась над Кирито, прикоснулась к нему рукой и мягко прошептала:

– Кирито-кун... я люблю тебя. Будь со мной всегда, хорошо?

В это самое мгновение Кирито чуть задрожал и медленно открыл глаза. Двое, чьи головы были совсем рядом, уставились друг на друга в упор.

– Уааа!!

Асуна резко отпрянула. Лицо ее залилось краской; сидя в кровати на коленях, она выговорила:

– Д-доброе утро, Кирито-кун. ...Ты... это только что слышал?..

– Доброе утро. Только что... ээ, а что, случилось что-то?

Глядя на Кирито, тоже севшего на кровати и отвечающего сквозь подавляемый зевок, Асуна лихорадочно замахала руками.

– Не, ничего, ничего!

Прикончив завтрак, состоявший из глазуньи, ржаного хлеба, салата и кофе и за пару секунд убрав со стола, Асуна хлопнула в ладоши.

– Так! Где будем играть сегодня?

– Ах ты, – и Кирито неловко улыбнулся. – Не говори о таких вещах так вот прямо.

– Но ведь здесь каждый день так весело, знаешь.

Асуна действительно так думала, абсолютно искренне.

Воспоминания о прошлом приносят боль; но за те полтора года, что Асуна была пленницей SAO и еще не влюбилась в Кирито, она закалила свое сердце.

Жертвуя сном ради прокачки навыков, став сублидером гильдии Проходчиков «Рыцари Крови», она вгрызалась в лабиринты с такой яростью, что даже у согильдийцев иногда опускались руки.

Все, что было в ее сердце, – стремление пройти игру и покинуть этот мир; она была твердо убеждена, что любая деятельность, не способствующая достижению главной цели, бессмысленна.

Все эти мысли пролетали через сознание Асуны; невольно ей стало жаль, что она не познакомилась с Кирито раньше. Дни, прошедшие с их первой встречи, были столь живыми, столь удивительными, что даже предыдущая жизнь в реальном мире с ними не сравнилась бы. Все то время, что она провела с Кирито, было уникальным, все переживания – новыми.

Вот почему для Асуны, дождавшейся наконец тех дней, когда они с Кирито смогли проводить вместе *все* время, каждая секунда была истинной драгоценностью. Она хотела отправиться вместе с ним в самые различные места и говорить, говорить обо всем на свете.

Асуна положила руки на пояс и спросила, слегка дуясь:

– Так что, Кирито-кун, ты не хочешь пойти вместе куда-нибудь и поиграть?

В ответ Кирито ухмыльнулся до ушей и жестом левой руки вызвал карту. Переключил в видимый режим и показал Асуне. На карте были изображены все леса и озера уровня.

– Вот сюда пойдём.

Он указал пальцем в краешек леса недалеко от их домика.

Поскольку 22 уровень один из самых нижних, он, естественно, довольно большой по площади. В диаметре он, пожалуй, километров восемь. Посреди уровня находится гигантское озеро, на южном берегу которого расположена жилая зона, Коралловая деревня. На северном берегу – лабиринт. Ну а вся остальная часть уровня заросла красивым хвойным лесом. Домик Асуны и Кирито стоял в южной части уровня, а точка, куда показывал Кирито, лежала в паре километров к северо-востоку.

– Короче, я вчера в деревне слышал один слух... Вот здесь, где лес погуще... иногда выходит *он*.

– Хааа? – с сомнением среагировала Асуна, глядя на хитро улыбающегося Кирито.
– Что еще за «он»?

– ...Призрак.

На мгновение Асуна лишилась дара речи, затем робко спросила:

– ...В смысле, монстр астрального типа? Что-то вроде духа или баньши?

– Неа, настоящий. Игрок... в смысле, призрак игрока. По-видимому, женщины.

– Аай...

Асуна невольно вздрогнула. На подобные темы она реагировала куда хуже, чем среднестатистический человек. Во всяком случае, достаточно плохо, чтобы под разными предложениями избежать участия в зачистке лабиринта в виде старой крепости, протянувшейся через 65 и 66 уровни и выполненной в стиле фильмов ужасов.

– Н-но, но ты же знаешь, это же виртуальный мир, игра. Такие штуки, как – как призраки, здесь такого просто не может быть, – неистово запротестовала она, заставляя себя улыбаться.

– Интересно, насколько это так...

Кирито, прекрасно знавший об этом слабом месте Асуны, с энтузиазмом перешел в наступление.

– Скажем... Игрок, который умер, полный злобы, по-прежнему с надетым и работающим нейрошлемом... и вот теперь он бродит по лесам, ночь за ночью...

– Прекратиинии!!

– А-ха-ха, прости, прости, неудачная шутка. В общем, я сомневаюсь, что призрак правда появится, но если уж мы идем куда-то, лучше идти туда, где есть шанс наткнуться на что-нибудь интересное, правда?

– Аа...

Снова надув губы, Асуна повернулась и посмотрела в окно.

Несмотря на приближающуюся зиму, погода стояла отличная. Теплый, мягкий солнечный свет заливал садовую лужайку. Самое неподходящее время для таких штук, как явление призрака. Из-за особенностей конструкции Айнкрада увидеть солнце было невозможно, кроме как рано на рассвете и поздно на закате, но благодаря удачно сделанной всесторонней подсветке с освещенностью все было в порядке.

Асуна снова повернулась к Кирито и ответила, вскинув голову:

– Ладно, идем. И докажем, что никаких призраков вовсе не существует.

– Заметано. ...А если сегодня не найдем, в следующий раз пойдем ночью, договорились?

– Ни за что!! ...Не буду больше готовить еду для такого приставалы.

– Кхе, беру свои слова назад. Ты ничего не слышала.

Кинув на Кирито последний хмурый взгляд, Асуна ухмыльнулась, затем рассмеялась.

– Ладно, давай по-быстрому соберемся. Я пожарю рыбу, а ты, Кирито-кун, хлебушек порежь, ладно?

Наполнив пикниковую корзинку сэндвичами с рыбой, они вышли из дома; было девять утра.

Выйдя на лужайку, Асуна обернулась к Кирито и сказала:

– Слушай, прокати меня на плечах.

– Прокатить тебя на плечах?! – с обалделым видом переспросил Кирито.

– Понимаешь, все время с одной высоты смотреть скучно. А для Кирито-куна с его силой это должно быть раз плюнуть, правда?

– Вообще-то да... Блин, тебе сколько лет вообще...

– А возраст тут вообще ни при чем! Ну что, прокатишь? Все равно никто не смотрит.

– Н-ну... ладно, наверно...

Все еще ошарашенный, Кирито сел на корточки и повернулся к Асуне спиной, продолжая качать головой. Асуна приподняла юбку и закинула ноги ему на плечи.

– Поехали. Но если ты обернешься, я тебя стукну, понял?

– А это не перебор ли?..

Ворча на Асуну, Кирито легко встал. Поле зрения сразу расширилось.

– Уаа! Смотри, отсюда даже озеро видно!

– *Мне* ни черта не видно!!

– Тогда в другой раз я тебя тоже подниму.

– ...

Положив руки Кирито на голову, которую он опустил, утомленный таким поворотом событий, Асуна скомандовала:

– Полный вперед! Курс норд-норд-ост!

Весело смеясь на плечах двинувшегося в путь Кирито, Асуна снова подумала, как же драгоценны эти дни, проведенные ими вдвоем. Она всем сердцем верила, что сейчас она более «живая», чем все предыдущие семнадцать лет.

Через десять минут ходьбы – ну, вообще-то шел только Кирито, но тем не менее – в общем, через десять минут перед ними открылось одно из маленьких озер, которыми был усеян 22 уровень. Соблазненные, видимо, хорошей погодой, несколько игроков сидели на берегу, закинув удочки; поплавки болтались на воде. Тропинка шла вокруг озера, немного поднимаясь вверх, на приличном расстоянии от берега; однако часть игроков заметили Кирито с Асунуной, повернулись к ним и помахали. Похоже, все, кого они встречали, улыбались, а некоторые даже смеялись.

– ...Какое тут к черту «никто не смотрит»!!

– А-ха-ха, стало быть, игроки здесь все-таки есть... Кирито-кун, ты им тоже помаши.

– Ни за что.

Несмотря на жалобы, Кирито не выказывал желания опустить Асуну на землю. Асуна поняла, что на самом-то деле такой поворот событий его забавляет.

Тропинка вскоре пошла вниз, затем свернула вправо, вглубь леса. Она вилась и петляла вокруг гигантских хвойных деревьев, напоминающих кедров. Кирито с Асуной продолжали двигаться вперед. Шелест ветвей, шепот ручейка, птичье чириканье. Эти звуки дополняли раскрашенную в цвета осени лесную картину.

Асуна задрала голову и взгляделась в верхушки деревьев; они казались ближе, чем раньше.

– Какое здоровенное дерево... Слушай, как ты думаешь, ты смог бы на него забраться?

– Хм... Мм...

Несколько секунд Кирито раздумывал над вопросом Асуны.

– Думаю, это разрешено системой... Хочешь попробовать?

– Не, давай в другой раз. ...Кстати, насчет взбираться.

Асуна потянулась, по-прежнему сидя на плечах Кирито, и глянула в сторону края Айнкрада – тот виднелся между деревьями.

– Эти штуки по краям, ну, которые на колонны похожи, они же идут до следующего уровня, да? Вот интересно... что будет, если на них влезть?

– А, я это уже пробовал.

– Эээ?!

Изогнувшись всем телом, Асуна заглянула Кирито в лицо.

– А меня не позвал.

– Ну, тогда мы еще не так уж хорошо знали друг друга.

– Да, потому что Кирито-кун все время убегал.

– ...Я п-правда все время убегал?

– Истинная правда. Я все время пыталась тебя пригласить, но ты не соглашался даже чаю попить вместе.

– Это... нууу... в общем, возвращаясь к нашим баранам...

Направив разговор, зашедший в странном направлении, обратно к исходной теме, Кирито продолжил:

– Если судить чисто по результатам, это был полный провал. Я лез там, где камень казался более выщербленным, и это было, в общем, довольно легко, но когда я забрался

метров на восемьдесят, вылезло сообщение об ошибке, такое типа, «Дальше этого места идти нельзя». Я был страшно зол.

– Ах-ха-ха, стало быть, читерство не работает. Как и следовало ожидать, хе.

– Это совершенно не смешно. У меня от шока руки соскользнули, и я грандиозно свалился.

– Э... ээ?! От такого же погибают обычно?

– Угу. Я думал, мне конец. Если б я на три секунды протормозил с телепортационным кристаллом, мое имя сейчас было бы в списке погибших.

– Черт, это было опасно. Пожалуйста, не повторяй больше такого.

– Это я собирался сказать!

Пока они шли болтая, лес вокруг становился все гуще. Даже птичьи крики и пробивающийся сквозь кроны свет, казалось, стали приглушаться.

Оглядевшись в очередной раз, Асуна спросила Кирито:

– Слушай, то... место, о котором были слухи, оно где?

– Ну, оно... – Кирито взмахом руки вызвал карту и проверил их местонахождение и направление. – О, мы уже почти пришли. Еще пара минут.

– Хмм... Слушай, а эта история, там есть какие-нибудь подробности?

Асуне не очень-то хотелось слушать подробности, но от полного незнания она чувствовала себя неуютно, потому и спросила.

– В общем, где-то неделю назад один игрок-плотник вроде как пришел сюда за древесиной. В этом лесу древесина довольно-таки приличного качества, он увлекся и не заметил, как стемнело... Он стал быстренько возвращаться, но тут в тени деревьев... мелькнуло что-то белое.

– ...

Для Асуны это было уже пределом, но Кирито безжалостно продолжал.

– Игрок перепугался, решив, что это монстр, но, по-видимому, это был не монстр. Это был человек, точнее, маленькая девочка – так тот игрок рассказывал. Длинные черные волосы, белые одежды. Медленно-медленно она шла к маленькой рожице. «Если это не монстр, значит, это игрок», – так подумал плотник, глядя на нее.

– ...

– ... Там не было курсора.

– Аа...

Тихий взглас нечаянно вырвался из горла Асуны.

«Такого просто не может быть», – подумал игрок, но несмотря на это, он подошел поближе. И даже позвал ее. Как только он это сделал, девочка остановилась... и медленно-медленно стала разворачиваться в его сторону...

– До-до-доста-...

– И тут он наконец заметил. В лунном свете, падавшем на ее белое платье, соседние деревья... виднелись прямо сквозь нее.

– !!.

Изо всех сил стараясь не завизжать, Асуна вцепилась Кирито в волосы.

– «Если она обернется, мне конец», – подумал игрок и кинулся бежать. Он бежал и бежал, пока не увидел наконец светящиеся окна деревни. Тогда он решил, что спасен, и остановился... тяжело дыша, он оглянулся...

– Иии?!

– И там никого не было. И он жил долго и счастливо.

– ...Ки-Ки-Кирито-кун, дурааак!!

Асуна спрыгнула на землю и уже занесла кулак, серьезно намереваясь как следует стукнуть его по спине – как вдруг.

В глубине леса, мрачной, несмотря на дневное время, что-то белое мелькнуло возле ствола дерева.

Подавленная зловещей атмосферой, Асуна застыла от страха. Ее навык «Обнаружение» был, конечно, прокачан не так сильно, как у Кирито, но все же на достаточно высоком уровне. Просто включив использование этого навыка, она могла более ясно рассмотреть то, на чем сосредоточивала взгляд.

«Что-то белое», похоже, колыхалось на ветру. Это было не растение. Не камень. Одежда. А конкретно – белое платье; его очертания виднелись совершенно отчетливо. И из-под юбки выглядывали худые, длинные... ноги.

Девочка стояла неподвижно. Да, как и описывал Кирито, это была маленькая девочка в белом платье; она не двигалась, лишь молча смотрела на Кирито с Асуной.

Чувствуя, что вот-вот потеряет сознание, Асуна каким-то образом сумела все же раскрыть рот. Из горла вырвался хриплый шепот.

– Ки... Кирито-кун, смотри, вон там.

Кирито проследил взглядом, куда смотрела Асуна, и тоже замер на месте.

– Это... это же враки должны быть...

Девочка не двигалась. Она стояла метрах в десяти от них и смотрела, не отводя глаз. Асуна чувствовала, что если девочка подойдет хоть чуть-чуть ближе, она упадет в обморок. Она собрала всю свою храбрость – и в этот самый момент.

Девочка неуверенно покачнулась. И, как механическая кукла, у которой кончился завод, совсем не так, как живое существо, – рухнула на землю. Донесся легкий стук падения.

– Это... – Кирито прищурился. – Это не призрак!! – и побежал к девочке.

– П-погоди, Кирито-кун!

Несмотря на мольбы и призывы остановиться со стороны оставленной позади Асуны, Кирито бежал, ни разу даже не оглянувшись.

– Черт!!

Асуна неохотно побежала за Кирито. Ее сердце дрожало; но она никогда в жизни не слышала о призраках, которые могут падать в обморок. А значит, это может быть только игрок.

Оказавшись в тени дерева на несколько секунд позже Кирито, Асуна обнаружила девочку уже в его руках. Она по-прежнему была без сознания. Обрамленные длинными ресницами глаза были закрыты, руки безжизненно свисали вниз. Пристально всмотревшись в ее одетую в белое платье фигурку, Асуна убедилась, что она, слава богу, даже на чуть-чуть не была прозрачной.

– Она, она как?

– Хмм... – произнес Кирито, вглядываясь в лицо девочки. – Честно говоря... Дышать в этом мире не нужно, сердце тоже не бьется...

В SAO большинство функций человеческого организма могут быть воспроизведены, но реализовывать их не стали. Можно вдыхать и выдыхать по собственной воле, и при этом игрок чувствует движение воздуха по своим дыхательным путям; но бессознательное дыхание аватарам не нужно, и они не дышат. То же относится к сердцебиению: ощущение, что сердце колотится сильнее, в минуты напряжения или восторга присутствует, но нащупать пульс другого игрока невозможно.

– Все-таки она не исчезает... значит, еще жива, наверно. Но это... действительно странно...

С этими словами Кирито склонил голову вбок.

– Что странно?

– Она не может быть призраком, раз я могу так вот ее коснуться. Но все же ее курсор... его нет...

– А...



Асуна вновь сфокусировала зрение на девочке. Однако цветной курсор, который всегда появляется, когда игрок фокусируется на динамических объектах, таких как игроки, монстры и даже NPC, на сей раз делать этого не желал. С подобным до сих пор она не встречалась никогда.

– Может, это баг или что-то типа того?

– Наверно. В обычной сетевой игре я бы обратился к ГМу, но в SAO никаких ГМов нету... Но, заметь, дело не только в курсоре. Она слишком маленькая для игрока.

И то верно. Тельце, лежащее на руках у Кирито, было необычайно маленьким. На глаз, ей и десяти лет не было. По идее, еще при настройке нейрошлема, до первого захода в игру, существовало возрастное ограничение, так что дети лет примерно до тринадцати пользоваться им не могли.

Асуна осторожно протянула руку и провела по лбу девочки. Лоб был гладкий и в меру прохладный.

– Как... такая маленькая девочка оказалась в SAO?..

Кирито, закусив губу, встал и решительно заявил:

– Пока что мы просто не можем оставить ее одну. Мы наверняка что-нибудь узнаем, когда она очнется. Давай возьмем ее к нам домой.

– Ага, давай.

Кирито по-прежнему держал девочку на руках. Асуна бегло оглядела окрестности, но ничего необычного, кроме большого трухлявого пня, не обнаружила. Откуда здесь взялась девочка, оставалось загадкой.

Почти весь обратный путь Асуна и Кирито бежали; девочка, однако, не пришла в себя и после того, как они выбрались из леса и вернулись домой. Уложив ее на кровать Асуны и накрыв одеялом, они сели бок о бок на стоящую по соседству кровать Кирито.

На короткое время воцарилось тишина; впрочем, ее тут же разбил бесстрастный голос Кирито.

– Ну что ж, если мы хоть в чем-то можем быть уверены, так это в том, что она не NPC. Раз уж нам удалось принести ее сюда.

– Угу... верно.

Координаты всех NPC, контролируемых системой, были фиксированы (плюс-минус сколько-то), и игроки передвигать NPC не могли. Если кто-то пытался взять или сдвинуть NPC, через считанные секунды всплывало сообщение об агрессивном поведении, нарушитель получал болезненный удар, и его отбрасывало в сторону.

Слегка кивнув в ответ на согласие Асуны, Кирито продолжил свои рассуждения.

– Далее, это не может быть начало какого-нибудь квеста. В этом случае окно квестов обновилось бы сразу, как только мы до нее дотронулись. ...Короче, эта девочка – заблудившийся игрок... по крайней мере, этот вывод кажется наиболее разумным.

Покосившись на соседнюю кровать, он добавил:

– Кристаллов у нее нет, возможно, она вообще не знает, как нужно здесь передвигаться; думаю, она никогда раньше не выходила в поле, оставалась в Стартовом городе. Не знаю, как она очутилась здесь, но в Стартовом городе мы, возможно, найдем кого-то, кто ее знает... может, даже ее родителей или еще кого-то, кто присматривает за ней.

– Угу. Мне тоже так кажется. Я не верю, что такой маленький ребенок хотя бы залогиниться мог сам по себе. Наверняка она пришла сюда с семьей или что-то вроде того... и я очень сильно надеюсь, что с ними ничего не случилось.

Последняя фраза явно далась Асуне с трудом. Она повернулась к Кирито.

– Слушай, она ведь поправится, да?

– Мм. Раз она не исчезает, значит, она до сих пор подключена к нейрошлему. Думаю, ее состояние сейчас близко к состоянию сна. А значит, рано или поздно она проснется... мне так кажется.

Кирито энергично кивнул; его слова были пропитаны надеждой.

Асуна слезла с кровати, опустилась на колени перед постелью, где спала девочка, и, протянув правую руку, мягко погладила ее по головке.

Девочка была очень красивая. Она казалась скорее какой-то феей, чем человеческим ребенком. Ее лицо было словно из алебаstra – снежно-белое, с тонкими чертами. Длинные черные волосы красиво блестели; с ее экзотичной внешностью она, несомненно, будет само очарование, если откроет глаза и улыбнется.

Кирито тоже подошел и присел рядом с Асуней. Нерешительно вытянул руку и погладил девочку по волосам.

– Похоже, ей и десяти нет... Лет восемь, как думаешь?

– Где-то в этом районе... Это самый молодой игрок, кого я когда-либо встречала.

– Вот именно. Я познакомился когда-то с одной девочкой-Приручительницей, но даже ей было лет тринадцать.

Инстинктивно среагировав на что-то, чего она еще не слышала, Асуна уставилась на Кирито.

– Хмм, значит, у тебя была еще одна симпатичная подружка, э.

– А, да мы просто обмениваемся мэйлами время от времени... Н-нет, это и все, больше ничего нет!

– Ничего удивительного. Кирито-кун такой скучный, в конце концов.

И Асуна резко отвернулась.

Словно почувствовав, что разговор движется в странном направлении, Кирито встал и произнес:

– Ого, сколько уже времени. Давай пообедаем.

– Насчет этой истории – позже обязательно все в подробностях расскажешь, понял?

Кинув на Кирито пристальный взгляд, Асуна тоже встала и, решив на время вопрос замять, рассмеялась.

– Ладно, пойдем обедать. Я заварю чай.

Остаток осеннего дня пролетел мирно и спокойно, но даже когда алому свету закатного солнца, льющемуся с края уровня, пришла пора угаснуть, девочка не пробудилась.

Занавески были задернуты, настенная лампа зажжена; к этому времени Кирито вернулся из деревни. Покачав головой, он без слов дал понять, что попытки разузнать что-нибудь о девочке ничем не увенчались.

Не в настроении веселиться за ужином, молодожены ограничились простой трапезой из супа и хлеба, после чего Кирито начал расследование. Заклучалось оно в том, что он прочитывал все газеты, какие купил.

Называлось это «газетой», но на настоящие газеты – скрепленные вместе листы бумаги – было совершенно не похоже. Это был единый лист пергамента размером с журнальную страницу. Внешне он смахивал на системное окно, а редактировать его можно было, как веб-страницу; соответственно, на этой странице отображалась самая разнообразная информация.

Содержимое газеты напоминало игровой гайд, составляемый самими игроками. Включало оно в себя множество тем: новости, мануал для новичков, раздел «Вопрос-ответ», списки предметов снаряжения и так далее. Помимо прочих, была там и секция «Пропажи-находки»; к ней-то Кирито с Асуной и обратились. Им казалось, что девочку могут разыскивать. Однако –

– ...Ничего, эх...

– Ничего, э...

Потратив несколько десятков минут на то, чтобы пролистать все газеты, они переглянулись и разом поникли плечами. Ничего больше они не могли сделать, кроме как терпеливо ждать, когда девочка наконец проснется и все объяснит.

Будь это обычный вечер, они бы бодрствовали допоздна, болтая о пустяках или играя в простенькие игры; возможно, устроили бы вечернюю прогулку или еще чем-нибудь более оригинальным бы занялись – но сегодня они оба были не в настроении.

– Давай ложиться уже.

– Хм. Да, наверно, пора.

И Асуна кивнула, соглашаясь с Кирито.

Погасив свет в гостиной, они отправились в спальню. Поскольку девочка занимала одну из кроватей, Кирито и Асуна должны были спать вместе – в общем-то, они и так через день это делали, но... Они торопливо переоделись в пижамы.

Лампу в спальне тоже притушили, и молодожены улеглись в кровать.

Кирито, несомненно, обладает некоторыми совершенно уникальными, странными талантами; похоже, умение быстро засыпать тоже входит в их число. Когда Асуна решила, что ей хочется поговорить, и повернулась к Кирито лицом, он уже мирно сопел во сне.

– Блин.

Пробормотав разочарованно, Асуна перевернулась на другой бок, лицом к кровати, на которой лежала девочка. В бледно-синей темноте та спала так же крепко, как и раньше. Асуна ни разу еще не пыталась думать о прошлом девочки, но сейчас, когда она лежала и смотрела не отрываясь, мысли ее постепенно сползли в этом направлении.

Если до последнего времени девочка жила с кем-то из взрослых, например, с родителями или родственниками, это все же более-менее нормально. Но если она пришла в Айнкрад одна и последние два года прожила в страхе и одиночестве – для ребенка, которому всего-то восемь или девять лет, это было бы совершенно невыносимо. В таком случае рассудок, возможно, к ней и не вернется уже.

«Неужели...»

Асуне пришел в голову худший из возможных вариантов. Возможно, девочка бродила по лесу и потом упала в обморок как раз из-за каких-то проблем с психикой. Разумеется, никаких психиатров в Айнкраде не было, сидминов, к которым можно было бы обратиться за помощью, – тоже. По самым оптимистичным прогнозам, до прохождения игры оставалось еще минимум полгода, и в любом случае Асуна и Кирито одними лишь своими усилиями не добьются ничего. Из-за того, что они оба отсутствуют на переднем крае, число игроков их уровня сейчас на два меньше, и составить сбалансированную партию тоже стало труднее.

Как бы сильно ни страдала сейчас эта девочка, Асуна не в силах ее спасти – едва Асуна это осознала, ее сердце пронзила боль. Не думая, она слезла с кровати и подошла к спящей.

Коротко погладив ее по голове, Асуна осторожно откинула одеяло и легла рядом. Обеими руками крепко обняла маленькое тельце. Девочка не шевельнулась и на сантиметр, но ее лицо вроде чуть смягчилось, и Асуна тихонько прошептала:

– Спокойной ночи. Надеюсь, завтра утром ты проснешься...

[К оглавлению](#)

ГЛАВА 2

Комната купалась в утреннем сиянии; нежная мелодия проникла в сознание Асуны. Это был ее обычный будильник – игра гобоя. Вся пронизанная мимолетными ощущениями на грани сна и яви, Асуна погрузилась в ностальгическую мелодию. Вскоре на гобой наложились бодрящие звуки струнных инструментов, затем добавился кларнет, тихий голос напевал что-то...

...Голос напевал?

Сама она ничего не напевала. Асуна распахнула глаза.

В ее объятиях лежала, не открывая глаз, черноволосая девочка... и подпевала мелодии будильника Асуны.

Она не пропустила ни единой ноты. Но это же просто невозможно. Асуна ведь настроила будильник так, чтобы он был слышен только ей; никто в мире не способен выкинуть такой трюк – подпевать мелодии, которая звучит исключительно у Асуны в голове.

Как бы там ни было, Асуна решила пока об этом не думать. Потому что важнее –

– Ки-Кирито-кун, да блин же, Кирито-кун!!

Не шевеля ни единым мускулом, она звала дрыхнувшего на соседней кровати Кирито. Вскоре раздалось неразборчивое бормотание – Кирито просыпался.

– ...Добро'утро. Что-то случилось?

– Сюда, быстрее!

Раздался приглушенный скрип половиц. Переведя взгляд с Асуны дальше на кровать, Кирито тотчас тоже распахнул глаза.

– Она поет?!

– А-ага...

Асуна легонько потрясла девочку в руках и позвала:

– Эй, просыпайся... открой глазки.

Губы девочки перестали шевелиться. Длинные ресницы задрожали и медленно поднялись.

Ее черные, чуть затуманенные глаза заглянули Асуне в лицо. Несколько раз мигнув, она совсем чуть-чуть приоткрыла рот.

– Аа... уу...

Голос девочки прозвенел, точно серебряные колокольчики – прекрасный, мимолетный звук. Асуна села, не выпуская ее из рук.

– ...Слава богу, ты проснулась. Ты можешь что-нибудь рассказать о том, ну, что с тобой случилось?

Несколько секунд девочка молчала, лишь покачивая головой маленькими, короткими движениями.

– Ясно... А как тебя зовут? Можешь сказать?

– З... овут... Ме... ня... зовут...

Девочка наклонила голову, и блестящая черная прядь упала ей на щеку.

– Ю... и. Юи. Меня зовут.

– Значит, Юи-тян? Какое красивое имя. А меня зовут Асуна. А вот его – Кирито.

Асуна повернула голову, и девочка, назвав себя Юи, сделала то же самое. Несколько раз переведя взгляд с Асуны на придвинувшегося всем телом Кирито и обратно, она наконец раскрыла рот.

– А... уна. Ки... то.

Губы, похоже, ее не слушались, она говорила отдельными звуками. Асуна ощутила, как к ней возвращаются страхи минувшей ночи. Девочка выглядела лет на восемь; с учетом времени, что она провела здесь с тех пор, как залогинилась, сейчас ей должно было быть около десяти. Но ее нечленораздельная речь звучала словно из уст маленького ребенка, едва осознавшего себя.

– Скажи, Юи-тян. Почему ты была на двадцать втором уровне? Может, твой папа или мама где-нибудь поблизости?

Юи опустила глаза и погрузилась в молчание. Секунда тишины – и она покачала головой.

– Я... не знаю. Я... ничего... не знаю.

Асуна отнесла Юи в гостиную, усадила за обеденный стол и налила подогретого сладкого молока. Девочка взяла чашку обеими руками, словно собиралась отнести ее

куда-то, и принялась медленно пить. Приглядывая за ней уголком глаза, Асуна решила обсудить ситуацию с Кирито на некотором удалении.

– Слушай, Кирито-кун. Что ты об этом думаешь?..

Кирито с серьезным видом пожевал губы, затем невесело произнес:

– Похоже, она... ничего не помнит. Но, судя по ее реакциям... похоже, она повредила рассудком или...

– Угу... значит, ты тоже так считаешь, да...

– Черт.

Лицо Кирито исказилось, словно он был готов заплакать.

– В этом мире... я много чего ужасного видел... но это... это хуже всего. Это слишком жестоко...

На глазах его выступили слезы; Асуна тоже ощутила, как что-то рвется у нее из груди. Обняв Кирито, она произнесла:

– Все будет хорошо, Кирито-кун. ...Мы с тобой, мы обязательно... что-нибудь придумаем.

– ...Да. Верно...

Кирито поднял голову и, слабо улыбнувшись, положил руку Асуне на плечо. Затем вернулся к обеденному столу; Асуна пошла за ним.

С громким стуком подвинув стул, Кирито уселся рядом с Юи и заговорил веселым голосом.

– Ааа, Юи-тян. ...А можно я буду звать тебя просто Юи?

Подняв глаза от чашки, Юи кивнула.

– Ясно. Ну а ты, Юи, зови меня просто Кирито.

– Ки... то.

– Кирито. Ки, ри, то.

– ...

Юи приняла напряженный вид и несколько секунд молчала.

– ...Киито.

Кирито расплылся в улыбке и положил ладонь Юи на голову.

– Возможно, это было малость трудновато. Можешь звать меня каким-нибудь простым именем, каким хочешь.

Юи снова задумалась. Она сидела абсолютно неподвижно, даже когда Асуна взяла со стола ее чашку и наполнила вновь.

Вскоре Юи медленно подняла голову и, глядя на Кирито, робко разомкнула губы.

– ...Папа.

Потом, повернувшись к Асуне, добавила:

– Асуна... мама.

Асуну бросило в дрожь. Она не знала, то ли девочка действительно приняла их за ее настоящих родителей, то ли – может, ее родителей вовсе не было уже в этом мире, и она теперь желала быть с Асунной и Кирито; но, вместо того чтобы разбираться со своими предположениями, Асуна отчаянно пыталась сдерживать чувства, переполняющие сердце и пытающиеся вырваться наружу. Улыбнувшись, она кивнула.

– Все правильно... Я твоя мама, Юи-тян.

При этих словах Юи впервые по-настоящему улыбнулась. Глаза под ровной челкой, ранее безжизненные, засияли, и кукольное личико словно обрело цвет.

– ...Мама!

Девочка потянулась к Асуне руками; Асуна ощутила колющую боль в груди.

– Уу...

Изо всех сил стараясь не пустить наружу слезы, она сумела как-то удержать на губах улыбку. Подняв маленькое тельце Юи со стула и крепко прижав к груди, она почувствовала, как одна-единственная слеза, наполненная самыми разными чувствами, выкатилась из глаза и стекает по щеке.

Покончив с завтраком, состоящим из горячего молока с булочкой, Юи, похоже, снова стала засыпать; она все еще сидела на стуле, но голова начала клониться то туда, то сюда.

Сидя по другую сторону стола и глядя на состояние девочки, Асуна дрожащей рукой вытерла глаза и повернулась к Кирито.

– Я... я...

Она открывала рот, но никак не могла сформулировать нужные слова.

– ...Прости, я просто не знаю, что делать...

Несколько секунд Кирито глядел на Асуну с сочувствием, потом вздохнул и ответил:

– ...Ты хочешь оставаться здесь и приглядывать за девочкой, пока к ней не вернется память, верно? Я отлично понимаю... что ты чувствуешь. У меня то же самое.

Но тем не менее... у нас серьезная дилемма... если мы так поступим, мы какое-то время не сможем вернуться к прохождению игры, а значит, и освободим отсюда этого ребенка тоже позже...

– Угу... так и есть, да...

Отрешившись на время от мыслей о самой себе, Асуна стала думать. Без всякого преувеличения – само существование Кирито как игрока-Проходчика было чрезвычайно важно для всех остальных. Он, хоть и был игроком-одиночкой, составлял карты лабиринтов, причем в количестве большем, чем многие сильные гильдии. Асуна планировала устроить всего лишь небольшой медовый месяц, но из-за того, что она так вот монополизировала Кирито, она уже чувствовала себя немножко виноватой.

– Пока что давай будем делать то, что можем.

Кинув взгляд на задремавшую Юи, Кирито продолжил:

– Для начала давай заглянем в Стартовый город и попробуем найти ее родителей или других родственников. Она настолько выделяется среди игроков, что там просто обязан найтись кто-нибудь, кто ее хотя бы узнает.

– ...

Такое решение напрашивалось само собой. Но Асуна внезапно обнаружила, что в ней поднимается нежелание расставаться с девочкой. Она добилась для себя жизни, в которой она была вдвоем с Кирито, жизни, о которой могла лишь мечтать; но мысль, что их может стать трое, почему-то не вызвала у нее отторжения. Может, это из-за ощущения, что Юи будет как бы дочкой ее и Кирито... Добравшись до этой мысли, Асуна вздрогнула и пришла в себя; она почувствовала, что покраснела до ушей.

– ?.. Что случилось?

– Ни-ничего!!

Асуна повернулась к подозрительно глядящему на нее Кирито и лихорадочно замотала головой.

– Все п-правильно. Когда Юи-тян проснется, пойдем в Стартовый город. А по пути сможем еще поместить объявление в газету, в раздел «Пропажи-находки».

По-прежнему не в силах смотреть Кирито в лицо, Асуна тараторила, поспешно убирая со стола. Когда она кинула взгляд на безмятежно спящую на стуле Юи, ей показалось – возможно, просто показалось, – что лицо девочки стало не таким, как вчера, более спокойным.

Перенесенная в кровать, Юи проспала все утро. Асуна нервничала: она опасалась, что Юи вновь впадет в кому; но, к счастью, девочка проснулась как раз когда Асуна с Кирито собрались обедать.

Специально для Юи Асуна испекла фруктовый пирог, что делала очень редко; однако Юи, усевшись за стол, удивила и Асуну, и Кирито: она заинтересовалась не

столько пирогом, сколько обильно политым горчицей сэндвичем, который усердно поглощал Кирито.

– Ээ, Юи, это очень острое.

– Уу... я хочу... как у папы.

– Понятно. Ну, если ты так уверена, не буду тебя останавливать. Все познается на личном опыте.

Кирито передал Юи сэндвич. Девочка, распахнув свой маленький рот на всю ширину, откусила без малейшего намека на колебание.

Кирито с Асуной, затаив дыхание, следили за Юи, жевавшей с непонятным выражением лица; наконец она глотнула и просияла.

– Вкусно.

– А у нашей крошки характерец, – улыбнулся в ответ Кирито и потрепал Юи по голове. – Давай проверим себя и на ужин сделаем что-нибудь по-настоящему острое.

– Блин, размечтался тут! Еще не хватало, чтобы я такое стала готовить!

Но если в Стартовом городе они найдут опекунов Юи, сюда они вернутся уже вдвоем. При этой мысли сердце Асуны екнуло от одиночества.

Асуна взглянула на Юи, которая тем временем прикончила сэндвич и с довольным видом пила чай с молоком, и сказала:

– О, Юи-тян, давай сходим кое-куда после обеда.

– Сходим?

Глядя на озадаченное личико Юи и раздумывая, как бы получше объяснить, она помедлила, но тут вмешался Кирито.

– Мы хотим поискать друзей Юи.

– Друзей... это что?

Асуна и Кирито инстинктивно переглянулись. У «синдрома» Юи было много странных проявлений. Не то чтобы ее интеллектуальный возраст уменьшился по сравнению с реальным – больше похоже было, что у нее выпадали отдельные фрагменты памяти.

Правильнее всего для улучшения ее состояния было бы найти ее настоящих опекунов... твердо сказав себе это, Асуна повернулась к Юи и ответила:

– В общем, друзья – это люди, которые смогут помочь Юи-тян. Ну, давайте собираться.

В лице Юи все еще читалось сомнение, но тем не менее она кивнула и встала.

Белое платье, в которое была одета девочка, – тонкая материя, короткие рукава-фонарики, – выглядело явно неподходящим, чтобы в нем гулять в начале зимы. Конечно, подхватить насморк, обморозиться или еще какой-нибудь вред здоровью нанести – такого здесь не происходило (хотя если кому-то взбредет в голову раздеться и отправиться на какой-нибудь ледяной уровень, это будет другое дело); но все-таки слишком легко одетый человек на холоде ощущал серьезный дискомфорт.

Асуна пролистывала свой гардероб, материализуя один за другим теплые предметы одежды, пока не нашла наконец свитер, который подошел бы Юи, – и вдруг застыла.

В норме, чтобы экипировать одежду, игрок должен произвести определенные действия с фигурой своего персонажа в главном меню. Ткань, жидкость и другие подобные мягкие вещи в SAO воспроизводились не очень хорошо, поэтому одежда моделировалась не как отдельный, независимый объект, а как составная часть тела.

Заметив нерешительность Асуны, Кирито спросил у Юи:

– Юи, а ты можешь открыть свое меню?

Как и ожидалось, девочка склонила голову набок, глядя непонимающе.

– Ладно, попробуй подвигать пальцами правой руки. Вот так.

Кирито провел пальцами в воздухе, и прямо под рукой возник фиолетовый прямоугольник окна. Юи неуверенной рукой повторила этот жест, однако окно не появилось.

– ...Я так и думал, здесь явно какой-то баг. Однако же если главное меню не открывается – это слишком серьезно... Ты же тогда вообще ничего сделать не можешь.

Кирито закусил губу, как вдруг... Юи, все это время безуспешно шевелившая правой рукой и все сильнее расстраивавшаяся, на сей раз решила шевельнуть левой. И тут же под рукой у нее открылось сияющее фиолетовое окно.

– Открылось!

Юи восторженно заулыбалась; Асуна над ее головой переглянулась с Кирито, явно пораженным. Она уже совершенно не понимала, что происходит.

– Юи-тян, дай я посмотрю.

Асуна склонилась над девочкой и заглянула в ее окно. Однако содержимое окна обычно было невидимо для всех, кроме владельца, и перед Асуной открылся лишь пустой экран.

– Прости, дай я воспользуюсь твоей рукой.

Асуна взяла ладошку Юи, пошевелила ее тоненьким указательным пальцем и кликнула туда, где, как ей подсказывала интуиция, располагалась кнопка переключения режима видимости.

Глазомер ее не подвел; с коротким звуковым эффектом содержимое окна проявилось. Вообще говоря, заглядывать в главное меню другого игрока считалось верхом невоспитанности; несмотря на особые обстоятельства, Асуна попыталась никуда не смотреть, а только открыть поскорее рюкзак, но...

– Ч-что за дела?! – вырвалось у нее в ту же секунду, когда она кинула взгляд на верхнюю часть экрана.

В норме верхняя часть главного меню была поделена на три части. На *самом* верху располагались написанное латиницей имя и длинные тонкие полоски хит-пойнтов и опыта; ниже и правее была изображена фигура персонажа с экипированным снаряжением, ну а слева – панель с кнопками. Существовало множество вариантов дизайна всего этого, но общий расклад менять было нельзя. Здесь же – в верхней части окна Юи было лишь странное имя «Yui-MHSP001», ни полосы хит-пойнтов, ни полосы опыта. Фигура персонажа находилась где положено, но набор кнопок слева был совсем куцый: всего лишь «Предметы» и «Опции».

Обалделый вид Асуны показался Кирито подозрительным; он тоже заглянул в окно и тоже застыл. Юи, ничего не зная об аномальности своего меню и о том, что это означает, смотрела на обоих с любопытством.

– Это тоже... системный баг?.. – прошептала Асуна; из горла Кирито вырвался стон.

– Знаешь... это не похоже на баг. Больше похоже, что этот дизайн был таким и задуман с самого начала... Блин, по-моему, меня никогда еще не бесило отсутствие ГМов так сильно, как сейчас.

– Обычно в SAO просто нет ни багов, ни лагов, так что и нужды в ГМах тоже нет... По-моему, пора уже кончать ныть на эту тему...

Пожав плечами, Асуна вновь двинула пальцем Юи – на сей раз она открыла рюкзак. Туда, в рюкзак, она поместила свитер, который взяла со стола; со слабой вспышкой свитер исчез, провалился в окно меню. Затем Асуна подтащила название свитера от рюкзака к фигуре персонажа и там отпустила.

Тут же раздался звуковой эффект, похожий на звон колокольчика; все тело Юи окуталось искорками света; светло-розовый свитер «вросстал» в нее.

– Уаааа...

Просияв, Юи вытянула вперед руки и принялась разглядывать себя. Асуна тем временем продолжила; она достала юбочку в цвет свитера, черные колготки и красные ботинки; один за другим она надевала предметы одежды на Юи; наконец, вернув белое платье в рюкзак, она закрыла окно.

Переодетая Юи была в полном восторге; она то терлась щекой о пушистую текстуру свитера, то оттягивала юбочку.

– Ну, пошли тогда.

– Мм. Папа, возьми меня на ручки.

Юи беззаботно потянулась к Кирито обеими руками; тот застенчиво улыбнулся и поднял девочку. Потом кинул взгляд на Асуну и сказал:

– Асуна, на всякий случай будь все время готова к драке. Мы, конечно, из города выходить не будем, но... это все-таки территория Армии...

– Хм... Да, лучше всего не расслабляться, – кивнула Асуна и вместе с Кирито направилась к дверям. Хорошо бы им удалось найти опекунов Юи; она действительно так думала, правда, но почему-то при мысли о расставании с Юи ей становилось не по себе. Они были знакомы всего день, но, похоже, Юи полностью завладела той частью сердца Асуны, где хранилась нежность.

Несколько месяцев уже прошло с тех пор, как Асуна последний раз спускалась на первый уровень, в Стартовый город.

Сложные чувства овладевали ей, когда она стояла возле врат, обшаривая глазами гигантскую площадь и расходящиеся от нее улицы.

Разумеется, поскольку это был крупнейший город Айнкрада, по числу различных заведений, необходимых приключенцам, все прочие города не шли со Стартовым городом ни в какое сравнение. Цены были в основном низкими, всяческих постоянных дворов имелось множество; словом, если смотреть чисто по эффективности, Стартовый город – идеальное место, где можно базироваться.

И тем не менее к сегодняшнему времени ни один из знакомых Асуне высокоуровневых игроков не жил в Стартовом городе. Давление со стороны Армии было одной из причин, конечно, но главной причиной была другая: если поднять глаза к потолку уровня, стоя на главной площади, сразу и неизбежно вспоминалось то, что произошло *тогда*.

Все началось с пустяка.

Родившись в семье отца-бизнесмена и матери-ученой, Асуна – Асуна Юки – росла в соответствии с ожиданиями, которые возлагали на нее родители; так было всегда, сколько она себя помнила. И отец, и мать были беспощадно требовательны к себе и одновременно ласковы с дочерью; из-за этого Асуна всегда боялась, что они скажут, если она вдруг не оправдает их ожиданий.

Ее брат, по-видимому, чувствовал то же самое. И он, и Асуна ходили в частную школу, которую выбрали родители, и всегда приносили лучшие оценки. С того времени, когда брат закончил наконец школу, поступил в университет и уехал из дома, она существовала без каких-либо целей, кроме одной: оправдывать ожидания родителей. Она брала уроки по множеству предметов, общалась исключительно с друзьями, которых одобрили родители, – но, живя так, вскоре Асуна стала чувствовать, что ее мир сжимается, словно медленно сдувающийся воздушный шар. Если она продолжит двигаться по этому предназначенному ей пути – в старшую школу, затем в университет,

выбранный родителями, затем выйдет замуж за человека, выбранного родителями, – ей казалось, что она неизбежно окажется заперта в твердой, непробиваемой раковине, даже меньшей по размеру, чем сама Асуна, и никогда уже не сможет из нее вырваться; этот страх владел ей постоянно.

Вот почему, когда брата приняли на работу в компанию, управляемую отцом, и когда он пришел домой с нейрошлемом и копией SAO, которую он добыл по знакомству, и начал с воодушевлением разглагольствовать о «первой VRММО в мире», – вот почему Асуна, которая прежде не притрагивалась к игровым приставкам, ощутила слабый намек на интерес к этому странному новому миру.

Конечно, если бы брат унес это все к себе в комнату и там пользовался, она, скорее всего, быстро бы выкинула это из головы и не думала бы больше о всяких там нейрошлемах. Однако брату сильно не повезло: ему пришлось отправиться в заграничную командировку ровно в тот самый день, когда SAO открылась; и вот Асуна упростила его одолжить ей игру на один день. Просто минутная прихоть, желание заглянуть в мир, которого она никогда раньше не видела, ничего больше...

И сразу – изменилось все.

Даже сейчас она вспоминала восторг того дня, когда она из Асуны стала «Асуной», когда очутилась вдруг на незнакомой улице, среди незнакомых людей.

Но сразу же после – с небес сошел тот бог пустоты и объявил о начале смертельной игры, о невозможности выбраться из этого мира; и первое, о чем тогда подумала Асуна, – домашка по математике, к которой она даже еще не приступала.

Если она не поторопится назад и не сделает уроки, завтра в школе учитель ее отругает. В той жизни, которую Асуна вела прежде, это было абсолютно недопустимо... Но, разумеется, тяжесть ситуации оказалась совершенно иного порядка.

Одна неделя, две недели... день за днем проходили в ничегонеделании, а никаких признаков помощи извне не было. Запершись в одной из комнат какого-то постоянного двора в Стартовом городе, скрючившись на кровати, Асуна ощущала, как ее затапливает ужас. Иногда она плакала, иногда даже с криком лупила кулаками по стене. Снаружи была зима ее третьего года в средней школе. Скоро начнутся вступительные экзамены в старшую школу², потом новый учебный год. Сойти с этого пути для Асуны было все равно что полностью разрушить свою жизнь.

Асуна проводила день за днем в тревоге, в плену мрачных подозрений.

Наверняка ее родители сейчас не столько тревожатся за состояние здоровья их ребенка, сколько упиваются чувством разочарования от дочери, завалившей экзамены из-за какой-то игровой приставки. Ее друзьям, наверно, жалко подругу, выбывшую из их компании; а может, наоборот, они сейчас злорадствуют.

² Система школьного образования в Японии включает 6 лет обучения в начальной школе, 3 года в средней и 3 года в старшей. В отличие от России, это три разных учебных заведения.

Одолеваемая этими черными мыслями, Асуна в конце концов прошла некую критическую точку. Она приняла решение покинуть постоялый двор. Не ждать, пока ее спасут, но спасти себя собственными силами. Стать спасительницей, которая положит конец этому кошмару. Не пройдя этот путь, вряд ли она сможет снова вернуться в души и мысли людей, которые ее окружали.

Асуна подготовила кое-какое снаряжение, выучила наизусть весь мануал и двинулась в поле. Время на сон было сокращено до двух-трех часов в день; остальные часы она посвятила прокачке. Весь свой природный ум и силу воли она сосредоточила на одной цели: пройти игру; неудивительно, что совсем скоро она вошла в число самых высокоуровневых игроков. Так родилась неудержимая рапиристка Асуна по прозвищу «Молния».

Вернемся в настоящее... два года спустя. Семнадцатилетняя Асуна на тогдашнюю себя смотрела с горечью. Нет, не только на период сразу после начала игры. На все, что было раньше, на ту себя, что жила в узком, сжимающемся мире; эту часть своего прошлого она вспоминала с болью и грустью.

Тогда она не понимала смысла того, что такое «жить». Все, что она делала, – думала об идеальном будущем и при этом приносила в жертву настоящее. «Сейчас» было лишь способом достичь совершенного «потом», и с исчезновением этого самого «потом» ей не оставалось ничего, кроме как исчезнуть, раствориться в пустоте.

Если смотреть лишь в одну сторону, ничего хорошего не получится. Глядя на мир SAO, Асуна пришла к такому выводу.

Тот, кто гоняется лишь за будущим, подобен прежней Асуне, фанатично стремящейся пройти игру; а тот, кто цепляется за прошлое, так и лежит до сих пор, скрючившись, в комнате на постоялом дворе. Тот же, кто живет одним лишь настоящим, ищет мимолетных удовольствий и, возможно, становится преступником.

Но даже в этом мире существовали люди, которые наслаждались настоящим и сохраняли драгоценные воспоминания, при этом усердно трудясь во имя того, чтобы выбраться из игры. Научил этому Асуну черноволосый мечник, с которым она познакомилась год назад. С того момента, впечатавшегося ей в память навсегда, стремление жить именно так окрасило ее повседневную жизнь в другие цвета.

Теперь Асуна чувствовала, что и в реальном мире сможет разбить ту свою раковину. Она верила, что сможет жить ради самой себя. Пока этот человек рядом с ней...

Асуна тихонько подошла к Кирито, стоящему в задумчивости и глядящему на городские улицы. Подняв глаза на каменную крышу над головой, она вновь ощутила боль – но слабую, едва заметную.

Покачав головой, словно вытряхивая все сентиментальные мысли, Асуна заглянула в лицо по-прежнему несомой Кирито девочке.

– Юи-тян, ты помнишь здесь что-нибудь, дома там или что-нибудь еще?

– Уу...

Юи с непонятым выражением лица принялась оглядывать каменные строения, окружающие площадь; наконец она покачала головой.

– Не знаю...

– Ну, Стартовый город все-таки чертовски большой, – заметил Кирито, погладив Юи по волосам.

– Наверно, что-нибудь рано или поздно вспомнится, если мы просто будем тут бродить. Для начала предлагаю зайти на центральный рынок.

– Да, наверно.

Синхронно кивнув, пара направилась в сторону главной улицы, идущей на юг.

«И все-таки...»

Уже идя по улице, Асуна с сомнением оглянулась на площадь. Игроков вокруг было на удивление мало.

Центральная площадь Стартового города была так же велика, как тогда, два года назад, в день открытия сервера, когда она вместила десять тысяч игроков. В центре этого круглого пространства, мощенного булыжником, возвышалась колокольня, в нижнем этаже которой сине сверкали ворота. От колокольни концентрическими кругами расходились клумбы, а между клумбами стояло множество изящных белых скамеек. Вполне естественно было бы увидеть здесь толпы людей, отдыхающих в такую прекрасную погоду; однако все игроки на площади были либо рядом с воротами, либо направлялись с площади прочь – стоявших на брусчатке или сидящих на скамейках почти не было.

На более высоких уровнях центральная площадь города всегда бурлит, всегда полна народу. Кто-то просто треплется, кто-то подыскивает себе сопартийцев, кто-то устанавливает киоск; из-за всех этих людей по площади даже просто идти бывает трудно; а здесь –

– Слушай, Кирито-кун.

– Хм?

Кирито повернулся к Асуне, и она спросила:

– Сколько примерно игроков сейчас здесь живут?

– Хмм, ну... Всего сейчас живы тысяч шесть, и где-то процентов тридцать из них по-прежнему в Стартовом городе, если считать вместе с Армией, так что получается под две тысячи, так?

– При таких цифрах тебе не кажется, что здесь как-то слишком малоллюдно?

– Если посмотреть под таким углом... Может, они все тусуются возле рынка?

Однако даже когда они, идя по главной улице, приблизились к рынку и число магазинов и повозок заметно увеличилось, улица оставалась тихой. Случайные фразы продавцов-NPC бесплодно улетали в никуда.

Все же Асуне с Кирито удалось найти парня, сидевшего под большим деревом. Асуна подошла и попыталась завязать разговор.

– Аа, прошу прощения.

Парень, неотрывно смотрящий на крону дерева со странно серьезным видом, ответил, не поворачивая головы, словно пришельцы были досадной помехой.

– В чем дело.

– Это... где-нибудь здесь есть поблизости место, где разыскивают пропавших людей?

При этих словах игрок наконец повернул голову к Асуне. Довольно-таки нескромно принялся ее рассматривать.

– А, значит, вы неместные.

– В общем, да. Это... мы ищем кого-нибудь, кто присматривает за этим ребенком...

Асуна указала на Юи, дремлющую на руках у Кирито.

Игрок, одетый в простую одежду, по которой невозможно было определить его класс, кинул взгляд на Юи, и его глаза чуть расширились; но тут же он вновь задрал голову к верхушке дерева.

– ...Ребенок потерялся, э, такое редко бывает. ...В седьмом районе есть церковь возле реки, это к востоку отсюда, там живет куча детишек, попробуйте туда заглянуть.

– Сп-пасибо.

Неожиданно получив столь полезную информацию, Асуна быстро поклонилась. Затем она решила задать еще вопрос.

– Эээ... скажи, а что ты здесь делаешь? И еще: почему здесь так мало народу?

Парень скорчил гримасу, но все же ответил; по-видимому, пришельцы не так сильно ему докучали, как он пытался изобразить.

– Это секретная информация, я бы так сказал. Ну, раз вы все равно не отсюда... Смотри, видишь? Вон на тех ветках наверху.

Асуна проследила, куда он показывал пальцем. Клонящиеся вниз ветви гигантских деревьев, растущих вдоль дороги, были окрашены в яркие цвета осени, но если сосредоточиться и как следует присмотреться, можно было разглядеть в тени листьев несколько желтых плодов.

– Разумеется, эти придорожные деревья – неразрушаемые объекты; даже если на них залезть, с них и лист не сорвешь, – принялся пояснять парень. – Однако несколько раз в день эти плоды падают... Лежат всего несколько минут, потом портятся и исчезают; но если поймать момент и подобрать их, можно потом продать NPC за приличные деньги. Не говоря уж о том, что они вкусные.

– Оооо.

Для Асуны, вложившей много усилий в прокачку кулинарных навыков, тема съедобных ингредиентов представляла особенный интерес.

– И почему они?

– ...Только никому не говорите. Пять коллов за штуку.

– ...

При виде гордого выражения лица парня у Асуны отнялся язык. Она была изумлена тем, насколько низкой оказалась цена. Раз так, целыми днями сидеть под деревом и пялиться в его крону – достигаемый результат явно не стоил столь изнурительного труда.

– А, ну... раз так, пожалуй, овчинка не стоит выделки, а точнее... если выйти в поле и там убить одного-единственного червя, уже можно тридцать коллов заработать.

На этот раз парень уставился на нее в удивлении. Не то чтобы он прямо обвинял Асуну, что она не в своем уме, но выражение его лица явно показывало, насколько абсурдным было только что услышанное.

– Ты это с таким серьезным видом говоришь. Если идти в поле драться с монстрами... можно ведь и помереть, знаешь ли.

– ...

Асуне не шло в голову, что ответить. То, что этот парень только что сказал, было правдой; сражения с монстрами всегда сопровождались риском погибнуть. Но с точки зрения нынешней Асуны, беспокоиться об этом было все равно что в реальном мире днями-ночами трястись от страха угодить под машину, переходя дорогу; это было просто бессмысленно.

То ли ее собственные чувства по отношению к смерти в SAO притупились, то ли ее собеседник слишком уж нервничал – как бы там ни было, Асуна стояла столбом, не в силах произнести ни слова. Возможно, они оба были неправы. В Стартовом городе слова этого парня полностью соответствовали здравому смыслу.

Не замечая сумбура, творящегося у Асуны в голове, парень тем временем продолжил.

– И что там еще – почему здесь никого нет? Это не так, все здесь есть. Просто все сидят по своим комнатам. Потому что днем они могут наткнуться на отряд сборщиков налогов из Армии.

– С-сборщиков налогов... это еще что такое?

– Просто вежливое название вымогателей. Будьте осторожны, они ведь не посмотрят, что вы неместные. О, кажется, сейчас упадет... так, наш разговор окончен.

Парень закрыл рот и сосредоточенно уставился в зенит. Асуна быстро поклонилась; потом, заметив вдруг, что Кирито все это время молчал, развернулась к нему.

Кирито стоял и вглядывался в желтый плод с таким же серьезным лицом, какое у него было во время боя. Похоже, он твердо вознамерился заполучить следующий упавший плод.

– Блин, кончай уже!

– Н-но слушай, тебе разве не интересно?

Асуна ухватила Кирито за ворот и двинулась прочь, таща его за собой.

– А, ахх... оно ведь и выглядело вкусно...

Кирито продолжал жаловаться, когда Асуна ухватила его за ухо и развернула лицом к себе.

– Проехали; в какой стороне седьмой район? Там, похоже, собрались дети-игроки, так что давай туда заглянем.

– ...Угу.

Взяв на руки Юи, которая окончательно уснула, и крепко прижимая ее к себе, Асуна быстро шагала рядом с Кирито и время от времени заглядывала в карту.

Юи выглядела лет на десять; если бы Асуна так шла в реальном мире, у нее уже через несколько минут руки бы отвалились; здесь же благодаря высокому параметру физической силы девочка казалась ей не тяжелее подушки.

Минут десять Асуна с Кирито шли на юго-восток широкими городскими улицами, практически не встречая на своем пути игроков, пока не добрались наконец до огромного пространства, похожего на сад. Целый лес широколиственных деревьев с кронами самых разных цветов уныло махал ветвями под холодным, уже зимним ветром.

– Дай-ка гляну, этот лес есть на карте седьмого района, но... где, интересно, эта церковь?

– А, вон там, кажется?

За лесом, тянущимся справа от дороги, Асуна заметила высокий шпиль и всмотрелась повнимательнее. На самой вершине сизого шпиля сверкала металлическая эмблема – крест в круге. Знак церкви, его ни с чем не спутаешь. Как минимум одно такое строение существовало в каждом городе; подойдя к алтарю, можно было делать разные полезные штуки: например, избавляться от последствий «проклятий» – спецатак,

характерных для определенных монстров, – или благословлять оружие, чтобы оно наносила повышенный урон нежити. В SAO, где магия практически отсутствовала, церкви были, пожалуй, самыми мистическими сооружениями. Вдобавок ко всему, если регулярно платить коллы, можно снять в церкви комнатку – замена постоялому двору.

– П-погоди минуту.

Кирито уже собрался было двинуться к церкви, когда Асуна неожиданно для самой себя остановила его.

– Хм? В чем дело?

– Аа, нет... нуу... если мы там наткнемся на опекунов Юи, мы... оставим Юи-тян там, да?..

– ...

Черные глаза Кирито смотрели на Асуну с сочувствием. Он придвинулся и ласково обнял Асуну вместе со спящей у нее на руках Юи.

– Я тоже не хочу с ней расставаться. Как бы это сказать... С Юи наш дом в лесу действительно стал как настоящий дом... ну, по крайней мере, мне так кажется... Но это же не значит, что мы никогда ее больше не увидим. Если к Юи вернется память, она обязательно придет к нам еще.

– Мм... да.

Чуть кивнув, Асуна поднесла Юи еще ближе к себе и потерлась о ее щеку; затем, собравшись с духом, вновь зашагала вперед.

В масштабах всего города здание церкви было просто смешным. Двухэтажная постройка с одиноким шпилем, выдававшим ее назначение. Но в Стартовом городе было много церквей; те, что располагались близ главной площади, напоминали размерами небольшие замки.

Подойдя к здоровенной двустворчатой двери, Асуна толкнула рукой одну из створок. Будучи общественным учреждением, церковь, естественно, была не заперта. Внутри было темно; лишь пламя украшающих алтарь свечей слабо освещало каменный пол. На первый взгляд, никаких признаков жизни здесь не было.

Асуна не стала заходить, а лишь просунула голову внутрь и позвала:

– Эээ, тут есть кто-нибудь?

Ее голос разнесся эхом, однако же никто не появился.

– Никого нет, что ли?..

Асуна склонила голову набок; Кирито негромко ответил:

– Не, люди здесь есть. Трое в комнате справа, четверо слева... и еще на втором этаже.

– ...С твоим навыком обнаружения ты даже можешь сказать, сколько людей за стеной?

– На уровне девятьсот восемьдесят – да. Очень полезная штука, советую тебе тоже его прокачать.

– Не, его прокачивать так скучно, что я раньше свихнусь. ...Ладно, проехали; меня интересует, почему они прячутся?..

Асуна осторожно ступила внутрь. Ее окружала гробовая тишина, но каким-то образом она чувствовала, что рядом есть люди, которые просто стараются не издавать ни звука.

– Ээ, прошу прощения, мы ищем кое-кого! – попыталась она позвать еще раз, погромче. После этого – дверь справа чуть приотворилась, и оттуда донесся слабый женский голос.

– ...Вы не из Армии, нет?

– Мы не из Армии. Мы пришли с верхних уровней.

И Асуна, и Кирито были совершенно бездеспешны, и мечей при них тоже не было. Игроки, принадлежащие к Армии, постоянно таскали на себе униформу из тяжелых доспехов, так что уже по внешнему виду любой мог понять, что Асуна и Кирито не из Армии.

Вскоре дверь со скрипом открылась, и оттуда робко вышла женщина.

Короткие тускло-синие волосы, большие очки в черной оправе, из-за очков настороженно смотрели темно-зеленые глаза. Женщина, одетая в простое темно-синее платье, держала в руке кинжал в ножнах.

– Вы правда... не из отряда сборщиков налогов, да?..

Асуна ободряюще улыбнулась женщине и кивнула.

– Да, мы разыскиваем кое-кого и только сегодня пришли сверху. К Армии мы абсолютно никакого отношения не имеем, совсем.

В это мгновение –

– Сверху?! Вы что, настоящие мечники?!

Следом за тоненьким мальчишеским выкриком дверь за спиной у женщины распахнулась, и оттуда выбежало несколько человек. Сразу после распахнулась и вторая дверь, слева от алтаря, и оттуда тоже выскочили люди.

Захваченные врасплох и изумленные, Асуна с Кирито безмолвно смотрели, как игроки выстроились по обе стороны женщины в очках; это были еще дети, мальчики и девочки. Младшему было, на глаз, лет двенадцать, старшему где-то четырнадцать. И все они пожирали глазами Асуну и Кирито с неподдельным интересом.

– Эй, дети, я же сказала всем оставаться в комнатах!

Одна лишь эта женщина, смущенно пытающаяся одернуть ребятню, выглядела лет на двадцать. Кстати, ее никто не послушался.

Но тут же первый, кто выбежал из комнаты, пацаненок с короткими, всклокоченными рыжими волосами, встал на цыпочки и разочарованно воскликнул:

– Ну что такое, у вас даже мечей с собой нет. Эй, а вы правда сверху пришли? У вас же хотя бы оружие должно быть?

Последние его слова были адресованы Кирито.

– Н-нет, оно у нас есть, но... – ответил Кирито; он никак не мог оправиться от удивления, и потому глаза его бегали. Лица детей мгновенно просветлели. «Дайте посмотреть, дайте посмотреть», – безмолвно умоляли они.

– Эй, слушайте-ка, нельзя так невежливо разговаривать с людьми, которых впервые видите. ...Приношу вам свои извинения, мы тут редко принимаем гостей, так что...

Глядя, как женщина в очках с извиняющимся видом кланяется, Асуна поспешно ответила:

– Д-да нет, никаких проблем. ...Слушай, Кирито-кун, по-моему, у тебя еще осталось что-то в рюкзаке, может, покажешь им?

– А-ага.

Кивнув на предложение Асуны, Кирито открыл окно рюкзака и провел пальцем. Одним движением материализовал в объекты десяток предметов, относящихся к оружию, и вывалил на длинный стол, который нашелся в зале. Все эти предметы выпали из монстров во время последней охоты; у Кирито до сих пор руки не дошли их продать.

Выложив все лишние предметы, кроме его и Асуны собственного снаряжения, Кирито закрыл окно, и дети с радостными воплями кинулись все это разглядывать. Они хватались за мечи, палицы и прочее оружие по очереди, по залу разлетались возгласы «Тяжелый!» и «Клево!» При виде этой сцены чересчур заботливый родитель непременно шлепнулся бы в обморок, но в городах SAO, что с оружием ни делай, нанести себе вред невозможно.

– ...Я очень, очень извиняюсь...

Женщина в очках вновь смущенно поклонилась, но при взгляде на веселящихся детей на губах у нее появилась улыбка, и она сказала:

– ...А, проходите сюда, пожалуйста. Я приготовлю чай, так что...

Пройдя в маленькую комнатку, Асуна и Кирито отхлебнули предложенного им горячего чая и разом вздохнули с облегчением.

– Так... Вы упомянули, что разыскиваете кого-то?... – спросила сидящая напротив них женщина, чуть склонив голову.

– А, да. Ээ... меня зовут Асуна, а вот это Кирито.

– Ах, прошу прощения, я же до сих пор не представилась. Меня зовут Саша, – и женщина отвесила быстрый поклон.

– А это Юи.

Глядя по волосам по-прежнему спящую у нее на коленях Юи, Асуна продолжила.

– Эта девочка заблудилась в лесу на двадцать втором уровне. Она... похоже, она потеряла память, так что...

– Господи...

Женщина, назвавшаяся Сашей, распахнула свои большие темно-зеленые глаза за стеклами очков.

– И при ней не было ничего, кроме одежды, так что вряд ли она жила на верхних уровнях... И поэтому мы подумали, может, кто-то, кто за ней приглядывает, живет в Стартовом городе... или, может, здесь есть кто-то, кто ее знает; и поэтому мы пришли сюда, чтобы поискать. И когда мы узнали, что дети собираются в этой церкви...

– Вот, значит, как оно...

Саша взяла чашку обеими руками и уткнула глаза в столешницу.

– ...Сейчас здесь, в церкви, живут двадцать человек, часть из начальной школы, часть из средней. Я уверена, что это все или практически все дети, какие есть в Стартовом городе. Когда началась эта игра...

Голос Саши звучал приглушенно, но отчетливо.

– ...Почти все дети были страшно напуганы, многие просто обезумели. Конечно, кто-то из детей приспособился к игре и ушел из города, но это исключения.

Асуна тоже испытала нечто подобное – она ведь тогда была в третьем классе средней школы. Она не сомневалась, что, когда она заперлась в комнатухе постоянного двора, ее рассудок медленно, но верно разваливался; она дошла практически до края.

– Этого следовало ожидать; эти дети были еще в таком возрасте, когда хочется, чтобы тебя баловали; и вдруг им сказали, что они не могут отсюда выбраться, а может, и вообще никогда не вернуться в реальный мир. Многие из детей сломались... и некоторые из них на самом деле сошли с ума.

Рот Саши вытянулся в тонкую линию.

– В течение где-то месяца после начала игры я думала заняться ее прохождением и выходила в поле тренироваться, но... однажды я увидела на углу одного из этих детей, и я просто не могла оставить его одного, и я взяла его с собой, и мы стали жить на постоялом

дворе вдвоем. А потом я подумала о других таких же детях, которые до сих пор живут где-то рядом, и я начала ходить по городу, чтобы их отыскать. И как-то очень быстро все получилось так, как получилось. Вот почему... хотя, конечно, люди, которые сражаются на верхних уровнях, как вы, наверняка думают, что я дезертировала и что это непростительно.

– Это... это не...

Мотая головой, Асуна изо всех сил пыталась найти подходящие слова, но звуки упорно не хотели выходить из горла. Тогда эстафету подхватил Кирито.

– Это совершенно не так. Ты сражаешься очень храбро... гораздо храбрее, чем мы.

– Спасибо огромное за эти слова. Но я делаю все это не только из чувства долга. Мне очень нравится жить вместе с этими детьми.

Саша мягко улыбнулась, потом озабоченно глянула на спящую Юи.

– Вот поэтому... все эти два года мы каждый день обшариваем все здания в городе, чтобы узнать, есть ли еще дети, которым нужна помощь. Если бы здесь оставался такой маленький ребенок, мы бы непременно заметили. Мне очень жаль говорить вам... но я не думаю, что она жила в Стартовом городе.

– Вот как...

Асуна повесила голову и еще крепче обняла Юи. Затем взяла себя в руки и вновь подняла глаза на Сашу.

– Ээ, может, я влезаю в твою личную жизнь, но как ты справляешься, повседневные расходы и все такое?

– А, что касается этого – я не одна, есть еще несколько ребят постарше, которые заботятся о нас... У них достаточно высокий уровень, чтобы они были в полной безопасности, пока остаются вблизи города, так что на еду нам хватает. Хотя какую-то особую роскошь, конечно, позволить себе не можем.

– Ого, это круто... Судя по тому, что я уже успел услышать в городе, охота на монстров в поле здесь считается некоей формой самоубийства и полным бредом.

На слова Кирито Саша кивнула.

– В общем-то, похоже, так считают все игроки, которые остались в Стартовом городе. Не буду говорить, что они неправы; ничего не попишешь, то, что всегда есть риск погибнуть, из головы не выкинешь... Но именно благодаря этому мы зарабатываем больше денег, чем средний житель города.

Несомненно, так оно и было; одна лишь аренда гостевой комнаты в церкви должна была обходиться в сотню коллов ежедневно. Эта сумма во много раз превосходила доход того собирателя плодов.

– И именно поэтому я в последние дни все время высматриваю их...

– ...Кого?

Добрый взгляд Саши на мгновение отвердел. Она уже раскрыла рот, чтобы ответить, как вдруг...

– Сэнсэй! Саша-сэнсэй! Беда!!

Дверь комнаты распахнулась, и сразу куча детей ворвалась, как лавина.

– Так, ну это уже верх невоспитанности по отношению к гостям!

– Сейчас не до того!! – проорал в ответ тот рыжеволосый мальчишка; в глазах у него стояли слезы. – Гина и остальных сцапала Армия!

– Где?! – спросила Саша, решительно поднявшись на ноги; она мгновенно стала совершенно другим человеком.

– На пустыре за магазином секонд-хэнда в пятом восточном районе. Армия перекрыла проход, их человек десять. Одному Котте удалось уйти.

– Понятно, я отправляюсь прямо сейчас. ...Прошу прощения, но... – повернувшись к Асуне и Кирито, Саша чуть склонила голову. – Я не могу оставить детей в беде. Мы продолжим наш разговор позже...

– Мы тоже пойдем, сэнсэй!!

Это выкрикнул рыжий пацан, и тут же вся толпа позади него одобрительно завопила. Подбежав к Кирито, мальчик с отчаянным выражением лица выкрикнул:

– Братец, одолжи нам то твое оружие ненадолго! Если мы его возьмем, даже те гады из Армии разбегутся!

– Я категорически запрещаю! – решительно заявила Саша. – Вы все останетесь здесь!

И тут Кирито, все это время молча следивший за развитием событий, поднял правую руку, словно подавая детям сигнал успокоиться. Вообще-то ему плохо удается читать атмосферу, и он не умеет находить подходящий момент, чтобы вмешаться в разговор или, наоборот, его прекратить; но сейчас от него веяло чем-то таинственным и властным. Дети быстро затихли.

– ...Мне очень жаль... – веско заговорил он, – но характеристики, необходимые, чтобы пользоваться этим оружием, очень высокие, вы просто не сможете его применять. Мы вам поможем. Эта вот сестрица, хоть по ней и не скажешь, просто умопомрачительно крута.

Покосившись на Кирито, Асуна тоже энергично кивнула. Затем поднялась на ноги и, повернувшись к Саше, произнесла:

– Пожалуйста, позволь нам помочь. Чем нас будет больше, тем лучше.

– ...Благодарю. Я рассчитываю на вас.

Саша отвесила глубокий поклон, затем твердым жестом поправила очки и заявила:

– Так. Прошу прощения, но нам придется бежать!

Выбежав из церкви, Саша понеслась вперед; кинжал болтался на поясе. Асуна, по-прежнему с Юи на руках, и Кирито летели за ней. Оглянувшись на бегу, Асуна обнаружила, что за ними мчится ватага детей, но Саша, похоже, не собиралась их останавливать и отправлять обратно.

Прокладывая путь между кучками деревьев, они добрались до шестого восточного района и нырнули в проулки. Похоже, Саша срезала где только можно, чтобы пробежать кратчайшим путем; мимо них проносились управляемые NPC магазинчики, сады частных домов и все такое прочее; и вот наконец впереди показалась группа людей, перекрывших узкий переулок. Их было не меньше десяти. Тускло-зеленая и черно-стальная униформа – никаких сомнений, это были члены Армии.

Когда Саша, решительно преодолевшая все эти проулки, наконец остановилась, игроки из Армии заметили ее и развернулись с ухмылками на лицах.

– О, вот и нянька явилась.

– ...Пожалуйста, верните детей, – недрогнувшим голосом потребовала Саша.

– Не гроби так нашу репутацию. Мы их скоро вернем; всего лишь вобьем в них немного правил поведения в обществе.

– Угу, угу. Городские жители ведь все обязаны платить налоги.

И армейцы бурно захохотали. Рука Саши, сжатая в кулак, задрожала.

– Гин! Кейн! Ребята!! Вы там?! – позвала Саша; тут же ей ответил испуганный голос девочки.

– Сэнсэй! Саша-сэнсэй... спаси нас!

– Наплюйте на деньги, просто отдайте им!

– Сэнсэй... им этого мало!..

На сей раз напряженный голос принадлежал, судя по всему, мальчику.

– Нха-ха-ха!

Один из людей, блокирующих дорогу, издал смешок, похожий на кашель.

– Да, а все потому, что вы, ребята, очень много налогов не уплатили... Одних только денег будет недостаточно, хе.

– Вот именно, вот именно, все ваше снаряжение тоже оставляйте. И все доспехи... всё до последнего кусочка сымайте.

При взгляде на вульгарные ухмылки армейцев Асуна мгновенно поняла положение дел. Этот «отряд сборщиков налогов» явно требовал у детей, среди которых была и девочка, полностью раздеться. В Асуне стала разгораться ярость, кровь ударила в голову.

Саша, по-видимому, пришла к такому же выводу; буравя армейцев яростным взглядом, она подошла ближе.

– А ну... а ну с дороги! А не то...

– «А не то» что, нянька? Расплатишься вместо них?

Ухмыляющиеся армейцы двигаться с места и не думали.

В городах, точнее, в границах безопасной зоны, постоянно работает программа под названием «код предупреждения преступлений»; благодаря ей любые попытки причинить другому игроку вред или подвинуть его против его воли оказываются тщетными. Из-за этого, однако, игрока, нарочно перекрывающего путь, совершенно невозможно убрать. В результате родилось множество неэтичных методов воздействия на игроков, таких как «блокировка», то есть полное перекрытие дороги несколькими игроками, или «коробочка», когда несколько игроков плотно окружают жертву, не давая ей двигаться.

Кстати говоря, все эти приемчики работают, только если все участники движутся по земле. Асуна кинула взгляд на Кирито и сказала:

– Идем, Кирито-кун.

– Поехали.

Кивнув друг другу, они небрежно оттолкнулись от мостовой.

Саша и армейцы могли лишь наблюдать в полном ошеломлении, как Асуна и Кирито прыгнули, задействовав на всю катушку свои силу и ловкость, с легкостью перемахнули через живой барьер и опустились в окруженный закуток.

– Уааа?!

Несколько человек в страхе отскочили назад.

В углу импровизированного «загона» скорчились два мальчика и девочка, все трое лет по тринадцати. Они были уже без доспехов и верхней одежды. Асуна, закусив губу, подошла к детям, затем улыбнулась и произнесла:

– Все уже хорошо. Можете надеть ваше снаряжение.

Дети, глядя квадратными глазами, немедленно кивнули и принялись лихорадочно собирать предметы экипировки, лежащие возле них на земле, и убирать к себе в окно снаряжения.

– Эй... эй, эй, эй!!

Один из армейцев наконец пришел в себя и принялся выражать свое негодование.

– Какого хрена вы тут устроили!! Как вы смеете мешать работе Армии!!

– Спокойно, спокойно, минуточку.

Остановив вопящего, вперед шагнул человек в заметно более тяжелых доспехах, чем остальные. Похоже, он был командиром этого отряда.

– Мы вас, ребята, раньше тут не видели, но вы отдаете себе отчет, что такое идти против Армии Освобождения? Если вы по-прежнему настаиваете, мы можем выслушать ваше дело в штаб-квартире во дворце.

Узкие глаза командира горели злобой. Он снял с пояса здоровенный меч и сделал еще шаг, демонстративно похлопывая клинком по ладони. Поверхность клинка взблескивала в лучах заходящего солнца. Тусклый блеск, типичный для оружия, не знавшего ни ремонта после полученных в бою повреждений, ни даже самих этих повреждений.

– Или вы хотите выйти *наружу* и там побеседовать, снаружи? А?

Едва она услышала эту фразу...

Зубы Асуны застучали так, что это было слышно всем. Изначально она считала, что лучше всего уладить дело миром, но при виде дрожащих от страха детей ее ярость перевалила критический уровень.

– ...Кирито-кун, возьми Юи-тян.

Кирито взял девочку и, прежде чем кто-либо успел понять, что происходит, второй рукой материализовал и передал Асуне ее рапиру. Получив оружие, Асуна стремительно придвинулась к командиру армейцев.

– А... аа?..

Оказавшись прямо перед игроком, стоящим с отвалившейся челюстью и по-прежнему не врубаящимся в ситуацию, Асуна со всей мощи нанесла резкий колющий удар.

Всё вокруг окрасила ослепительная вспышка. Звук удара был почти как от взрыва. Игрока, только что выплевывавшего угрозы, отшвырнуло, и он шлепнулся на ягодицы, выпучив глаза.

– Если ты так хочешь подраться, вовсе не нужно выходить в поле.

Подойдя к нему, Асуна вновь сделала резкое движение правой рукой. Вновь вспышка и оглушительный грохот. Командира армейцев словно ветром отнесло еще назад.

– Не волнуйся, твои хит-пойнты не пострадали. Кстати, это означает, что и мне не обязательно останавливаться.



Глядя на Асуну, подходящую к нему твердым шагом, хоть и с дрожащими губами, командир армейцев, похоже, понял, что она имела в виду.

Там, где действует код предотвращения преступлений, любая прямая атака на игрока оружием будет остановлена невидимым барьером и не нанесет никакого урона. Но и у этого правила имеется обратная сторона: атакующий может не волноваться, что его курсор перекрасится в «преступниковый» цвет.

Это обстоятельство широко использовалось, например, во «внутриграницных поединках», часто устраиваемых в качестве тренировок. Однако с ростом навыков и характеристик атакующего игрока интенсивность звукового и светового эффектов, включающихся при срабатывании кода, усиливается соответственно; кроме того, когда используется навык мечника, появляется незначительный эффект отталкивания. Непривычным к такому игрокам очень трудно все это выносить, даже если умом они понимают, что их хит-пойнты вне опасности.

– Ээк... П-прекра-... – проскрежетал командир, брошенный на землю атакой Асуны. – А вы чего... кончайте смотреть... сделайте что-нибудь!!

После этих слов остальные армейцы наконец пришли в себя и тоже вытащили оружие.

Игроки, блокировавшие дорогу, осознали, что у них за спиной происходит что-то не то, и бежали сюда с южной и северной стороны.

Оказавшись в полукольце, Асуна смотрела на врагов горящими глазами; она словно вернулась в те времена, когда была неудержимой воительницей. Без единого слова оттолкнувшись от земли, она врезалась в строй противников перед собой.

В следующее мгновение узкое пространство наполнилось грохотом и ревом.

Три минуты спустя.

Асуна, придя наконец в чувства, остановилась и опустила рапиру. Повсюду валялись тела игроков из Армии. Несколько человек, похоже, бросили своего командира и сбежали.

– Ффуф...

Сделав глубокий вдох-выдох, она убрала рапиру в ножны и обернулась... Сзади стояли Саша и дети из церкви; они стояли как примороженные, не в силах произнести ни звука.

– Ах...

Асуна шагнула назад, у нее перехватило дыхание. Она решила, что перепугала детей, когда поддалась ярости и вышла из себя, и смущенно опустила глаза.

Но тут закричал тот самый рыжий пацан, который верховодил среди детей; глаза его сверкали.

– Круто... Это было просто круто, сестрица!! Никогда в жизни такого не видел!!

– А я ведь говорил, что она умопомрачительно крута, помните?!

Кирито, широко улыбаясь, шагнул вперед.левой рукой он держал Юи, в правой был меч. Похоже, он тоже поучаствовал в разборке.

– А-а-ха-ха, – сконфуженно рассмеялась Асуна, и дети с громкими криками бросились к ней.

Саша, сцепив руки перед животом, тоже улыбалась, а в глазах ее стояли слезы.

И тут.

– Все... все здесь...

Раздался тихий, но чистый голос. Асуна вздрогнула и подняла глаза. Юи, лежащая у Кирито на руке, проснулась – это осталось незамеченным никем – и, глядя куда-то в пространство, вытянула вперед правую руку.

Асуна кинула поспешный взгляд туда, куда она показывала, но там ничего не было.

– Все... все чувствуют...

– Юи! Что с тобой, Юи!! – выкрикнул Кирито; Юи мигнула пару раз, лицо ее было совершенно пустым. Асуна тоже подбежала, ничего не понимая, и схватила Юи за руку.

– Юи-тян... неужели ты что-то вспомнила?!

– ...Я... я...

Юи сморщила лицо и опустила голову.

– Я была... не здесь... Всегда одна, темно...

Она хмурилась, кусала губы, словно вспоминая что-то. А потом...

– Уа... аа... ааааа!!

Она запрокинула голову, и из тоненького горла рванулся пронзительный крик.

– ?!.

Ззз, ззз – странные электрические звуки раздались у Асуны в ушах, впервые за все время, что она была в SAO. Тело Юи закаменело, потом затряслось, точно собираясь распасться в любую секунду.

– Юи... Юи-тян!.. – закричала Асуна и отчаянно обхватила руками девочку.

– Мама... страшно... мама!!.

Забрав стонущую Юи у Кирито, Асуна крепко прижала ее к груди. Несколько секунд спустя загадочный припадок сошел на нет, и тело Юи обмякло, словно его разом покинули все силы.

– Что... это только что было...

Тусклый шепот Кирито раздался посреди общего потрясенного молчания.

[К оглавлению](#)

ГЛАВА 3

– Так, все взяли по куску хлеба!

– Эй, прольется, если будешь ворон считать!

– Ааа, сэнсэй! Гин стырил мою яичницу!

– Я же тебе за нее морковку дал!

– Это... просто нечто...

– Ага...

Асуна и Кирито обалдело смотрели на разворачивающуюся перед ними сцену завтрака, больше напоминающего битву.

Стартовый город, гостевая комната в церкви в седьмом восточном районе. Пара гигантских, длинных столов буквально ломилась от тучи огромных тарелок с яйцами, сосисками, овощами и прочей едой; два десятка детей с воплями штурмовали столы.

– Однако, похоже, им весело, – с улыбкой добавила Асуна, сидящая за круглым столиком поодаль вместе с Кирито, Юи и Сашей, и поднесла к губам чашку с чаем.

– Такое здесь каждый день. Сколько раз я им говорила, чтобы вели себя тихо, но все без толку.

С этими словами Саша чуть прищурилась и обратила на детей полный любви взгляд.

– Ты очень любишь детей, да? – спросила Асуна, и Саша застенчиво улыбнулась.

– На той стороне я училась в университете на преподавателя. Знаете, кавардак в классах всегда был проблемой. Возможность воспитывать детей – меня это всегда вдохновляло. Но когда я оказалась здесь, когда начала жить вместе с этими детьми, все оказалось совершенно не так, как я думала... У меня такое чувство, что это я на них опираюсь; они поддерживают меня гораздо сильнее, чем я их. Но, в общем, может, это тоже нормально... Я начала верить, что это вполне естественный результат.

– Ну... мне кажется, я тебя понимаю, – кивнула Асуна и ласково погладила по голове Юи, с серьезным видом отправляющую в рот ложку за ложкой. Тепло, принесенное самим существованием Юи, удивляло ее. Это было совсем не похоже на

разрывающую сердце любовь, которую она чувствовала к Кирито и от которой у нее в груди все сжималось при каждом его прикосновении; это больше походило на невидимые перья, обволакивающие ее со всех сторон; тихая безмятежность.

Накануне Юи потеряла сознание после какого-то загадочного припадка, но, к счастью, уже через несколько минут снова пришла в себя. Однако Асуна не хотела сразу же предпринимать длительных путешествий или телепортироваться; поэтому, а отчасти еще и по настойчивому приглашению Саши, они в итоге сняли на ночь одну из свободных комнат в церкви.

Сегодня утром, похоже, Юи чувствовала себя нормально, и у Асуны с Кирито гора свалилась с плеч; однако общая ситуация не изменилась ничуть. Судя по тем обрывочным воспоминаниям, которые вроде вернулись к Юи, она никогда не жила в Стартовом городе и вообще не жила с кем-то, кого можно было бы назвать ее опекуном. Раз так, то происхождение провалов в памяти Юи и ее периодического впадения во младенчество оставалось абсолютно неясным, и Асуна с Кирито были в полной растерянности, что же им делать дальше.

Однако Асуна утихомирила чувства, рвущиеся из глубины сердца.

Теперь она будет жить вместе с Юи до того дня, когда к девочке вернется память. Даже когда ее отпуск закончится и она вернется на передний край, наверняка же найдется способ –

Асуна, углубившись в тревожные мысли, продолжала гладить Юи по волосам; Кирито тем временем поставил на стол свою чашку и заговорил.

– Саша-сан...

– Да?

– ...Это, насчет Армии. Насколько я знал, несмотря на всю их бесцеремонность, они все же были серьезно настроены поддерживать общественный порядок. Но те вчерашние типы – они же вели себя, как настоящие преступники... Когда это у них началось?

Саша сжала губы, затем ответила:

– То, что у них начали меняться цели, я заметила где-то полгода назад... Некоторые из них стали заниматься грабежами под видом сбора налогов, другие с ними ругались. Несколько раз я видела, как армейцы дрались между собой. Ходили слухи, что у них там наверху дележка власти или что-то вроде того...

– Угу... Ну, они же все-таки огромная организация, больше тысячи человек. Разумеется, там не может быть все однородно... И все же: если то, что было вчера, здесь происходит каждый день, это нельзя так оставлять... Асуна.

– Что?

– Как думаешь, *тот тип* знает об этой ситуации?

Догадавшись, кого Кирито с явной неохотой в голосе назвал «тем типом», Асуна сдержала улыбку и ответила:

– Ну, думаю, он знает... Лидер Хитклифф вообще очень много знает, даже о том, что происходит в Армии. Но он, как бы это сказать... в общем, его мало кто интересуется, кроме высокоуровневых игроков-Прходчиков... Время от времени он расспрашивал про Кирито-куна, например, но когда мы разбирались с гильдией убийц «Веселый гроб», он просто предоставил все нам, сказал только «оставляю это дело на вас». Так что сильно сомневаюсь, что он мобилизует группу Прходчиков ради того, чтобы как-то воздействовать на Армию.

– Мда, похоже, с тем типом такое вполне возможно... Но если так, мы вдвоем мало что можем поделать.

Кирито замолчал и, нахмутив брови, отхлебнул свой чай. Затем внезапно поднял голову и посмотрел в сторону входа в церковь.

– Там кто-то есть. Он один...

– Эх... Неужели еще один гость...

Словно в подтверждение слов Саши, по всему зданию разнесся громкий стук в дверь.

Саша, прицепив кинжал к поясу, и Кирито (на всякий случай) отправились открывать дверь. Вернулись они в сопровождении высокой девушки.

Длинные серебряные волосы, стянутые в хвост; точеное, красивое лицо; умный, пристальный взгляд небесно-синих глаз.

Прическу, цвет волос и даже цвет глаз в SAO можно менять по собственной воле, но, поскольку большинство пользователей системы были японцами, игроки, которым хорошо бы шли яркие цвета, встречались редко. Асуна тоже попробовала как-то покрасить волосы в вишневый цвет; сейчас она даже вспоминать об этом не хотела – была тогда страшно разочарована и быстро вернула себе каштановые волосы.

Девушка была красива, этого Асуна не могла не признать с первого взгляда; она даже чуть позавидовала ее взрослой красоте. Затем, однако, она перевела взгляд ниже, чтобы рассмотреть снаряжение вошедшей, и все ее тело инстинктивно напряглось.

Под серо-стальным плащом, в который куталась гостя, прятались темно-зеленая куртка, леггинсы, хорошо обтягивающие бедра, и тускло блестящие металлические доспехи – униформа Армии. Справа с пояса свисал короткий меч, слева – свернутый кнут.

Дети, едва разглядев вошедшую, тут же замолчали и застыли, лишь сверлили ее настороженными взглядами. Саша, однако, улыбнулась детям и заговорила, словно пытаясь их успокоить.

– Ребята, все хорошо, не волнуйтесь об этой леди. Продолжайте завтракать.

Дети все еще кидали подозрительные взгляды, но после слов Саши, которой они доверяли абсолютно, быстро расслабились, и в комнату вновь вернулся гам. Девушка, пройдя сквозь этот хаос к круглому столику, с коротким поклоном села на предложенный Сашей стул.

Не понимая, что происходит, Асуна вопросительно взглянула на Кирито; тот, тоже усевшись, склонил голову чуть набок и, повернувшись к Асуне, сказал:

– Эмм, в общем, это Юриель-сан. По-видимому, она хочет нам что-то сказать.

Серебряноволосая специалистка по кнуту, представленная как Юриель, секунду смотрела Асуне в лицо, потом коротко поклонилась и произнесла:

– Рада познакомиться, меня зовут Юриель. Я принадлежу к гильдии АОА.

– АОА? – переспросила Асуна; это название она слышала впервые. Женщина чуть кивнула.

– Ах, прошу прощения. Это аббревиатура, она расшифровывается как Армия Освобождения Айнкрада. Мне официальное название не очень нравится, так что...

Она говорила собранно, красивым контральто. Асуна почувствовала, что начинает завидовать еще сильнее, – свой собственный голос она всегда считала каким-то детским, – но спокойно вернула приветствие.

– Рада познакомиться. Я из гильдии «Рыцари Крови» – ой, нет, я же временно ушла оттуда; но ты можешь звать меня Асуна. А эту девочку зовут Юи.

Успев к этому времени опустошить тарелку супа и приступив к фруктовому соку, Юи вдруг подняла голову и пристально уставилась на Юриель. Чуть склонила голову – но тут же просияла и отвернулась.

Едва название «Рыцари Крови» коснулось ушей Юриели, ее небесно-синие глаза округлились.

– РыК... теперь понятно, почему с ними так легко разделались.

Асуна, догадавшись, что под «ними» подразумевается вчерашняя шайка грабителей, настороженно спросила:

– ...Короче, ты хочешь расспросить нас о вчерашнем, да?

– Нет-нет, ничего подобного. Скорее, наоборот: я хотела бы выразить благодарность за отличную работу.

– ...

Глядя прямо на Кирито и Асуну, молча пытающихся переварить происходящее, Юриель выпрямилась.

– Сегодня я пришла к вам двоим с просьбой.

– С п-просьбой?..

Мечница из Армии кивнула, так что ее серебряный хвост закачался, и продолжила.

– Да. Позвольте мне объяснить все с самого начала. То, что сейчас известно как «Армия», еще недавно вовсе не называлось так... «АОА» стало нынешним названием Армии, когда к власти пришел ее бывший сублидер, а сейчас самый влиятельный человек в гильдии, по имени Кибао. Изначально гильдия называлась «МС»... слышали такое название?

Асуна не помнила, чтобы ей когда-либо доводилось это слышать, но Кирито ответил мгновенно.

– Это, видимо, сокращение от «ММО сегодня». Когда SAO запустили, это был крупнейший в Японии информационный сайт по сетевым играм. Глава гильдии, по-видимому, был тамошним администратором. Если не ошибаюсь, его звали...

– Синкер.

Когда Юриель произнесла имя, ее лицо чуть исказилось.

– Он-то... совершенно не хотел создавать такую лицемерную организацию, какая есть сейчас. Все, чего он хотел, – поровну распределять информацию и еду между как можно большим числом игроков...

Даже Асуна благодаря слухам знала о тогдашних идеалах Армии и об их крушении. Идея охоты на монстров большим числом людей, так чтобы как можно сильнее снизить опасность, но при этом сохранять стабильный доход и распределять его поровну, – эта идея сама по себе была хороша. Но сама суть MMORPG заключается в борьбе за ограниченные ресурсы между игроками, и это не поменялось даже в оригинальной, чтобы не сказать «экстремальной», обстановке SAO. Скорее, пожалуй, наоборот – лишь усугубилось.

Чтобы воплотить в жизнь эти идеалы, необходима была сильная и прагматичная власть. Проблема заключалась в том, что Армия была слишком уж велика. Сплошь и рядом игроки скрывали добытые трофеи, бунты и заговоры вспыхивали один за другим, и лидеры гильдии постепенно утратили над ней контроль.

– И тогда к власти пришел человек по имени Кибао.

Сейчас Юриель говорила раздраженным голосом.

– Он поддерживал концепцию индивидуализма, как и Синкер; он принялся укреплять организацию высокоуровневыми игроками с похожими взглядами; и он изменил название гильдии на «Армию Освобождения Айнкрада». Кроме того, он повел охоту на преступников и монополизировал для Армии охотничьи зоны, где можно быстро прокачиваться; это все стало официальной политикой. До поры до времени он хотя бы задумывался о сохранении дружественных отношений с другими гильдиями, соблюдая этикет поведения в охотничьих зонах; теперь же он просто никого туда не пускает, отпугивает демонстрацией силы. При этом доходы гильдии стали резко расти, а его

сторонники – резко набирать власть. Синкер в последнее время стал чисто номинальным главой... а прихвостни Кибао совершенно распоясались, грабят игроков под видом «сбора налогов», даже в городах. Вчерашние типы, из-за которых вам пришлось пережить неприятные минуты, как раз из его клики.

Юриель перевела дыхание, отхлебнула чая, предложенного Сашей, и продолжила.

– Однако даже у шайки Кибао есть слабое место. Их сейчас не интересует ничего, кроме собственного обогащения; прохождением игры они практически не занимаются. В низах Армии все сильнее убеждение, что они путают цели и средства... Чтобы утихомирить недовольных, Кибао недавно сделал рискованный ход. Он набрал из своих подчиненных команду из десяти самых высокоуровневых игроков и послал их прикончить босса последнего на тот момент уровня.

Асуна непроизвольно переглянулась с Кирито. К впечатавшейся в ее память истории об армейце Коберте, который сунулся к боссу 74 уровня Огнеглазому без подготовки и трагически погиб, добавился еще один штришок.

– Как бы ни были высоки их уровни, с игроками-Проходчиками они, конечно, были несравнимы изначально, это сомнений не вызывает. ...В общем, партия оказалась разгромлена, и, что хуже всего, погиб ее командир; в итоге Кибао принялись обвинять в безрассудстве. Мы были очень близки к тому, чтобы его выгнать, но...

Юриель сморщила переносицу и закусила губу.

– Кибао понимал, что его загнали в угол, и три дня назад сделал очень отчаянную вещь: он устроил ловушку Синкеру. Он воспользовался кристаллом прохода, настроил его выход на самую глубину донжона, и в результате изгнанным оказался как раз Синкер. Синкер пошел без своего снаряжения, он поверил Кибао, когда он ему предложил переговорить без оружия; и теперь он сидит посреди донжона и не может прорваться сквозь монстров и вернуться самостоятельно. Похоже, он даже кристалла-телепортера с собой не взял...

– Т-три дня назад?! Но это значит, Синкер-сан?.. – спросила Асуна. Юриель чуть кивнула.

– Его имя на Монументе Жизни все еще не перечеркнуто, значит, ему каким-то образом удалось добраться до безопасной зоны. Но все равно он в глубине сравнительно сильного донжона, так что, похоже, мы ничего не можем предпринять... Как вам известно, сообщения в донжонах отправлять нельзя, и оттуда, изнутри, нельзя добраться до складов гильдии, так что и переправить ему кристалл-телепортер мы тоже никак не можем.

Применение кристалла прохода, ведущего к месту неизбежной гибели, – достаточно банальная штука, известная как «портальное плееркиллерство»; Синкер, конечно, знал об этом приеме. Скорее всего, он просто не мог помыслить, что сублидер его собственной гильдии опустится до такого, даже с учетом плохих отношений между ними. А может, он просто не хотел в это верить.

Словно прочтя мысли Асуны, Юриель со вздохом прошептала: «Он просто-напросто слишком добрый», – и затем продолжила нормальным голосом.

– ...Символом лидерства в гильдии, «Списком контрактов», могут управлять только двое: Синкер и Кибао; и сейчас, когда Синкера нет, управление членами гильдии и всем остальным, даже финансами – все это в руках Кибао. Ответственность за то, что Синкер угодил в ловушку, лежит на его ассистенте, то есть на мне, и у меня нет иного выхода, кроме как отправиться ему на выручку. Но с моим уровнем у меня нет ни шанса пробиться через донжон, в котором он заперт; и просить помощи у игроков из Армии я тоже не могу.

Вновь закусив губу, она глянула на Кирито, затем на Асуну.

– И тут я услышала, что в городе объявилась невероятно сильная пара игроков; и я пришла сюда с намерением просить помощи, поскольку просто не могу сидеть и ничего не делать. Кирито-сан... Асуна-сан.

Юриель низко поклонилась и произнесла:

– Я понимаю, что с моей стороны в высшей степени невежливо просить вас об этом, когда мы только что познакомились, но, умоляю вас, помогите мне выручить Синкера!

Асуна пристально смотрела на Юриель; та, закончив свой долгий рассказ, стояла молча.

Как ни печально это звучит, но в SAO словам игроков не следует доверять так просто. Даже в нынешней ситуации нельзя было отменить возможность того, что вся эта история – не более чем заговор с целью выманить Кирито и Асуну из города и навредить им. Обычно человек, владеющий достаточным объемом знаний об игре, может обнаруживать дырки в рассказах потенциальных лгунов, но, к несчастью, Асуна и остальные были слишком мало знакомы с истинным положением дел в том, что касалось Армии.

Обменявшись взглядами с Кирито, Асуна раскрыла рот и осторожно ответила:

– ...Если мы можем что-то сделать, мы обязательно окажем содействие – это несомненно. Но прежде нам необходимо собрать кое-какую информацию, чтобы подтвердить твой рассказ.

– Это... это вполне ожидаемо, я полагаю... – и Юриель слегка кивнула. – И я даже осознаю, насколько неразумна моя просьба... Однако мне не дает покоя мысль, что имя Синкера на Монументе Жизни в Железном дворце может быть перечеркнуто уже в любую минуту...

Глаза серебряноволосой воительницы, прежде смотревшие твердо, затуманились, и сердце Асуны дрогнуло. Она искренне хотела верить. И все же весь ее опыт, полученный за два года жизни в этом мире, настойчиво предупреждал, что давать волю чувствам в подобной ситуации опасно.

Асуна кинула взгляд на Кирито; тот тоже, судя по всему, углубился в раздумья. В его черных глазах отражалась внутренняя борьба между желанием помочь Юриели и беспокойством за Асуну.

...И тут случилось. Юи, до этого мгновения молчавшая, вдруг подняла голову от своей чашки и проговорила:

– Все в порядке, мама. Эта женщина не лжет.

Асуна вздрогнула и уставилась на Юи. Даже если отвлечься от смысла ее слов – они были произнесены на прекрасном японском, словно все ее неуклюжие запинки до вчерашнего дня были не более чем притворством.

– Ю... Юи-тян, ты умеешь понимать такие вещи?..

Асуна по-прежнему не отводила глаз от лица Юи. Девочка кивнула.

– Мм. Я не могу... сказать это словами, но я чувствую...

Услышав это, Кирито протянул правую руку и потрепал Юи по голове. Затем повернулся к Асуне и ухмыльнулся.

– Давай мы потом будем сожалеть, что ей поверили; это лучше, чем сожалеть, что *не* поверили. Пошли, как-нибудь справимся.

– Легкомысленный, как всегда, хе.

Покачав головой, Асуна тоже потянулась к волосам Юи.

– Прости, Юи-тян. Мы отложим на денек поиск твоих друзей, но прости нас.

Она говорила очень тихо и была не уверена, что девочка все поймет; но Юи расплылась в улыбке и кивнула. Вновь проведя рукой по блестящим черным волосам, Асуна повернулась к Юриели и с улыбкой произнесла:

– ...Может, от нас будет и не очень много пользы, но все же позволь нам помочь. Желание спасти кого-то, кто тебе дорог, – я тоже понимаю это чувство...

Синие глаза Юриели наполнились слезами; она вновь низко поклонилась.

– Спасибо... огромное вам спасибо...

– Это оставь на потом, когда мы выручим Синкера-сана.

Асуна снова улыбнулась; Саша, все это время наблюдавшая за разговором в молчании, хлопнула в ладоши.

– В таком случае вам всем нужно как следует подкрепиться! У нас еще много осталось, так что ты тоже не стесняйся, Юриель-сан.

Тусклый солнечный свет ранней зимы лился сквозь кроны придорожных деревьев, окрашивая их в багровый цвет и отбрасывая тени на мостовую. Улицы Стартового города, бесконечно тянущиеся во все стороны, были почти безлюдны, и от всей картины веяло чем-то мрачным.

Асуна, полностью экипированная, и Кирито с Юи на руках спешили следом за Юриелью.

Естественно, Асуна изначально собиралась оставить Юи на попечении Саши, но Юи упрямо настаивала, что хочет идти с ними; в конце концов Асуна сдалась и с неохотой взяла девочку. Разумеется, в кармане у нее лежал наготове телепортационный кристалл. Если ситуация того потребует, – как бы это ни стеснило Сашу, – он позволит девочке покинуть опасное место.

– Аа, если подумать, ты до сих пор не сказала одну важную вещь, – обратился Кирито к шагающей впереди Юриели. – На каком уровне донжон, в который мы идем?

Ответ Юриели был прост.

– Он здесь.

– ?..

Асуна машинально склонила голову набок.

– Здесь... чего?

– Здесь, ну, в Стартовом городе... В самом центре в подземелье есть огромный донжон. И Синкер... видимо, в самой глубине...

– Правда? – едва не простонал Кирито. – Во время бета-теста ничего похожего не было. Что за бардак...

– Вход в этот донжон находится в Железном дворце, то есть в штаб-квартире Армии. Похоже, этот донжон из тех, что открываются по мере зачистки верхних уровней; его обнаружили примерно тогда, когда Кибао пришел к власти, и он собирался монополизировать его для своей шайки. Довольно долго о нем даже Синкер не знал, я тем более.

– Ну понятно, в неисследованных донжонах можно найти много редких вещей. Наверняка они на этом прилично нагрели руки.

– А вот это не совсем верно.

На этот раз в голосе Юриели слышались нотки злорадства.

– Хотя он и на первом уровне, но он невероятно трудный... Даже простейшие монстры там по силе тянут уровень на шестидесятый. Судя по всему, даже ударный отряд, который вел сам Кибао, разнесли в пух и прах, они с огромным трудом спаслись с помощью кристаллов-телепортеров. Столько кристаллов тогда угрохали, и лишь благодаря им все выбрались, хоть и в красной зоне.

– Ха-ха-ха, теперь понятно, – рассмеялся Кирито.

Юриель улыбнулась, но тут же по лицу ее снова прошла тень.

– Однако сейчас именно из-за этого так трудно спасти Синкера. Кибао приготовил кристалл прохода, забравшись довольно глубоко в донжон и пометив там точку выхода, но ему наверняка пришлось здорово побегать от монстров... Синкер сейчас, видимо, где-то возле этой точки. Справляться с тамошними монстрами один на один я, в общем-то, смогу, но несколько боев подряд – безнадежно. ...Еще раз прошу прощения, но вы двое...

– А, ну если это в районе шестидесятого уровня...

– ...Тогда мы как-нибудь управимся.

Асуна закончила фразу, начатую Кирито, и кивнула. Чтобы полностью зачистить донжон 60 уровня, игрокам достаточно было иметь 70; Асуна же добралась к этому времени до 87 уровня, а Кирито с легкостью перевалил за 90. Так что они вполне смогут прорваться сквозь донжон даже с учетом необходимости защищать Юи; Асуна облегченно выдохнула и почувствовала, как напряжение уходит из плеч. Юриель, однако, продолжила говорить с тем же обеспокоенным лицом.

– ...И есть еще одна вещь, которая меня тревожит. Эту информацию я получила от игроков, которые были в ударном отряде. Глубоко в донжоне... они заметили огромного монстра, по-видимому, в ранге босса...

– ...

Асуна и Кирито переглянулись.

– Босс, наверно, тоже по силе на уровне босса шестидесятого... Какой там был босс?

– Ээ, это, кажется... что-то типа каменного воина, бронированного по самое не могу.

– А, тот, да... Он был не очень трудный, если не ошибаюсь...

Повернувшись к Юриели, Асуна вновь кивнула.

– В общем, что касается босса, думаю, мы с ним тоже справимся.

– В таком случае я очень рада!

Лицо Юриели наконец-то расслабилось, и она продолжила говорить, чуть прищуриваясь, словно смотрела на что-то очень яркое.

– Конечно... вы оба участвовали во многих боях с боссами... Простите, что отнимаю ваше драгоценное время...

– Не, мы ведь все равно сейчас в отпуске, – замахала руками Асуна, покраснев.

Пока они беседовали, впереди них начало выплывать колоссальное здание, сверкающее черным блеском. Самое большое сооружение Стартового города, Железный дворец. Если войти в него через главный вход, в первом же зале обнаружится столб Монуменга Жизни, на котором выгравированы имена всех игроков. До этого места дойти мог каждый, но почти все, что лежало дальше, находилось в исключительном ведении Армии.

Юриель к главным воротам не пошла, а двинулась вокруг. Высокие крепостные стены и опоясывающий их глубокий ров тянулись бесконечно, давая понять, что непрошеным гостям тут не рады. Здесь царило полное безлюдие.

После нескольких минут ходьбы Юриель остановилась рядом с лесенкой. Лесенка спускалась с дороги в ров, заканчиваясь у самой воды. Если заглянуть, можно было увидеть проход, открывающийся справа от ее подножия.

– Отсюда мы попадем в дворцовую канализацию, а потом ко входу в донжон. Но дальше может быть довольно-таки темно и узко...

Юриель замолчала и озабоченно взглянула на Юи, примостившуюся у Кирито на руках. Девочка оскорбленно посмотрела в ответ и заявила:

– Юи не боится!

Глядя на все это, Асуна невольно улыбнулась.

Юриели в отношении Юи было сказано «мы живем вместе», не более того. Юриель не пыталась разузнать что-то сверх, но, естественно, у нее были опасения насчет идеи брать девочку с собой в донжон.

Стараясь смягчить ее беспокойство, Асуна сказала:

– Все в порядке; это дитя куда бдительнее, чем кажется.

– Угу. Из нее обязательно вырастет отличная мечница.

После этой реплики Кирито Асуна переглянулась с ним и улыбнулась; Юриель кивнула.

– Ну что ж, тогда вперед!

«Нуoooo».

И меч, сжимаемый правой рукой, врубился в тушу монстра.

«Ряаааа».

И меч, сжимаемый левой рукой, с грохотом отшвырнул монстра прочь.

Кирито, впервые за долгое время вооружившийся двумя мечами, выплескивал всю накопившуюся за время отпуска энергию, безостановочно творя хаос во вражеских ордах.

У Асуны, державшей за руку Юи, и у Юриели, вцепившейся в металлическую рукоять своего кнута, шансов сделать что-либо не было вообще. Всякий раз, как на пути возникала очередная группа врагов, состоящая из гигантских склизких лягушкоподобных монстров, крабоподобных монстров с черно сверкающими клешнями и всяких прочих, встречала их безжалостная ярость двух мечей, которые били слева и справа, рвали любую защиту, не оставляли в живых никого.

У Асуны в голове вертелось лишь «о господи», а вот Юриель тарасилась на берсеркерский стиль Кирито разинув рот. Похоже, это зрелище радикально отличалось от всего, что она знала о сражениях. С учетом того, что Юи время от времени подбадривала Кирито невинными выкриками типа «Папа, давай!», всякое напряжение испарилось напрочь.

Несколько десятков минут потребовалось, чтобы отряд пробрался через темную и мокрую канализацию в этот чернокаменный донжон. Он был шире, глубже и богаче на монстров, чем ожидалось, но с Кирито, который махал двумя мечами подобно мясорубке, деля ручкой игровому балансу, две мечницы практически даже не устали.

– Э... это... мне очень жаль, что я оставила все на тебя...

Юриель склонила голову, вид у нее был очень извиняющийся. Глянув на нее, Асуна с неловкой улыбкой ответила:

– Ничего, он ведь уже увлекся... Надо просто доверить ему сделать всю работу.

– Эй, что за слова, злая ты.

Кирито, как раз вернувшийся после истребления очередной группы монстров, надулся, услышав слова Асуны.

– Хочешь поменяться?

– ...Еще чуток.

Асуна и Юриель переглянулись и обменялись улыбками.

Серебряноволосая повелительница кнута взмахом левой руки вызвала карту и указала на сияющую точку – маркер, показывающий нынешнее положение друга, в данном случае Синкера. Схемы донжона у нее не было, так что между ними и сияющей точкой все оставалось черным; но отряд уже преодолел 70% расстояния.

– Положение Синкера не менялось уже несколько дней. Уверена, он в безопасной зоне. Если мы сможем туда добраться, потом просто уйдем по кристаллу, а пока... Простите меня, я еще немного воспользуюсь вашей добротой.

Юриель опустила голову, и Кирито лихорадочно замахал руками.

– Н-нет, мы этим занимаемся, потому что сами хотим, да и выпадает тут кое-что, так что...

– О? – рефлекторно переспросила Асуна. – Что-нибудь хорошее выпало?

– Ага.

Кирито пошаманил с окном; раздался щелчок, и прямо из окна появился кусок темно-красного мяса. Лицо Асуны застыло; в голове у нее мелькнула мысль, насколько гротескно она сейчас выглядит со стороны.

– Чт... что это вообще такое?

– Лягушачье мясо! Оно наверняка будет настолько же вкусное, насколько странное, так что обязательно приготовь как-нибудь!

– Ни. За. Что!! – отчеканила Асуна и тоже открыла свое окно. Забравшись в рюкзак (благо он у них с Кирито общий), она достала строку «Мясо Падальщика x24» и безжалостно перетащила на иконку с мусорной урной.

– Ай! Ааааа...

При виде удрученного, горестно стонущего Кирито Юриель, как ни старалась удержаться от смеха, все же расхохоталась, держась за живот. И тут –

– Сестрица, ты наконец засмеялась! – восторженно выкрикнула Юи. Она тоже улыбалась до ушей.

При виде этого Асуна мысленно перенеслась в прошлое – вспомнила то, что произошло *тогда*. Накануне у Юи случился припадок, как только все дети разом засмеялись, после того как Асуна с Кирито разогнали тех мерзавцев из Армии. Похоже, эта девочка обладает редкостной чувствительностью к улыбкам людей, которые ее окружают. То ли это уникальное свойство у нее от рождения, то ли оно родилось в тех страданиях, которые выпали на ее долю, – Асуна понятия не имела; она порывисто подхватила Юи и крепко прижала к себе. Всем сердцем она поклялась про себя, что будет улыбаться всегда, пока Юи с ней.

– Ладно, продолжаем!

Последовав призыву Асуны, партия двинулась дальше, в самую глубь донжона.

Группы монстров водного происхождения, попадавшие им недалеко от входа в донжон, по мере спуска постепенно сменились на нежить – разнообразных призраков и зомби; у Асуны по спине бежали мурашки, однако пара мечей Кирито все так же кромсала появляющихся врагов за считанные секунды, не зная жалости и колебаний.

В норме, когда высокоуровневый игрок чистит донжон гораздо ниже своего уровня, это считается дурными манерами; однако сейчас думать об этом не стоило – хотя бы потому, что других игроков здесь все равно не было. Будь у них побольше времени, можно было бы заняться прокачкой Юриели, которую вполне удовлетворяла роль бойца поддержки; но сейчас главное было – выручить Синкера.

Два часа пролетели в мгновение ока; расстояние по карте между текущим положением отряда и Синкером (предположительно находящимся в безопасной зоне) уверенно сокращалось.

Трудно сказать, сколько же всего монстров было отправлено к их монстрячьим праотцам, но когда мечи Кирито разнесли вдребезги очередного черного скелета-мечника, отряд наконец увидел впереди коридор, подсвеченный теплым светом.

– О, безопасная зона!

На слова Асуны Кирито кивнул, затем, проверив с помощью своего навыка обнаружения, добавил:

– Там один игрок. Он в безопасности.

– Синкер! – выкрикнула Юриель и, не в силах больше сдерживаться, побежала вперед, лязгая доспехами. Кирито опустил мечи и вместе с Асуней, держащей Юи, поспешил следом.

Они мчались на свет; коридор на несколько секунд свернул вправо, затем большая развилка – а за развилкой они увидели маленькую комнатку.

Для их глаз, привыкших к темноте, свет в комнате был чересчур ярким, почти ослепляющим; на входе стоял человек. Свет шел сзади него, и потому лица видно не было, но он отчаянно махал руками.

– Юриееееель!!

Едва он узнал фигуру Юриели, как тут же прокричал ее имя. Девушка в ответ взмахнула левой рукой и побежала еще быстрее.

– Синкееееер!!

Человек в комнате закричал голосом, полным слез.

– Не подходи ближеее!! Здесь!..

Услышав это, Асуна вздрогнула и замедлила ход. Но Юриель, похоже, к призыву осталась глуха. Она неслась прямо к комнате.

И в это мгновение.

В нескольких метрах от комнаты дорога, по которой бежал отряд, пересекалась с еще одним коридором; справа в этом коридоре, в «слепой» зоне, внезапно появился желтый курсор. Асуна быстро проверила имя. Над курсором значилось: «Роковая коса»...

Очевидно, имелась в виду коса, принадлежащая Смерти. Монстр с собственным именем – явный признак босса.

– Нееет!! Юриель-сан, назад!! – завопила Асуна. Желтый курсор скользил влево, в сторону пересечения коридоров. Если так все пойдет, Юриель на перекрестке влетит прямо в него. Оставались считанные секунды.

– Ку!!.

Вдруг Кирито, только что бежавший слева от Асуны... исчез. Нет, на самом деле он рванулся вперед с просто невероятной быстротой. Стены вокруг содрогнулись от этого рывка.

Несколько метров он преодолел, будто телепортировался; правой рукой он схватил сзади Юриель, а меч в левой со всей силы вонзил в каменный пол коридора. Металлический грохот. Сноп ярких искр. Торможение настолько мощное, что, казалось, воздух вокруг вот-вот загорится. Под дрожь камня пара едва успела остановиться перед самым перекрестком, и тут же их путь пересекла гигантская черная тень.

Желтый курсор нырнул в левый коридор и остановился метров через десять. Затем неизвестный монстр спокойно изменил направление движения и, похоже, ринулся в новую атаку.

Кирито отпустил Юриель и, выдернув меч из пола, прыгнул в левый проход. Асуна отчаянно бежала к перекрестку.

Встряхнув упавшую от шока Юриель и приведя ее в чувства, Асуна толкнула ее на противоположную сторону перекрестка. Затем передала ей Юи и приказала:

– Иди в безопасную зону вместе с девочкой!

Юриель, лицо которой было белым как мел, кивнула; убедившись, что она несет Юи в безопасную комнату, Асуна вытащила рапиру и повернулась влево.

Прямо перед собой она увидела спину Кирито; тот стоял неподвижно в стойке, держа два меча наизготовку. А дальше... стояло существо двух с половиной метров роста, человекоподобный силуэт в развевающемся черном одеянии.

Под капюшоном и в рукавах была тьма – овеществленная, скручивающаяся в жгуты, бьющаяся. Все, что было видно на мрачном лице, – два глазных яблока, настолько четких, что можно было разглядеть отдельные красные жилки в белках; глаза взирали на Асуну с Кирито сверху вниз. В правой руке монстр держал колоссальную черную косу. С кончика этого жестокого кривого клинка капля за каплей стекала вязкая красная жидкость. В целом фигура очень походила на Смерть, как ее обычно изображают.

Глаза Смерти повернулись и уставились на Асуну. И тут же мурашки побежали по всему телу девушки, словно сердце сжало чистым страхом.

Но уровень босса должен быть не таким уж большим, чтобы с ним нельзя было справиться.

С этой мыслью Асуна вновь приготовила рапиру; и тут стоящий перед ней Кирито хрипло произнес:

– Асуна, забирай тех троих в безопасной зоне и уходи по кристаллу. Сейчас же.

– Э?..

– Это тот еще гад. Даже мой навык идентификации ничего не может сказать. Думаю, по силе он в районе девяностого уровня.

– ?..

Асуна разом задеревенела, у нее перехватило дыхание. Смерть тем временем невозмутимо плыла, приближаясь к паре.

– Я какое-то время продержусь, так что давайте быстрее выбирайтесь!!

– Ки... Кирито-кун тоже, мы должны вместе...

– Я вернусь следом за вами! Быстрее!!

Телепортационный кристалл, хоть и является последним средством для отступления, все же не всемогущ. Между тем, как игрок сжимает кристалл и произносит название места назначения, и реальной телепортацией есть лаг в несколько секунд. Если в это время игрок получит удар от монстра, телепорт не работает. Именно из-за этого, если в партии нарушается цепочка командования и игроки выходят из боя, когда им приспичит, другие игроки часто оказываются жертвами.

Асуна не знала, что делать. Даже если они вчетвером телепортируются первыми, Кирито с его способностью по части бега вполне может удрать от босса и добраться до безопасной зоны. С другой стороны, при первой атаке босс двигался ужасающе быстро. А вдруг... она сейчас сбежит, а Кирито потом не вернется. Эта мысль была ей невыносима.

Асуна кинула взгляд на коридор справа от себя.

«...Прости, Юи-тян. Хоть я и обещала, что всегда буду с тобой...»

Прошептав это сердцем, она крикнула:

– Юриель-сан, оставляю Юи на тебя! Бегите втроем!

Юриель замотала головой, ее лицо застыло.

– Я не допущу... такого...

– Быстрее!!

И тут началось. Смерть, замахнувшись своей косой, с невероятной быстротой понеслась к ним, тьма клубилась над воротом ее одеяния.

Кирито скрестил мечи и встал в угрожающую стойку, загоразивая Асуну. Асуна лихорадочно подбежала ближе к его спине и добавила свою рапиру к двум клинкам Кирито. Смерть, не обращая ни малейшего внимания на три меча, махнула косой, целясь над головами игроков.

Алая вспышка. Удар.

Асуна почувствовала, как ее закрутило. Она ударилась об пол и отскочила, затем ударилась о потолок, затем снова об пол. Она не могла дышать, в глазах потемнело.

Собрав расплывающееся сознание, она проверила хит-пойнты, свои и Кирито. От одного удара обе полоски сократились вдвое. И они стали безжалостно-желтого цвета,

явственно давая понять, что следующая атака будет последней. Она должна встать на ноги. Это она понимала, но тело отказывалось слушаться...

...И вдруг.

Топ, топ. Короткие, мягкие шаги прозвучали возле самого уха. Асуна ошеломленно повернула голову, и в ее поле зрения оказались детские ножки, мягко, как кошачьи, шагающие в полном неведении о смертельной угрозе.

Тонкие ручки и ножки. Длинные черные волосы. Но Юи же должна была оставаться там, в безопасной зоне. Бесстрашный взгляд был устремлен прямо на гигантского бога смерти.

– Дура!! Уходи сейчас же!! – выкрикнул Кирито, отчаянно стараясь поднять собственное тело. Смерть вновь решительным движением занесла косу над головой. Если Юи попадет под эту атаку, ее хит-пойнты испарятся с одного удара. Асуна тоже попыталась пошевелить губами. Но губы застыли, она не могла выдать ни единого слова.

Однако в следующую секунду произошло нечто невероятное.

– Все хорошо, мама, папа.

С этими словами Юи плавно поднялась в воздух.

Не прыгнула, нет. Она *воспарила*, словно махая невидимыми крыльями, и замерла, когда поднялась на два метра. Мягко взмахнула в воздухе маленькой – слишком маленькой! – ладошкой.

– Нееет!.. Уходи!! Уходи оттуда, Юи-тян!!

Словно намереваясь оборвать крики Асуны, смертоносная коса беспощадно пошла вниз, оставляя позади себя багровый светящийся след. Жестокое острие коснулось снежно-белой ладошки Юи –

Нет, не коснулось. Перед самым контактом оно было встречено ярко-фиолетовым барьером и с громом отброшено назад. Системное сообщение, возникшее перед Юи, заставило Асуну застыть в полном обалдении.

«Бессмертный объект». Именно это и было написано, без сомнений. Бессмертие... свойство, которым не мог обладать ни один игрок.

Глазные яблоки черного босса завертелись, точно в изумлении. И тут же произошло нечто, поразившее Асуну еще больше.

Со звуком «гоуу!!» правую руку Юи охватило рыжее пламя. Язычки пламени в первое мгновение рассыпались, но тут же собрались в нечто тонкое и длинное. Асуна смотрела, как контуры огненного предмета меняются, пока он не превратился в гигантский меч. Прямо из пламени вырос клинок, сияющий в огне, и потянулся все дальше, дальше...

Длина меча, оказавшегося в итоге в руке Юи, была больше ее роста. Металл сиял, словно был готов вот-вот расплавиться; его свечение озаряло весь коридор. Словно притянув к себе пламя, в которое кутался меч, громоздкое зимнее одеяние Юи вспыхнуло и мгновенно сгорело; под ним проявилось белое платье, в котором девочка была изначально. Как ни странно, сколько языки пламени ни плясали вокруг платья и длинных черных волос, никакого действия они не оказывали.

Девочка небрежным движением крутанула меч, который был по размеру больше ее самой...

...и без намека на колебание бросилась на монстра, чертя за собой пламенеющую линию.

Конечно, действия босса управлялись лишь примитивными алгоритмами, однако Асуна показалось, что в его налитых кровью глазах мелькнул страх.

Окутанная языками пламени, Юи рассекала воздух с оглушительным ревом. Смерть подняла косу перед собой и заняла оборонительную позицию, словно боялась этой девочки, намного уступавшей ей в росте. Подлетев вплотную, Юи со всей силы рубанула своим огромным сверкающим мечом.

Пламенный клинок врезался в рукоять косы, которую монстр держал горизонтально. На какое-то мгновение оба участника застыли.

Затем огненный меч Юи двинулся снова. Сияющий, будто добела раскаленный клинок начал медленно, но верно вгрызаться в рукоять косы. Силы в мече, казалось, было столько, что он мог уничтожить все, за исключением лишь платья и длинных волос Юи, а также черного балахона монстра; он мерцал, испуская время от времени большие искры и подсвечивая оранжевым всю эту часть донжона.

Совсем скоро –

Словно маленький взрыв раздался, и смертоносная коса переломилась надвое. И тут же, точно копившаяся все это время энергия вырвалась наконец на волю, меч, обротившись в столб пламени, ударил босса прямо в лицо.

– !!.

Асуна и Кирито рефлекторно прищурились и закрыли лица руками, настолько ярким был огненный шар, появившийся в этот момент. И тут же Юи вновь рубанула мечом сверху вниз, и огненный шар взорвался, проглотив фигуру босса и распространившись дальше в глубь коридора. Сквозь грохот взрыва можно было различить слабый агонизирующий вскрик.

Когда Асуна и Кирито открыли глаза, которые зажмурили на мгновение, чтобы не ослепнуть, фигуры босса перед ними уже не было. То тут, то там на полу танцевали одинокие огоньки, тихо потрескивая. И посреди всего этого, опустив голову, неподвижно стояла одинокая фигурка Юи. Огненный меч, торчавший из пола, испустил языки пламени – совсем как в тот раз, когда возник, – и рассыпался.



Асуна, к которой вернулись наконец силы, медленно поднялась, опираясь на папиру. Вскоре встал и Кирито. Неровными шагами они оба подошли к девочке.

– Юи... тян... – хриплым голосом позвала Асуна, и девочка молча развернулась. Ее маленькие губы улыбались, но в угольно-черных глазах стояли слезы.

Подняв взгляд на Асуну с Кирито, Юи тихо произнесла:

– Папа... мама... я... теперь все помню...

Безопасная зона в глубине подземного лабиринта Железного дворца имела форму идеального квадрата. Вход был всего один, а в центре комнаты располагался гладкий, блестящий черный каменный куб, играющий роль стола.

Асуна и Кирито молча смотрели на Юи, сидевшую на столе; девочка казалась сейчас особенно маленькой. Юриель и Синкера они попросили уйти первыми, так что сейчас троица осталась в одиночестве.

«Я все помню» – после этих слов прошло уже несколько минут, но Юи молчала. Лицо ее было печальным, словно она не решалась говорить, но Асуна, собрав всю свою решимость, все же спросила:

– Юи-тян... ты правда вспомнила?.. Все, что было до сих пор...

Юи по-прежнему сидела, уткнувшись глазами в пол, но все-таки кивнула. Лицо ее плакало и улыбалось одновременно; и наконец она шевельнула губами.

– Да... Я все объясню – Кирито-сан, Асуна-сан.

Едва Асуна услышала это вежливое обращение, грудь ее стянуло тоскливым предчувствием. Удушающим предчувствием, что что-то сейчас закончится.

Слова Юи мягко поплыли по квадратной комнате.

– Мир под названием «Sword Art Online» управляется одной большой системой. Называется эта система «Кардинал»; именно ее суждение определяет все, что происходит в этом мире. «Кардинал» был устроен так, чтобы функционировать без участия человека. Там есть две основные программы, которые корректируют ошибки друг друга, и множество программ более низкого уровня; вместе они управляют всем... ИИ монстров и NPC, баланс между деньгами и предметами – все без исключения управляется кластером программ под общим руководством «Кардинала». ...Однако было кое-что, что можно было доверить только людям. Проблемы, связанные с состоянием психики игроков, – единственное, что могли решать только такие же человеческие существа... Для этого следовало подготовить много десятков сотрудинок.

– ГМов... – произнес Кирито и вздохнул. – Юи, короче, ты хочешь сказать, что ты гейммастер?.. Сотрудник «Аргуса»?

Несколько секунд прошло в молчании, затем Юи мягко покачала головой.

– ...Когда создатели «Кардинала» вверили системе даже заботу об игроках, они запустили тестовую версию некоей программы. Используя свойства, специфические и уникальные для нейрошлема, эта программа осуществляла детальный мониторинг эмоций игроков; она появлялась рядом с игроками, у которых были проблемы, чтобы дать им выговориться... «Программа защиты психического здоровья»³, МНСР версии 1, кодовое имя «Юи». Это я.

Асуна была настолько потрясена, что забыла дышать. Она была не в состоянии понять, что только что было произнесено.

– Программа?.. В смысле ИИ?.. – еле слышно переспросила она. Юи кивнула с тоскливой улыбкой на губах.

– А чтобы игроки не ощущали дискомфорта, я была снабжена функцией имитации эмоций. ...Это все ненастоящее, все... даже эти слезы... Прости меня, Асуна-сан...

Крупные слезы вытекали из глаз Юи, затем превращались в частички света и исчезали. Асуна осторожно шагнула к Юи, протянула руку, но девочка едва заметно покачала головой. Словно... словно говоря, что недостойна объятий Асуны.

По-прежнему не в силах поверить во все это, Асуна выдавила:

– Но... но потеря памяти?.. Неужели такое может случиться с ИИ?..

– ...Два года назад... в тот день, когда игра была запущена официально...

Юи опустила глаза и продолжила объяснение.

– Я сама не все знаю, что тогда произошло, но «Кардинал» отдал мне неожиданный приказ. Полный запрет на любое взаимодействие с игроками... Я не могла вступать с ними в любой контакт, и мне оставалось лишь стоять в стороне и мониторить состояние их психического здоровья.

Асуна вздрогнула; она догадалась, что «неожиданный приказ» явился следствием вмешательства в работу системы единственного ГМа в SAO, Акихико Каябы. Юи, скорее всего, ничего о нем не зная, снова шевельнула губами; в лице ее было горе.

– То, что тогда было... это было самое ужасное... Почти у всех игроков преобладали негативные эмоции – в основном страх, отчаяние, гнев; иногда тот или иной игрок впадал в настоящее безумие. А я все продолжала заглядывать в души этих людей. Изначально я просто не смогла бы не подойти к такому игроку, я бы обязательно выслушала его, помогла справиться с проблемами... но теперь у меня не было ни малейшей возможности этого делать... Из-за этого противоречия между долгом и отсутствием полномочий во мне постепенно накопились ошибки, и я сломалась...

В самой глубине безмолвного подземного лабиринта тонкий голос Юи струился серебряной нитью. Асуна и Кирито могли лишь внимать, не произнося ни слова.

³ В оригинале название на английском: Mental Health Counselling Program, сокращенно МНСР.

– Однажды, когда я занималась своим обычным мониторингом, я обнаружила пару, ментальные характеристики которой были совершенно не такие, как у всех остальных игроков. Радость... покой... но не только... «Что это за эмоции?» – подумала я и продолжила следить за ними. Я слушала их разговоры, смотрела, что они делают, и во мне стали пробуждаться странные желания. Такой процедуры не должно было существовать, но... я хотела быть ближе к этим двоим... я хотела разговаривать с ними прямо, как с близкими... С этим желанием быть хоть на чуть-чуть ближе я целыми днями бродила возле системной консоли, ближайшей к дому, где они жили. Думаю, тогда я сломалась практически окончательно...

– И это было в лесу двадцать второго уровня?..

Юи мягко кивнула.

– Да. Кирито-сан, Асуна-сан... я... всегда хотела... встретиться с вами... Там, в лесу, когда я вас увидела... я была невероятно счастлива... Это странно; для меня просто невозможно думать о чем-то подобном... Я ведь ничто, всего лишь программа...

Юи замолчала; слезы струились у нее из глаз. Асуну разрывали чувства, которых она сама не могла понять; она крепко сцепила руки перед грудью.

– Юи-тян... ты ведь настоящий ИИ, правда? Значит, ты обладаешь настоящим разумом, так ведь... – прошептала она.

Юи чуть наклонила голову и ответила:

– Я... не понимаю... что со мной произошло...

И тут вперед шагнул молчавший до сих пор Кирито.

– Юи – ты уже больше не программа, которой управляет система. А значит, ты имеешь право высказывать свои собственные желания.

И затем мягким голосом спросил:

– Чего ты на самом деле желаешь, Юи?

– Я... я хочу...

Юи изо всех сил потянулась тонкими руками к Асуне с Кирито.

– Хочу всегда быть вместе... Папа... мама!..

Не тратя время на то, чтобы смахнуть текущие по щекам слезы, Асуна бросилась к Юи и крепко обхватила ее маленькую фигурку.

– Мы всегда будем вместе, Юи-тян.

Тут же и Кирито заключил в объятия Юи вместе с Асуной.

– Аах... Юи – наше родное дитя. Пошли домой. Мы будем жить все вместе... всегда...

Но – прижимаясь к груди Асуны, Юи тихонько покачала головой.

– Э?..

– Слишком... поздно...

Кирито ошеломленно переспросил:

– Это почему... что именно слишком поздно?..

– Моя память восстановилась... потому что я дотронулась до этого камня.

Юи повернула голову к центру комнаты и указала рукой на черный куб.

– Когда Асуна-сан втокнула меня в безопасную зону, я случайно коснулась этого камня, и тогда я все вспомнила. Это не просто украшение... Это консоль, она здесь установлена на случай, если ГМу понадобится экстренный доступ.

Тут же, словно в самих словах Юи заключался какой-то приказ, несколько световых струек брызнули из нее в направлении камня. И сразу с тихим «бип» на его поверхности проявилась бледно-синяя голографическая клавиатура.

– Я думаю, того босса специально здесь поставили, чтобы он не подпускал игроков. Я вошла в систему с помощью этой консоли, вызвала «Ластик объектов» и с его помощью уничтожила монстра. Тогда же программа коррекции ошибок, которая есть у «Кардинала», починила мою языковую подсистему, но... при этом «Кардинал» узнал о моем существовании, раньше я была автономна. Прямо сейчас системное ядро сканирует мою программу. Оно наверняка решит, что я чужеродный объект, и, скорее всего, сотрет меня. У меня... осталось мало времени...

– Это... это...

– Неужели ничего нельзя сделать! Если мы быстро уберемся отсюда...

На слова Асуны и Кирито Юи лишь неловко улыбнулась. Слезы вновь потекли по ее белым щекам.

– Папа, мама, спасибо вам. Это наше прощание.

– Нет! Я не хочу!! – отчаянно закричала Асуна. – Это ведь только начало!! С этого дня, счастливо, все вместе... жить мирно всем вместе...

– В той тьме... в том долгом страдании, которому, я думала, не будет конца, существование папы и мамы было моим единственным светом.

Юи смотрела на Асуну в упор. Все ее тело стало окутываться слабым свечением.

– Юи, не уходи!!

Кирито схватил Юи за руку. Тонкие пальчики девочки нежно обхватили пальцы Кирито.

– Когда я была с папой и мамой, все вокруг улыбались... и я была счастлива. И сейчас я вас прошу: отныне и впредь тоже... вместо меня... помогайте другим... приносите радость...

Черные волосы и белое платье Юи стали превращаться в бусинки света, словно в капли утренней росы. Улыбающееся лицо Юи прозрачнело. Само ее существование стиралось.

– Нет! Не хочу!! Если Юи-тян не будет, я не смогу улыбаться!!

Вся укутанная в свет, Юи ласково улыбнулась. На грани полного исчезновения она погладила Асуну по щеке.

«Мама, улыбайся...»

Слабый голос раздался у Асуны в голове, и тут же по глазам ударила вспышка света. Когда свет рассеялся, в руках Асуны было пусто.

– Уааааааа!!

Не контролируя себя, Асуна упала на колени. Стоя коленями на каменном полу, она рыдала в голос, как ребенок. Слезы капля за каплей падали на пол, смешивались с капельками света, оставшимися от Юи, и исчезали.

[К оглавлению](#)

ГЛАВА 4

Над газоном шелестел теплый, ласковый ветерок; вчерашняя холодина вспоминалась, как плохой сон. Несколько птичек, возможно, привлеченных весельем, слетелись на ветви окрестных садовых деревьев и словно бы с интересом наблюдали за людьми.

Пикник в саду – точнее, в обширном дворе Сашиной церкви – был устроен без всякой оглядки на время года; сюда перенесли из обеденного зала и установили самый большой стол. Из огромного гриля точно по волшебству появлялась еда, заставляя детей вопить от восторга.

– Подумать только, что и в этом мире... существуют такие вкусные вещи... – восхищенно проговорил освобожденный накануне ночью лидер Армии Синкер и впился зубами в барбекю, в которое Асуна вложила весь свой талант. Сидящая рядом с ним Юриель оглядывала все происходящее с улыбкой. Изначально она производила впечатление хладнокровной воительницы, но рядом с Синкером походила просто на веселую молодую жену.

Что до Синкера – вчера его толком рассмотреть не удалось, времени не было, а сейчас, когда он сидел за общим столом со всеми, от него веяло какой-то интеллигентной мягкостью, которую трудно было бы ожидать от лидера столь колоссальной организации, как Армия.

Он был самую малость выше ростом, чем Асуна, но заметно ниже Юриели. Немного полноват, одет в простую одежду и абсолютно безоружен. Юриель сегодня тоже была не в своей армейской униформе.

Синкер подставил свой бокал под предложенную Кирито бутылку вина и, явно уже не в первый раз, глубоко поклонился.

– Асуна-сан, Кирито-сан. Мы вам очень, очень обязаны. Не знаю, как я могу вас отблагодарить...

– Не стоит, я ведь тоже многим обязан сайту «ММО сегодня» на той стороне, – ответил Кирито с улыбкой. – Название навевает воспоминания.

Услышав это, Синкер тоже расплылся в улыбке.

– Тогда ежедневные обновления были для меня такой головной болью, я даже думал, что вообще зря затеял эту идею с новостным сайтом; но по сравнению с работой лидера гильдии тогда было малость попроще. Я бы и здесь предпочел завести газетный киоск, хех.

Над столом поднялся негромкий смех.

– И, это... как все прошло с Армией?.. – поинтересовалась Асуна, и выражение лица Синкера тут же изменилось.

– Кибао и его прихвостней изгнали. Конечно, стоило бы это сделать гораздо раньше... У меня такой характер, я не умею спорить, и из-за этого все становилось хуже и хуже... Я даже подумывал распустить Армию вообще.

Асуна и Кирито синхронно распахнули глаза.

– В общем-то, я... как раз решил. Армия стала слишком большая... Я распущу гильдию и вместо нее снова создам мирную организацию, которая будет заниматься взаимопомощью. Все-таки просто развалить ее и все бросить было бы безответственно.

Юриель нежно взяла Синкера за руку и продолжила вместо него:

– Мы считаем, что все, что Армия накопила до сих пор, надо разделить не только между ее членами, но и между всеми остальными жителями города, поровну. Мы ведь создали столько проблем... Саша-сан, мы очень, очень извиняемся.

Тут Юриель и Синкер низко поклонились; глаза Саши за стеклами очков удивленно заморгали. Она лихорадочно замахала руками перед лицом.

– Нет, это чересчур много. Ведь детям хорошие люди из Армии тоже помогали, там, в поле.

Чистосердечный отказ Саши вызвал новую волну искреннего смеха.

– Ладно, это в сторону... – произнесла Юриель, склонив голову чуть набок. – Та вчерашняя девочка, Юи-тян... как она?..

Асуна переглянулась с Кирито и, улыбнувшись, ответила:

– Юи... вернулась домой.

Мягким движением она поднесла правую руку к груди. Там сверкнуло изысканное ожерелье, которого еще вчера не было. Изыщная серебряная цепочка, на ней серебряный же кулон, а в кулоне – большой, чистый драгоценный камень в форме слезы. Асуна нежно провела рукой по камню, и по пальцам как будто тепло разлилось.

В тот раз –

Когда Юи вся укуталась в свет и исчезла прямо в объятьях Асуны, когда Асуна упала на колени и слезы полились на каменный пол, Кирито внезапно взревел:

– «Кардинал»!!

Подняв мокрое от слез лицо, Кирито устремил взгляд в потолок комнаты и проорал:

– Не смей думать, что все всегда будет... как тебе нравится!!

Затем, встряхнувшись, он внезапно прыгнул к стоящей посреди комнаты черной консоли и принялся бешено стучать по голографической клавиатуре, которая по-прежнему светилась на поверхности камня. На мгновение горе Асуны уступило место удивлению, и, изумленно глядя на Кирито, она спросила:

– Ки-Кирито-кун... что ты?!

– Если... если время еще не вышло, я, может, смогу войти в систему с аккаунтом ГМа...

Кирито, даже бормоча, не переставал молотить по клавишам. Вдруг что-то бикнуло, и перед ним появилось гигантское окно; по окну проносились яркие текстовые строки, подсвечивая всю комнату. Пока Асуна ошеломленно наблюдала, Кирито ввел подряд несколько команд. Появилось маленькое окошко с полоской выполнения операции; и едва эта полоска достигла правого края окна –

Вся чернокаменная консоль вспыхнула ярким иссиня-белым светом, раздался грохот, и Кирито отшвырнуло прочь.

– Ки-Кирито-кун!!

В панике Асуна склонилась над ним, лежащим на полу.

Тряся головой, Кирито сел и изнуренно улыбнулся; затем, повернувшись к Асуне, протянул ей сжатую в кулак правую руку. Не понимая, что происходит, Асуна протянула руку ему навстречу.

Из его пальцев Асуне в ладонь выпал крупный драгоценный камень в форме слезы. В самой середине изящно ограненного камня пульсировал белый огонек.

– Это... это?..

– ...Пока не вышло время авторизации Юи, я попытался отсоединить программный код Юи от системы, и мне удалось сконвертировать ее в объект... Это сердце Юи бьется там, в середине...

Произнеся эти слова, Кирито рухнул на пол, словно израсходовал все силы до последней капли, и закрыл глаза.

– Юи-тян... ты... там, да... моя... Юи-тян...

И вновь сплошным потоком потекли слезы. Сквозь застилающую глаза пелену Асуна увидела, как, словно отвечая ей, сердцевина кристалла мигнула особенно ярко.

С неохотой Асуна и Кирито помахали на прощание Саше, Юриели, Синкеру и детям, и прохладный ветер, насыщенный запахом леса, поприветствовал их возле портала двадцать второго уровня. Они отсутствовали всего три дня, но казалось – гораздо, гораздо дольше; Асуна полной грудью вдохнула свежий воздух.

«Какой огромный мир...»

Асуна вновь подумала о таинственной парящей крепости. На каждом из этих бесчисленных уровней жили игроки, провожая дни слезами и смехом. Нет, большинству игроков чаще приходилось грустить, чем радоваться. И все же – день за днем каждый из них вел свое собственное сражение.

«Место, где я должна быть...»

Асуна провела взглядом по тропинке, ведущей домой, затем подняла глаза на дно следующего уровня.

«...Пора возвращаться на передний край, – внезапно подумалось ей. – Совсем скоро я просто должна буду взять в руки меч и вернуться на мое собственное поле боя. Не знаю, сколько еще времени уйдет, но я буду сражаться, пока этому миру не придет конец, – чтобы другие вновь могли улыбаться от всего сердца. Дарить счастье всем – этого желала Юи».

– Слушай, Кирито-кун.

– Хмм?

– Если игра будет пройдена и этот мир исчезнет, что будет с Юи-тян?

– Ааа... Ну, в общем, тут я, пожалуй, немного злоупотребил. Я сконвертировал ее в данные среды для клиента и сохранил в локальной памяти моего нейрошлема. С другой стороны, возможно, будет трудновато потом распаковать ее как Юи... но как-нибудь, думаю, справимся.

– Ясно.

Асуна развернулась всем телом и прижалась к Кирито.

– Отлично, давай тогда встретимся с Юи на той стороне. С нашей первой дочуркой.

– Ага. Заметано.

Асуна опустила взгляд на сверкающий между ней и Кирито кристалл. «Мама, удачи...» – как будто тихий шепот коснулся ее ушей.

[К оглавлению](#)

КРАСНОНОСЫЙ ОЛЕНЬ (46 уровень Айнкрада, декабрь 2023)

ГЛАВА 1

«Разящий меч» сверкнул в темноте кровавым светом, и хит-пойнты сразу двух гигантских насекомоподобных монстров свалились в ноль.

Убедившись периферическим зрением, что монстры рассыпались на полигоны, я сразу, как снова смог нормально двигаться, отвел меч назад, развернулся и заблокировал атаку здоровенных жвал. Потом с помощью того же навыка мечника прикончил и этого монстра; зверюга испустила крик «гиии!», откинулась назад и издохла.

Этот мощный прием для одноручного меча появился в моем списке всего три дня назад, когда мой навык обращения с одноручными мечами достиг отметки 950; он оказался на удивление полезен. Конечно, после его применения игрок приличное время не может двигаться, но зато его радиус досягаемости вдвое больше, чем у самого клинка, а по силе удара он вполне сопоставим с тяжелой алебардой; в общем, это более чем компенсирует недостатки. Конечно, если его применять против других игроков, они с легкостью смогут предугадывать момент удара; но ИИ монстров со своими примитивными движениями парировать его не в состоянии. Так что можно просто применять его раз за разом и сносить целые пачки монстров с красивыми кроваво-красными световыми эффектами.

Кстати говоря – я уже час без передыху дерусь под одним и тем же чахлым факелом; чувствую, что сосредотачиваться становится трудновато. Не получается так же хорошо, как раньше, реагировать на выпады их жвал и струи едкой слизи. Эти монстры, хоть и атакуют большими стаями, не безобидны и сами по себе. Я сейчас нахожусь всего на три уровня ниже 49-го, по которому проходит передний край, и монстры тут очень сильны. Конечно, если смотреть чисто на разницу в уровнях, это вполне безопасно, но когда налетает здоровенная стая и окружает со всех сторон, мои хит-пойнты быстро сваливаются в желтую зону.

Есть лишь одна причина являться сюда, на уже пройденный уровень, несмотря на все эти опасности. Здесь лучшая тренировочная площадка из всех, что сегодня известны. У этих гигантских муравьев, что выбегают из пещер в скале, очень мощная атака, но слабая защита и мало хит-пойнтов. Если только игроку удастся уклоняться от атак, можно набить много монстров за короткое время. Однако, как я уже говорил, если ты оказываешься в окружении, ситуация выходит из-под контроля, что может закончиться смертью; так что для одиночек эта тренировочная площадка – не лучший вариант. Место здесь очень популярное, поэтому каждой партии отводится лишь час времени на охоту. Одиночек, кроме меня, тут нет. Вон, уже сейчас у входа в долину можно видеть много знакомых лиц из разных гильдий. Целые ряды скучающих лиц; у них такой вид, словно на них наступили. Если это всего лишь нетерпение, еще куда ни шло. Однако с точки зрения игроков, привыкших сражаться в команде, я наверняка «сильнейший из идиотов» или «Битер-отщепенец» – хотя, конечно, точно я сказать не могу.

На моем таймере в левой части поля зрения значится «57 минут». Я решил: еще одна волна монстров – и пора закругляться. Сделал глубокий вдох и принялся ждать, собирая в кулак остатки сосредоточенности.

Муравьи набегали и слева, и справа. Я повернулся к ближайшему справа и метнул в него кинжал, чтобы задержать; тут же развернулся и трехударным комбо «Коготь» прикончил ближайшего слева. Снова разворот – и «Разящий меч» прямо в разинутую пасть следующего муравья. Во время «отдыха» после применения навыка я перчаткой на левой руке вытер попавшую на меня зеленую кислоту. С тихим гулом моя полоса хит-пойнтов чуть сократилась; я оттолкнулся от земли и подпрыгнул. Прямо в воздухе рубанул очередного муравья в уязвимую точку на туловище и убил. И на последних двух я поровну поделил самое длинное комбо, что знал, – шестиударное. Прежде чем следующая волна насекомых вылезла из своих нор, я резко метнулся прочь.

В пять секунд преодолев тридцать метров до выхода из муравьиной долины, я выкатился через узкую расщелину, после чего наконец перевел дух. Хватая ртом воздух, я подивился про себя: боль, которую я сейчас ощущаю, – чисто ментальная, или же мое настоящее тело тоже прекратило дышать на какое-то время? Как бы там ни было, я ощутил, что мой желудок сжимается, и, не в силах справиться с накатившей тошнотой, я мешком свалился на мерзлую зимнюю почву.

Пока я лежал на земле, моих ушей коснулся звук множества шагов. Всех этих людей я знал, но сейчас был не в силах даже поздороваться. Вяло помахав им правой рукой, чтобы поприветствовать, я услышал грубый голос и вздохнул.

– Мой уровень уже прилично выше, чем ваши, так что сегодня я в бою не участвую. Слушайте внимательно. Ни при каких обстоятельствах не нарушайте круговую формацию, постоянно смотрите за теми, кто рядом с вами. Если встретитесь с опасностью – не стесняйтесь, сразу зовите меня на помощь. И еще: если вдруг вылезет матка – бегите немедленно.

Получив указания от командира, шесть-семь человек разом ответили «есть!» или «хо!», и звук шагов начал отдаляться. Я сделал еще несколько глубоких вдохов-выдохов и, приведя наконец дыхалку в порядок, оперся правой рукой о землю, поднял туловище и сел, прислонившись к дереву.

– Лови!

С чувством благодарности я поймал зелье лечения, движением большого пальца выковырял пробку и жадно выпил. Вкус таил в себе намек на лимонную горечь, но все равно мне он показался восхитительным. Я кинул пустой флакон на землю, проследил глазами, как он испустил тусклую красную вспышку и исчез, и поднял взгляд.

Кляйн – лидер гильдии «Фуринказан», с которым я познакомился в самом начале смертельной игры под названием SAO, – по-прежнему в своей вульгарной бандане и при неряшливой бородке, раскрыл рот.

– Кирито, что бы ты там ни говорил, все это малость чересчур абсурдно. Во сколько ты сегодня сюда пришел?

– Э... часов в восемь вечера, – хрипло ответил я. На лице Кляйна появилось нарочито недовольное выражение.

– Эй, слушай-ка, сейчас уже два ночи, ты тут уже шесть часов. В такой опасной тренировочной зоне если ты останешься без сил – сразу помрешь.

– Все нормально. Я отдыхаю пару часов, пока жду очереди.

– А если нет очереди, то ты так и дерешься без перерыва!

– Именно поэтому я и прихожу в это время. Если бы я пришел днем, мне пришлось бы часов пять-шесть ждать своей очереди.

Кляйн издал какой-то звук – нечто среднее между изумленным выдохом и «вот идиот». Затем отцепил катану от пояса и тяжело уселся рядом со мной.

– ...Ну, твою силу-то я понял еще в первый день в SAO... какой у тебя сейчас уровень?

Держать в секрете от других свои численные характеристики, включая уровень, – вопрос жизни и смерти. Соответственно, не спрашивать об этом – в SAO негласное правило. Но до сих пор у меня не было причин скрывать мой уровень от Кляйна, так что я ответил честно.

– Сегодня набрал шестьдесят девятый.

Рука, потиравшая челюсть, внезапно застыла, глаза под банданой распахнулись.

– ...Эй, ты серьезно? С каких это пор ты меня на десять уровней обгоняешь... и я просто не понимаю. Последнее время ты набираешь уровни с какой-то потрясающей скоростью. Ты, похоже, прокачиваешься даже в такое время, когда на тренировочные площадки мало кто ходит. Зачем тебе все это надо? И я не хочу слушать всякое вроде... «чтобы пройти игру». Даже если ты станешь офигенно крутым, скорость прохождения все равно определяют мощные гильдии типа РыКов.

– Не обращай внимания, я просто манчкин⁴. Я прокачиваюсь и от этого ловлю кайф.

Я стыдливо улыбнулся. Лицо Кляйна, напротив, оставалось серьезным.

– Не валяй дурака... Даже я знаю, насколько утомительно так вот без перерыва косить монстров. Одиночная игра сильно давит на психику... и даже если твой уровень уже под семьдесят, находиться здесь одному все равно опасно. Ты сознательно идешь на риск, но всему должен быть предел. В чем смысл прокачиваться здесь, где ты можешь погибнуть в любой момент?

⁴ Манчкин – термин, популярный среди игроков в RPG; он обозначает игрока, для которого главной (а то и единственной) составляющей игры является прокачка собственного персонажа.

«Фуринказан» – гильдия, ядро которой составляют друзья Кляйна со времен еще до SAO. Эта компания не любит излишне лезть в чужие дела, и их лидер Кляйн – не исключение.

Он хороший парень, но чтобы он так сильно тревожился за Битера-асоциала вроде меня – сдается мне, на это у него есть причина, и, кажется, я знаю, какая. Чтобы помочь Кляйну, который всегда не очень дружил с языком, я улыбнулся и произнес:

– Все нормально, можешь больше не делать вид, что беспокоишься. Ты хочешь узнать, не на квестового ли монстра я собираюсь охотиться?

Квестовый монстр – это, соответственно, монстр, которого надо убить для выполнения квеста. Иногда раз в несколько дней, иногда даже раз в несколько часов – в общем, время от времени генерируется такой монстр, по силе близкий к боссам (а это не шутки!). Чтобы его одолеть, игроки, как правило, организуются в партии, столь же большие, как для уничтожения боссов.

Лицо Кляйна застыло; он потер подбородок.

– ...Не то чтобы я пытался выведать это у тебя...

– Можешь больше не скрывать. Ты ведь купил у Арго информацию, что я купил информацию о рождественском боссе... Кстати, *эту* информацию я тоже у нее купил.

– Чего?!

Кляйн распахнул глаза и лишился дара речи.

– Ох уж эта Арго... Ее кликуха «Крыса» не для красоты, да.

– Эта девчонка любую информацию продаст, даже собственные характеристики. Короче: мы оба знаем, что наша цель – рождественский босс, и я уже купил всю инфу, какую только можно было купить у NPC. Так что ты должен знать, что я буду так прокачиваться бесконечно, и кто бы что бы мне ни советовал, это не будет для меня аргументом, чтобы прекратить.

– Аа... извини. Я бы тоже не согласился.

Кляйн убрал руку от подбородка и, скребя в затылке, продолжил:

– До Сочельника осталось пять дней... Во всех гильдиях одно и то же, все хотят усилиться до появления босса, пусть даже на чуть-чуть. Но в такую холодную ночь идиотов, которые запираются в тренировочных площадках, все-таки мало. Однако... в нашей гильдии, к счастью, почти десять человек, у нас будут хорошие шансы даже против босса. Знаешь, это же квестовый монстр, который появляется раз в году; он не из тех, с кем можно справиться в одиночку.

– ...

Возразить мне было нечего, и я уткнулся взглядом в бурую сухую траву.

Через год после начала SAO, незадолго до второго Рождества, по Айнкраду пошел некий слух. Это началось месяц назад: на всех уровнях NPC стали говорить об одном и том же квесте.

Якобы в начале Месяца Остролиста, то есть в полночь 24 декабря, в каком-то из лесов под ветвями гигантской пихты появится легендарный монстр по имени Николас-отступник. Победивший его игрок получит сокровища, которые тот носит на спине в здоровенном мешке.

Даже сильнейшие гильдии, которые всегда занимаются только донжонами, на этот раз проявили неподдельный интерес. Они понимали, что деньги, редкие предметы снаряжения и другие сокровища будут полезны при сражениях с боссами уровней. Представляет – система SAO, до сих пор лишь отбиравшая все у игроков, вдруг решила преподнести рождественский подарок; ну как его можно не принять?

Я, будучи игроком-одиночкой, сперва этими слухами не интересовался. Даже и без слов Кляйна я прекрасно понимал, что с таким врагом одиночке не тягаться. Кроме того, при прохождении игры я зарабатывал столько денег, что мог бы даже дом себе купить, если бы захотел. И, наконец, самое важное: если бы я сражался с квестовым монстром, с которым хотят сражаться все, и победил – я стал бы слишком знаменитым, привлек бы к себе кучу внимания, чего мне совершенно не хотелось.

Но две недели назад – я услышал от NPC некую информацию, и мои мысли сделали разворот на 180 градусов. С тех пор я каждый день приходил на эту охотничью площадку и под смех окружающих прокачивался как одержимый.

Кляйн, помолчав какое-то время, тихо произнес:

– Значит, все-таки ты раздобыл *ту* инфу – про «воскрешатель».

– ...Угу.

Разговор зашел уже достаточно далеко, и смысла отпираться больше не было. Поняв это и испустив кучу вздохов – сам не знаю сколько именно, – я наконец выдал утвердительный звук.

– Я понимаю твои чувства... никогда бы не думал, что такое чудо может существовать. «В мешке Николаса лежит легендарный предмет, который может возвращать мертвых к жизни». Но... я, как и большинство других, думаю, что это вранье. Точнее, не совсем вранье – возможно, это остатки речей NPC с тех времен, когда SAO была еще нормальной VRMMO... то есть изначально этот предмет воскрешал погибших без посмертного штрафа. Но в SAO такого просто нет. Есть лишь один штраф, и это – жизнь игрока. Не хочется вспоминать, но так сказал тот тип, Каяба, в первый же день.

Я вспомнил *ту* «обучающую лекцию» от псевдоГМа Акихико в первый день, вспомнил, что он тогда сказал. Игрок, хит-пойнты которого опустятся до нуля, исчезнет с сервера и никогда не вернется в свое настоящее тело.

Вряд ли та речь была ложью, но... тем не менее...

– Никто ведь не может подтвердить, что смерть в этом мире – настоящая, – проговорил я, словно желая поспорить. Кляйн наморщил нос и отбил:

– Мы умрем здесь и вернемся в настоящие тела живыми и невредимыми, и нас встретит Каяба и скажет «я соврал»? Прекрати, этот вопрос еще год назад решили. Если это просто такая идиотская шутка – просто содрать нейрошлемы со всех игроков, и делу конец. Раз этого не происходит, значит, игра смертельная на самом деле, без дураков. Когда хит-пойнты свалятся в ноль, нейрошлем превратится в микроволновку и поджарит наши мозги. Если не так, то что насчет всех тех людей, которых убили эти суки-монстры, которые кричали «я не хочу умирать» и исчезали; ради чего это все?

– Заткнись! – перебил я Кляйна, да так громко, что сам удивился. – Если ты правда думаешь, что я этого всего не понимаю, то мне не о чем с тобой говорить... Да, Каяба действительно сказал это в первый день; но даже лучший из Проходчиков, лидер РыКов Хитклифф сказал недавно: если есть хоть однопроцентный шанс спасти жизнь товарища, мы должны сделать все, чтобы воспользоваться этим шансом; а те, кто так не могут, не заслуживают, чтобы их брали в партии. Хоть я и не люблю этого типа, но он сказал правильно. И сейчас я гоняюсь за этим шансом. Предположим, те, кто умерли здесь, не вернулись в реальный мир, но и не погибли взаправду, а были перенесены куда-то в отдельное место и там ждут, чем закончится игра. Тогда в существовании воскрешателя есть смысл.

С несвойственной мне многословностью я вывалил на Кляйна сценарий, который прямо только что придумал в свою защиту. Кляйн смотрел на меня уже не с гневом, но с жалостью.

– Вот как?

Его слова звучали совершенно не так, как предыдущие, – тихо и спокойно.

– Кирито... ты до сих пор помнишь, что случилось с твоей последней гильдией, верно?.. Ведь уже полгода прошло...

Я обернулся и выплюнул:

– Следует говорить: *всего* полгода... как можно забыть? Все погибли, я один остался...

– Она называлась «Черные кошки полнолуния», кажется? Они ведь даже не участвовали в прохождении игры, однако же ходили близко к переднему краю, и в итоге кто-то из воров угодил в ловушку с сиреной. Это была не твоя вина, никто тебя за это не винит. Тобой восхищаться нужно, что тебе удалось выжить.

– Все не так... это была моя вина. Не дать им отправиться к переднему краю, убедить их не трогать сундук, обеспечить их бегство, когда ловушка сработала, – все это я мог сделать.

...Если бы только я не скрыл свой уровень от согильдийцев. Этого я Кляйну не сказал, и боль от недосказанности вгрызалась мне в грудь. Прежде чем воин с катаной

начал произносить слова утешения, совершенно для него нехарактерные, я заставил себя закончить мою речь.

– Конечно, шансов на это, может, даже меньше одного процента. Но ведь все эти шансы: что я найду рождественского босса, что замочу его в одиночку, что воскрешатель существует, что сознание погибших сохраняется... все эти шансы – как найти песчинку в пустыне. Но все же... все же они не нулевые. А раз не нулевые, значит, я должен постараться изо всех сил. Да и кроме того... Кляйн, ты ведь наверняка всем этим геморроем не стал бы заниматься ради денег, правда? Значит, у тебя тоже есть причина желать им воспользоваться, как и у меня, да?

На мой вопрос Кляйн хрюкнул и ответил, подбирая ножны с земли:

– Я не такой мечтатель, как ты. Просто... когда-то у меня тоже был друг, который погиб. Если я не сделаю для него все, что могу, то не смогу спать по ночам...

Глядя в лицо поднявшемуся на ноги Кляйну, я чуть улыбнулся.

– Значит, у тебя то же самое.

– Не то же самое. Наша главная цель – сокровища, а то, о чем мы только что говорили, – просто довесок... Так, я беспокоюсь за ту компанию; если вылезет муравьиная матка, будет плохо. Пойду проверю, как они там.

– Угу, угу.

Чуть кивнув, я закрыл глаза и привалился к стволу дерева. До меня донесся шепот воина с катаной:

– И я за тебя беспокоюсь. Дело не только в сборе информации, ты, дубина. Если ты помрешь здесь, изображая героя, на тебя я воскрешатель тратить не буду!

[К оглавлению](#)

ГЛАВА 2

– Благодарю за заботу. Мы принимаем ее с благодарностью. Пожалуйста, защити нас до выхода.

Это была первая фраза, с которой ко мне обратился Кейта, лидер гильдии «Черные кошки полнолуния».

Был весенний вечер; уже пять месяцев прошло с того дня, когда началась игра со смертью под названием SAO. Собирая материалы для оружия, я забрел в лабиринт десятью уровнями ниже переднего края.

Будучи Битером, я с самого начала игры воспользовался своим опытом бета-тестера и рванул вперёд сломя голову. Я выбрал трудный путь игрока-одиночки, но это позволило мне набирать опыт весьма эффективно. Сейчас я был уже достаточно силен,

чтобы без особого напряжения побеждать монстров переднего края. Так что охота на этом уровне оказалась такой легкой и ненапряжной, что мне стало скучно. Избегая встреч с другими игроками, я собрал полный комплект необходимых материалов всего за пару часов. Когда я уже собирался двинуться к выходу, я наткнулся на отступающую группу игроков, которую преследовала крупная стая монстров.

Я, хоть и одиночка, мгновенно заметил, что партия очень плохо сбалансирована. Их было пятеро, но лишь один мог сражаться в первой линии – парень с палицей и щитом. Остальные – вор с кинжалом, парень с двуручным посохом и два копейщика. Когда хит-пойнты воина с булавой сильно снижались, подменить его было некому. В результате все, что могла эта партия, – медленно отступать.

Чтобы разобраться, в каком они состоянии, я глянул их хит-пойнты. Похоже, им вполне хватит здоровья, чтобы добраться до выхода. Однако, если они в процессе отступления наткнутся на еще одну стаю монстров, могут и не справиться. Поколебавшись немного, я выбрался из коридора, где прятался, и обратился к воину с посохом – похоже, он был у них главным.

– Вам помочь с передней линией?

Парень с посохом уставился на меня во все глаза, затем, чуть помявшись, кивнул.

– Прошу прощения за беспокойство; но, пожалуйста, отступи сразу же, если окажешься в опасности.

Я кивком выразил согласие и, достав из-за спины меч, крикнул парню с палицей, чтобы он со мной поменялся. После чего ринулся на монстров.

Передо мной была стая гоблинов, которых я только что выкашивал пачками без чьей-либо помощи. Если бы я сейчас выложил все мои навыки мечника, то и этих бы так же легко изрубил. Даже если бы я не защитился от всех их атак, все равно продержался бы достаточно, чтобы восстановить хит-пойнты с помощью навыка «Боевая медицина». Но тут я встревожился. Гоблинов я не боялся – меня тревожило, что подумают игроки за моей спиной.

В целом, когда высокоуровневый игрок наводит шорох на нижних уровнях, это считается дурным тоном. Если такое продолжается долго, игроки обращаются за помощью к какой-нибудь сильной гильдии, и нарушитель спокойствия получает разнос. Он вполне может угодить в газету (в список игроков-невеж) и подвергнуться еще всяким разным наказаниям. Встреченная мной партия была в чрезвычайной ситуации, и вряд ли у меня возникли бы подобные проблемы, но я все равно беспокоился. Если я буду действовать неправильно, они вместо благодарности заклеят меня Битером.

Итак, я сознательно затянул расправу над гоблинами, ограничив свой арсенал приемов. Я и не догадывался тогда, что это мое решение приведет к непоправимой ошибке.

Несколько раз я менялся с парнем с палицей, который постоянно пополнял запас хит-пойнтов с помощью зелий, и наконец гоблины были уничтожены. Тут вся пятерка игроков начала бурно радоваться – я аж вздрогнул. Они хлопали друг друга по рукам и всячески восторгались достигнутой победой.

Не понимая, что происходит, я тем не менее надел на лицо непривычную улыбку и принялся пожимать протянутые ко мне руки. Единственная девушка в партии, черноволосая копейщица, подошла последней, взяла мою ладонь обеими своими и принялась снова и снова говорить сквозь слезы:

– Спасибо... огромное спасибо. Мне было так страшно... Когда ты пришел к нам на помощь, я была так рада. Я правда очень благодарна за помощь.

Когда я слушал эти слова и смотрел на текущие из глаз слезы, неописуемые эмоции начали прорастать у меня в груди. Помню, в тот момент я был страшно доволен, что смог помочь этим ребятам.

Хоть я и сражался в одиночку с самого начала игры, я не впервые помогал другим партиям на переднем крае. Однако то, что на поле боя все должны друг другу помогать, подразумевается по умолчанию. Когда-нибудь настанет день, когда и мне понадобится помощь, так что я помогаю другим, не требуя какой-либо платы. Более того, и те, кому я помогаю, обычно лишь коротко благодарят. Это лучший способ разрядить молчание между завершившимся боем и следующим. Такие вот простые правила позволяют игрокам постоянно и эффективно набирать силы.

Но эти – «Черные кошки полнолуния» – были другими. Всего лишь одна победа в бою – и они прыгают от восторга и хвалят друг друга за достижения. Когда я предложил им проводить их до выхода из донжона, реакция была подобна грому фанфар после победоносного завершения какой-нибудь одиночной RPG. Видимо, это все из-за какой-то семейной атмосферы, которая их окутывала. Такое ощущение, как будто это они сейчас заканчивали прохождение безумной игры под названием SAO.

– Меня тоже немножко волнует, сколько у меня осталось зелий лечения... если вы не против, предлагаю двигаться к выходу вместе.

В ответ на мое вранье Кейта расхохотался, затем кивнул.

– Спасибо за заботу.

Лишь через шесть месяцев после того, как «Черные кошки полнолуния» перестали существовать, до меня начало доходить, что те мои ощущения были новыми и свежими исключительно для меня самого. Мне, взвалившему на плечи ношу игрока-одиночки ради более эффективной прокачки, возможность защитить кого-то намного слабее меня давала приятное ощущение нужности. Да, именно так.

Покинув лабиринт, мы прошли в жилую зону, и я принял приглашение Кейты заглянуть в ближайшую таверну, они угощают. Там мы принялись отмечать удачную охоту красным вином – довольно дорогим для них, пожалуй. Когда я представился и

атмосфера немного успокоилась, Кейта застенчивым шепотом поинтересовался, какой у меня уровень.

Я более-менее предвидел, что он задаст мне этот вопрос. Соответственно, фальшивую цифру заготовил заранее. Я назвал число на три выше их среднего уровня... но на двадцать ниже моего настоящего.

– Ого! И с таким уровнем ты в том лабиринте ходишь соло?

В ответ на удивленный возглас Кейты я глянул на него кисло.

– И вовсе незачем таким тоном говорить... хоть я и одиночка. Но я в основном и дерусь с одиночными монстрами и стараюсь, чтобы меня никто не замечал. Правда, в плане эффективности это не очень хорошо.

– О... ну да, конечно... это, правда, довольно неожиданно... Но, думаю, какая-нибудь гильдия скоро тебя обязательно пригласит присоединиться к ним... А к нам ты не хочешь присоединиться?

– Э?..

Я замялся в растерянности, не зная, что ответить. Кейта от возбуждения покраснел, как рак.

– Послушай, при наших нынешних уровнях мы могли без проблем охотиться в тех лабиринтах, где были раньше. Но когда мы решили проверить, хватит ли нам мастерства идти выше... ты сам все видел. Единственный из нас, кто может драться на передней линии, – это Тэцуо. И как бы мы ни старались, он теряет хит-пойнты быстрее, чем лечится. Так что в бою у нас будет все хуже и хуже. Если бы к нам присоединился еще один боец, все стало бы намного проще. И еще... Сати, можно тебя на минутку?

Кейта поднял руку и позвал черноволосую копейщицу. Невысокая девушка Сати подошла к нам с бокалом вина в руке и застенчиво кивнула. Кейта положил ладонь ей на голову и продолжил:

– Как ты уже видел, основное оружие этой девочки – длинное двуручное копье. Но уровень ее навыка довольно низкий по сравнению с другим нашим копейщиком. И поэтому мне хотелось бы воспользоваться возможностью переобучить ее под щит и одноручный меч. Просто до сих пор такой возможности у нас не было. Да и с одноручными мечами мы все плохо знакомы. Если не затруднит, не мог бы ты с ней позаниматься?

– Ну что такое! Обращаешься со мной как с маленькой!

Сати склонила голову набок, слегка высунула язычок, после чего с улыбкой добавила:

– Все потому что я всегда атакую с дистанции. Если ты мне вдруг скажешь выдвинуться вперед и атаковать врага вблизи, я испугаюсь.



– Все будет нормально, ты же сможешь укрываться за щитом. Сколько же мне надо повторять, чтобы ты поняла... ох уж. Ты всегда была трусишкой.

Все, что я знал о переднем крае SAO, – что там сплошные убийства. Да нет, я был уверен, что в любой MMORPG игроки исключительно конкурируют друг с другом за ресурсы. Так что общение этих людей было для меня таким интересным – просто завораживало. Когда Кейта заметил, что я смотрю на него, он неловко улыбнулся и сказал:

– Это... понимаешь, члены нашей гильдии в реальном мире все занимаются в одном компьютерном кружке в одной старшей школе. По правде сказать, она вот живет совсем рядом со мной... Аа, прошу, не смущайся, здесь все хорошие ребята. Ты с ними быстро подружишься.

Да, все в этой компании, включая Кейту, были хорошими людьми. Это я и так уже знал – я ведь вместе с ними возвращался из лабиринта. Чувствуя угрызения совести из-за того, что мне приходится им врать, я выдавил улыбку и кивнул.

– В таком случае... позвольте мне к вам присоединиться. И еще раз – приятно познакомиться.

С появлением второго воина передней линии баланс «Черных кошек» улучшился радикально.

Конечно, если бы кто-то заинтересовался моими хит-пойнтами, то обнаружил бы, что они по какой-то непонятной причине не снижаются в бою. Но мои друзья поверили, когда я объяснил, что на мне плащ из особых редких материалов – что, кстати, было правдой, – и не стали копать глубже.

Во время боев я отвечал только за защиту, позволяя сопартийцам за моей спиной разбираться с врагами и набирать опыт. Кейта и остальные прокачивались быстро, и всего через неделю после моего присоединения к ним мы охотились уже уровнем выше.

Как-то раз мы сидели в безопасной зоне донжона. Кейта, уплетая сготовленный Сати обед, возбужденно рассказывал мне о своих мечтах.

– Разумеется, безопасность наших друзей превыше всего. Но... если бы мы хотели только безопасности, мы бы с самого начала просто засели в городе. Ну а раз мы так вот тренируемся и прокачиваемся, то, надеюсь, сможем поучаствовать и в прохождении игры. Но пока передний край далеко, мы можем лишь оставить это дело элитным гильдиям, таким как «Рыцари Крови» или «Альянс Священного Дракона»... Эээ, Кирито, в чем разница между ими и нами?

– Эээ... мм, информация. Те ребята знают, в каких местах лучше всего прокачиваться, как заполучить лучшее оружие и так далее.

По этой-то причине и я сам вхожу в число Проходчиков; Кейту, однако, мой ответ, похоже, не очень удовлетворил.

– Это... конечно, так. Но, по-моему, есть еще сила воли. Они очень сильно настроены на то, чтобы защищать своих друзей и вообще всех игроков. И именно это дает им силу побеждать даже опасных боссов. Мы здесь – те, кого они защищают; но наши чувства ничуть не хуже их. И поэтому... я уверен, если мы будем продолжать так же стараться, мы их нагоним.

– Да... наверно, ты прав.

Хоть я так и сказал, в душе все же чувствовал, что дело вовсе не в этом. Множеству Проходчиков давало мотивацию существование лучшего из мечников, возвышающегося над тысячами прочих. Ведь если бы элитные игроки стремились пройти SAO исключительно ради защиты других, они бы просто поделились своей информацией и снаряжением с игроками средних уровней. Тогда каждый игрок стал бы сильнее, и больше народу присоединилось бы к Проходчикам.

Они делают то, что делают, потому что каждый надеется стать сильнейшим. Разумеется, это и ко мне относится. В те дни я частенько выбирался тайком с постоянного двора, где мы ночевали, отправлялся на передний край и продолжал прокачиваться. Так что разница в уровнях между мной и остальными «Черными кошками» продолжала расти. Даже зная, к чему это приведет, я продолжал их предавать.

Но тогда я более-менее верил, что если уровень «Черных кошек» вырастет, мы сможем сражаться на переднем крае. Я начал думать, что идеалы Кейты смогут изменить закрытый характер гильдий Проходчиков.

По правде сказать, «Черные кошки» развивались аномально быстро. То место, где мы практиковались, я уже зачищал – раньше, когда здесь был передний край. Я знал об этом месте все – где подстерегала опасность, где лучше всего охотиться. Я направлял их, стараясь делать это незаметно, предлагал самые эффективные планы, и наконец довел «Черных кошек» до уровня, намного превышающего средний уровень игроков. Когда я к ним присоединился, мы были в 10 уровнях от переднего края, но совсем скоро разница сократилась до 5. Мы набирали ход и, вполне возможно, смогли бы в ближайшем будущем приобрести для гильдии дом.

Была, однако, одна проблема. Переобучение Сати в мечника-щитоносца застопорилось.

И тут ничего нельзя было поделать. Когда сражаешься со злыми монстрами лицом к лицу, самое важное – не разница в уровнях, а смелость, готовность переступить через страх и драться до конца. Многие игроки погибли совсем скоро после начала SAO, потому что ударились в панику. Откровенно говоря – Сати была просто тихоней-трусишкой, которая совсем не тянула на роль бойца передней линии.

Я был уверен, что Сати вовсе не нужно переобучаться: я сам был отличным щитом, моих характеристик было для этого более чем достаточно. Однако другие согильдийцы так не считали. Скорее, им было совестно, что они взвалили на меня самую опасную роль

бойца передней линии. Поскольку с боевым духом в отряде все было нормально, Сати ничего не говорила, но она не могла не ощущать все усиливающееся давление.

Однажды ночью Сати внезапно исчезла.

Все думали, что она в донжоне, потому что в списке членов гильдии не отображалось ее местоположение. Они переполошились и во главе с Кейтой отправились на поиски.

Я был единственным, кто настаивал, что искать надо вне донжона. Обоснование я им дал такое: существовало еще несколько мест, где местоположение игрока не отображалось. На самом же деле у меня был довольно хорошо развитый навык выслеживания, что позволяло мне отыскивать прячущихся врагов. Разумеется, объяснить это согильдийцам я не мог.

Когда Кейта и остальные побежали к донжону, я прошел в комнату Сати, активировал функцию слежения и направился по появившимся на полу светло-зеленым следам.

Маленькие следы вели туда, куда не ожидал никто, включая меня. Она спряталась в канализации на приличном удалении от главной улицы. Я склонил голову набок и спустился вниз – и там, в уголке, где капала вода, скорчилась Сати, закутавшись в недавно приобретенную накидку с бонусом к скрытности.

– ...Сати.

Едва услышав мой голос, она тряхнула своими спадающими на плечи волосами, подняла голову и удивленно пробормотала:

– Кирито... как ты узнал, что я здесь?

Я замялся, не зная, как лучше ответить, затем произнес:

– Интуиция.

– ...Ясно.

Сати улыбнулась и вновь уткнулась головой в колени, которые обхватила руками. Я изо всех сил пытался найти подходящие слова и в конце концов произнес нечто совершенно неоригинальное.

– ...Все за тебя волнуются. Они даже пошли в донжон тебя искать. Пошли скорей обратно.

На этот раз молчание затянулось. Через пару минут я решил повторить то же самое еще раз, но тут Сати, не поднимая головы, слабым голосом сказала:

– Слушай, Кирито. Давай убежим куда-нибудь.

Я машинально переспросил:

– Убежим... откуда?

– От этого города, от «Черных кошек», от монстров, ото всех... от SAO.

Я был не настолько хорошо знаком с девушками – да и вообще с людьми, – чтобы ответить не задумываясь. После довольно долгой паузы я наконец осторожно спросил:

– Ты... предлагаешь вместе покончить с собой?

Короткое молчание, затем Сати улыбнулась.

– Хе-хе... да, это было бы здорово... Нет, прости. Я соврала. Если бы мне хватило смелости на самоубийство, я не пряталась бы в городе... да не стой ты. Садись рядом.

Не зная, что делать, я послушно уселся на каменный пол рядом с Сати. Через полукруглый вход канализации я видел городские огни, маленькие, как звезды.

– ...Я боюсь умереть. Я так сильно боюсь, что даже не могу спать, – пробормотала наконец Сати. – Почему это все случилось? Почему нам нельзя выйти из игры? Почему мы можем умереть, хотя это всего лишь игра? Чего добивался Каяба, когда делал все это? Зачем это все?..

Вообще-то я мог дать ответ на любой из этих пяти вопросов. Но даже я понимал, что Сати не нужен *такой* ответ. Из всех сил попытавшись что-то придумать, я наконец сказал:

– Скорее всего, нет тут никакого смысла... и никому никакой пользы тоже нет. Когда мир стал таким, каждый потерял что-то ценное для себя.

Я с трудом сдерживал слезы, говоря девушке эту наглую ложь. Я ведь втайне наслаждался своей принадлежностью к «Черным кошкам», ради которой мне пришлось скрыть свою истинную силу. В каком-то смысле я получил свою выгоду.

Тогда я должен был рассказать Сати все. Будь во мне хоть крохотный кусочек искренности, я бы раскрыл ей свою мерзкую натуру. Это сняло бы с Сати часть стресса, она смогла бы чуть-чуть расслабиться.

Однако я мог лишь лгать, сплетая все новую и новую ложь.

– ...Ты не умрешь.

– Откуда ты знаешь?

– ...Даже в нашем нынешнем виде «Черные кошки» – сильная гильдия. И у нас приличный запас по уровням. Если ты здесь останешься, сможешь жить в безопасности. И еще: тебе вовсе не обязательно переучиваться в мечника.

Сати подняла голову; лицо ее светилось доверием. Не в силах смотреть ей в глаза, я уставился в пол.

– ...Правда? Я доживу до конца? И вернусь в настоящий мир?

– Ага... ты не умрешь. Ты доживешь до того дня, когда игра будет пройдена.

Эти слова прозвучали совершенно легковесно, неубедительно. И все же Сати прильнула ко мне, уткнулась лицом мне в левое плечо и расплакалась.

Вскоре я отправил сообщение Кейте и остальным и вместе с Сати вернулся на постоянный двор. Сати отправилась отдыхать к себе в комнату, а я остался в баре на первом этаже, ждать возвращения согильдийцев. Я рассказал им кое-что – что Сати понадобится слишком много времени, чтобы обучиться владеть мечом, и что лучше бы ей остаться копейщицей. Кроме того, я сказал, что вполне могу и дальше сражаться в передней линии.

«Черные кошки» недоумевали про себя, что же такого произошло между мной и Сати, но с радостью согласились с моим предложением. Я выдохнул с облегчением – но настоящей проблемы это не решило.

Со следующей ночи Сати приходила спать ко мне в комнату. Она говорила, что если будет вместе со мной и будет слышать от меня, что она не умрет, то тогда она сможет спать спокойно. Теперь мне уже не удавалось выбираться по ночам, чтобы прокачиваться. Однако это не означало, что чувство вины из-за моей лжи Сати и остальным испарилось.

Почему-то воспоминания тех дней сжаты плотно, как снежок, так что я немного помню. В чем я точно уверен, однако, так это что у нас с Сати не было романтических отношений. Мы никогда не спали вместе в одной постели, не обнимались, не говорили о любви; даже и не смотрели друг на друга особо.

Наши отношения были скорее как у двух бродячих кошек, зализывающих друг другу раны. Мои слова помогали Сати на время забыть о своем страхе, а ее близость приглушала мое чувство вины, что я Битер.

Да – именно из-за того, что я раньше не обращал внимания на проблемы Сати, я так поздно обнаружил эту сторону SAO. Думаю, до того я никогда по-настоящему не ощущал весь ужас этой игры, превратившейся в игру со смертью. Я систематически молотил слабеньких монстров, которых уже убивал во время бета-теста, непрерывно повышал свой уровень и благодаря этому все время был в относительной безопасности. Я, конечно, не Паладин Хитклифф, но, по-моему, мои хит-пойнты ни разу не опустились в красную зону.

Я полагался на колоссальные ресурсы, доставшиеся мне без малейшего труда. Когда я узнал, что есть множество игроков, напуганных до смерти, как Сати, я понял наконец, как мне смыть мою вину. Я должен был продолжать защищать Сати и «Черных кошек».

Ради собственного удовлетворения я забыл, что скрыл ото всех свой настоящий уровень при вступлении в гильдию, забыл, что я защищаю их, возвращаю из них гильдию экстра-класса. Каждую ночь я проводил в своей постели, утешая тревожно съезжившуюся Сати, произнося, словно мантру, «ты не умрешь, ты не умрешь, ты выживешь». Послушав эту мантру, Сати улыбалась мне из-под одеяла и проваливалась в сон.

Однако в конце концов Сати все же погибла.

Менее чем через месяц после той ночи в канализации ее зарубил монстр прямо на моих глазах, и ее тело и душа разлетелись на кусочки.

В тот день Кейта собрался приобрести небольшой домик, который должен был стать штаб-квартирой нашей гильдии; он взял деньги, которые нам удалось наконец скопить, и отправился на встречу с игроками, которые продавали этот дом. Мы с Сати и остальными согильдийцами ждали его возвращения и вместе смеялись, глядя на пустую пока колонку «Общая собственность гильдии». А потом Тэцуо, наш специалист по палице, предложил:

– Давайте заглянем в донжон, пока Кейта не вернулся, подзаработаем на мебель для нового дома – вот он удивится.

Мы впятером отправились в донжон, куда раньше не ходили, – всего в трех уровнях от переднего края. Конечно, я там уже сражался и знал, что в этом донжоне множество сокровищ, но и множество ловушек. Однако остальным я этого не сказал.

С нашими уровнями донжон был относительно безопасен, так что охота проходила нормально. Всего за час мы набрали нужную сумму денег и хотели уже выбраться из донжона и пойти за покупками, когда наш вор обнаружил сундук с сокровищами.

Я был за то, чтобы оставить его в покое. Но когда меня спросили, почему, я не мог ответить, что уровень сложности ловушки здесь на единицу выше, чем уровень всего донжона, и просто забормотал, что он «выглядит опасным».

Ловушка-сирена завопила во весь голос, и монстры накатили в комнату, как цунами. Я сразу же понял, что ситуация опасная, и крикнул остальным, чтобы они немедленно уходили с помощью кристаллов. Однако комната оказалась антикристалльной зоной – и все, включая меня, запаниковали, кто-то слегка, кто-то сильно.

Первым погиб вор, который активировал сирену. Потом Тэцуо с палицей, потом копейщик.

В ужасе я махал мечом, применяя высокоуровневые навыки мечника, которые до того момента скрывал, и косил монстров волну за волной. Но их было *слишком* много, и я не мог уничтожить сундук, сирена которого продолжала орать.

В то мгновение, когда хит-пойнты окруженной монстрами Сати упали до нуля, она протянула ко мне правую руку, словно желая что-то сказать. В ее расширившихся глазах читалось, что она по-прежнему верит мне, как и во все те ночи; а потом все разбилось.

Не помню, как я выжил. Когда я пришел в себя, ни оравы монстров, ни четверых моих согильдийцев в комнате не было. Но даже в той ситуации мои хит-пойнты упали примерно до половины.

Не в состоянии думать, я просто вернулся на постоянный двор.

Кейта ожидал нашего возвращения, положив на стол новенький ключ от нашей штаб-квартиры. Он слушал мой рассказ – как четверо наших согильдийцев погибли, как я выжил – и смотрел на меня без всякого выражения. Потом он произнес что-то в том ключе, что такие Битеры, как я, не имеют права присоединяться к ним.

Он выбежал из города; я последовал за ним и видел, как он не раздумывая перепрыгнул через ограждение уровня и исчез в бесконечной пустоте.

Кейта сказал чистую правду. Спорить с этим было невозможно. Четверых членов «Черных кошек полнолуния» – нет, пятерых – убило мое высокомерие. Не повстречайся они со мной, продолжали бы спокойно жить в безопасной средней зоне и не угодили бы в ту ловушку.

Чтобы выжить в SAO, требовались не рефлекс и не цифирь уровней и прочего, а всего лишь информация. Я эффективно повышал их уровни, но утаивал информацию. Эту трагедию я вызвал своими собственными руками, и я лично убил Сати, которую поклялся защищать.

Даже если она хотела проклясть меня в то последнее мгновение своей жизни – я должен принять это. И я охотился за воскрешателем, о котором говорили лишь слухи, – только чтобы услышать те ее слова.

[К оглавлению](#)

ГЛАВА 3

За последние четыре дня перед Рождеством я поднял свой уровень еще на единичку, до 70.

В эти дни я вообще не спал. Это была моя расплата. Иногда у меня начинала дико болеть голова, словно в нее втыкали гвозди, но, думаю, даже если бы я лег, все равно бы не смог заснуть.

После того разговора Кляйн и его гильдия «Фуринказан» возле муравьиной долины больше не появлялись. Я продолжал чередоваться с другими гильдиями, в одиночку механически кромсая муравьев. Выражения лиц игроков, видевших мои глаза, постепенно менялись с изумленных на презрительные. Некоторые игроки со мной по-прежнему общались, но большинство, едва встретившись со мной взглядами, тут же отворачивались.

Главный вопрос, который интересовал все охотящиеся за рождественским подарком гильдии, был: где же та гигантская пихта, под которой появится Николас Отступник? Проведя с пользой время ожидания своей очереди в муравьиной долине, я, кажется, нашел ответ на этот вопрос.

Я наведалься к тем деревьям, информацию о которых купил у разных источников; однако, хоть все они и походили на рождественские деревья, но были соснами, не

пихтами. У них иголки отличаются. У пихтовой иголки кончик узкий и овальный. Я это знал, потому что в реальном мире у меня оба этих дерева росли на заднем дворе.

Несколько месяцев назад я был в охотничьей зоне 35 уровня; там был донжон под названием «Лес блужданий», в котором игрока случайным образом переносило из одной части в другую; в одном из уголков этого леса я наткнулся на огромное кривое дерево. Я подумал тогда, что его форма имеет какой-то скрытый смысл, – возможно, это начальная точка какого-нибудь квеста. Я пытался что-нибудь разнюхать, но безуспешно. Сейчас я вспомнил задним числом, что то дерево было пихтой. В Рождество – то есть сегодня ночью – квестовый монстр по имени Николас Отступник должен появиться как раз под этим деревом.

Я без всяких эмоций прослушал звоночек, свидетельствующий, что я поднялся до 70 уровня, и, разделавшись с очередным муравьем, достал кристалл-телепортатор. Не поприветствовав игроков, ожидающих своей очереди, я телепортировался в нынешнее место моего обитания, на самый передний край, в жилую зону 49 уровня.

Я поднял голову, чтобы посмотреть на часы на колокольне главной площади, и увидел, что до полуночи еще три часа. На площади было полно парочек – видимо, люди хотели провести Сочельник вместе. Я быстро пересек площадь и направился на свой постоянный двор.

Вбежав к себе в комнату, я сразу открыл ящик, где хранилось мое снаряжение, и вытащил из возникшего окошка все лечащие кристаллы, противоядия и прочие предметы такого рода. Все вместе это весьма прилично стоило, но я не буду жаловаться, даже если придется использовать все.

Потом вытащил из заглазника одноручный меч, проверил, насколько он прочен, и отправил себе за спину взамен того, которым дрался с муравьями. Кожаный плащ, броню, прочую одежду – все заменил на новое. Закончив, я собрался уже закрыть меню, но тут кинул взгляд на свой список снаряжения, и моя рука застыла.

Помимо надписи «Свое» над списком моего собственного снаряжения, была еще одна закладка, на которой было написано «Сати».

Такое бывает, когда два игрока очень хорошо относятся друг к другу, но их отношения не дошли еще до брака, – они организуют общий «рюкзак». Это отличается от брака, когда у двух игроков все вещи становятся общими, – здесь общими являются только те вещи, которые сложены в это отдельное окно.

Сати, ни разу не признавшаяся в любви и даже не предложившая подержаться за руки⁵, попросила создать это окно незадолго до своей гибели. Когда я спросил «зачем?», она дала не очень-то логичный ответ – «чтобы можно было легко обмениваться зельями лечения и прочими вещами»; для этой цели прекрасно подходило окно общего

⁵ Японцы очень щепетильно относятся к своему «личному пространству», в частности, стараются избегать телесных контактов с неблизкими людьми. Для юноши и девушки держаться за руки – один из ритуалов ухаживания, свидетельство близости.

снаряжения гильдии. Но я все-таки согласился и создал это окно исключительно для нас с Сати.

Сати уже нет, а окно осталось. Конечно, имя Сати в списке друзей тоже осталось, но оно серое – это означает, что с другом нельзя связаться. И те немногочисленные зелья лечения, что остались в нашем общем рюкзаке, – ими тоже пользоваться нельзя. Прошло полгода, а я так и не смог удалить это окошко с именем Сати, хотя страницу гильдии удалил без особых эмоций. Конечно же, не из-за того, что я верил в возможность ее воскрешения, – я просто не мог простить себе, что мне станет легче, когда ее имя будет стерто.

Я десять минут смотрел на имя Сати, пока наконец не пришел в себя и не закрыл окно. До полуночи оставалось два часа.

Я вышел с постоялого двора. Пока я шел к portalу, перед глазами у меня плыло лицо Сати в последнее мгновение ее жизни. Что она думала тогда, что хотела сказать?

Телепортировавшись на 35 уровень, я очутился на площади, абсолютно не похожей на ту, что на переднем крае; здесь было тихо. Отсюда было далековато до тех уровней, где сражается основная масса игроков; возможно, поэтому главная улица здесь была просто-напросто никому не интересна. Но все же я, покидая площадь, поднял ворот плаща, чтобы избежать взглядов немногочисленных обитающих здесь игроков.

Я не собирался тратить время на драки с мелочью и потому, едва убедившись, что никто за мной не следит, побежал. Благодаря набранным за последний месяц уровням моя ловкость здорово подросла, и ноги бежали по снегу легко, как невесомые. Колющая боль в висках по-прежнему не уходила, зато благодаря ей мое сознание не засыпало.

Через десять минут бега я добрался до входа в лес-лабиринт. Этот донжон под открытым небом был разделен на множество квадратных зон, соединяющихся друг с другом хаотично; пройти через него, не имея карты, было практически невозможно.

Открыв карту, я внимательно пригляделся к отмеченным областям. Когда путь впечатался мне в память, я вошел в безмолвный лес.

После двух сражений, которых мне не удалось избежать, я без особых трудностей вошел в зону перед той, что была мне нужна; здесь тоже росло множество деревьев. Оставалось еще больше получаса.

Скоро я буду драться с боссом, и, вполне возможно, он заберет мою жизнь – шансы на это весьма приличные. Но страха не было. Скорее... может быть, этого я и ждал. Погибнуть в бою, затеянном ради воскрешения Сати, – возможно, только так я могу примириться со смертью...

Не хочу произносить разные героические фразы типа того, что ищу место, где упокоиться. Из-за меня Сати и еще четыре согильдийца погибли бессмысленной смертью, и я просто не имею права искать какое-то значение в моей собственной гибели.

Какой вообще смысл во всем этом? Сати однажды задала мне этот вопрос. И я ответил тогда: никакого.

Сейчас я наконец-то могу обратить те слова в реальность. Сати бессмысленно погибла в этой бессмысленной смертельной игре под названием SAO, созданной сумасшедшим гением Акихико Каябой. Я погибну в месте, о котором никто не знает, меня никто не будет помнить, и, таким образом, моя смерть будет такой же бессмысленной.

Если же я убью босса и выживу, воскрешатель из слуха превратится в реальность. Так я думаю. Душа Сати вернется с Дороги Смерти, а может, из-за реки Стикс, и тогда я услышу наконец ее последние слова. Наконец... пусть я только дождусь этого момента...

Я уже собрался шагнуть вперед и пройти последние метры, когда за моей спиной возникли несколько игроков. Я потрясенно отпрыгнул в сторону и ухватился за рукоять меча.

Их было десять человек, и впереди них стоял самурай в легких доспехах, с катаной на поясе и с банданой на голове – Кляйн.

Члены «Фуринказана», явно нервничая, медленно приближались от точки входа в сектор. Не отрывая глаз от лица Кляйна, я хриплым голосом выдавил:

– ...Вы что, следили за мной?

Потрепав себя за торчащие из-под банданы волосы, Кляйн кивнул.

– Ага. У нас есть человек с хорошим навыком выслеживания.

– Почему именно за мной?

– Потому что я купил информацию, что ты купил все координаты деревьев; и чисто на всякий случай я проследил за порталом сорок девятого и вдруг увидел, что ты идешь на уровень, о котором вообще никакой информации нет. Я знаю, что у тебя отличные боевые навыки и игроцкое чутье, лучше, чем у всех Проходчиков... даже лучше, чем у Хитклиффа. Поэтому... Кирито, ты не можешь сдохнуть здесь.

Кляйн вытянул вперед правую руку и, показывая на меня пальцем, проорал:

– ОТКАЖИСЬ ОТ ЭТОЙ ИДИОТСКОЙ ОДИНОЧНОЙ АТАКИ, ДАВАЙ С НАМИ! И ПУСТЬ КОМУ ДОСТАНЕТСЯ ВОСКРЕШАТЕЛЬ, ТОТ ЕГО И ПОЛУЧИТ, ИДЕТ?!

– ...Если так...

Я ушам своим не верил; Кляйн говорил мне все это, потому что считал меня своим другом, потому что он беспокоился обо мне.

– Если так, все будет бессмысленно... Я должен драться один...

Мои пальцы стиснули рукоять меча; в голове у меня все пылало, и совершенно бессознательно мелькнула мысль:

...Убить всех, и дело с концом.

В прошлом, когда игра только стартовала, я бросил Кляйна – новичка, не знавшего об игре совсем ничего, – и отправился в другой город. Об этом я сожалел потом все время и искренне радовался, что Кляйн не только выжил, но и преуспевает.

Я на полном серьезе раздумывал: следует ли мне идти к своей цели, если ради этого мне придется убить одного из немногочисленных моих друзей и стать красным игроком? Мое сердце тихо кричало, что все тогда будет бессмысленно. Но другой голос надеялся, что именно это даст мне бессмысленную смерть; он вопил, заглушая все.

Уверен, если бы в этот момент я хоть чуть-чуть вытянул меч, то уже не смог бы себя остановить. И Кляйн печально смотрел на меня, пока моя правая рука дрожала на рукояти, борясь сама с собой.

В это мгновение появилась третья группа гостей.

В этой группе было уже не десять человек, а раза в три больше. Тупо глядя на пришедших, я пробормотал в спину Кляйну, глядящему на них в таком же изумлении:

– Кажется, за вами тоже следили, Кляйн.

– ...Ага, похоже на то...

Возле границы зоны, метрах в 50 от нас, стояли люди, которых я совсем недавно видел возле муравьиной долины; они молча смотрели на меня и «Фуринказан». Ближайший к Кляйну мечник «Фуринказана» склонился к лицу своего командира и прошептал:

– Они из «Альянса Священного Дракона»; с этих станется и оранжевыми стать, только чтобы добраться до квестового босса.

Я тоже частенько слышал это название. Оно было столь же знаменито, как «Рыцари Крови» – название крупнейшей гильдии Проходчиков. Каждый из этих ребят был ниже меня по уровню, но я не верил, что мне удастся одолеть столько народу.

Однако – возможно, исход все равно будет один и тот же.

Внезапно я ощутил, что босс меня убьет или гильдия – все равно это будет бессмысленно. Но в любом случае – это же будет лучший вариант, чем драться с Кляйном, правильно?

Я решил обнажить меч. Думать не хотелось. Мне нужно быть как робот – сосредоточиться на махании мечом, уничтожать все, что передо мной, пока я не сломаюсь.

Но тут выкрик Кляйна остановил мою руку.

– ЧЕРТ ПОДЕРИ ЭТИХ ЗАСРАНЦЕВ!

Воин с катаной вытащил оружие из ножен на поясе быстрее, чем это сделал я, и проворчал не оборачиваясь:

– Давай туда, Кирито! Здесь я займусь! Давай, сделай этого босса! Но только я не позволю тебе помереть! И я никогда тебе не прощу, если ты сдохнешь у меня на глазах! Никогда!

– ...

Времени оставалось совсем мало. Я развернулся и шагнул в последнюю точку перехода, не поблагодарив Кляйна.

Громадная кривая пихта молча стояла со всеми своими изгибами там, где я и помнил. К другим квадратным зонам с деревьями отсюда, похоже, выхода не было; все вокруг сияло девственно-белым, снежным светом. Безжизненная пустыня.

Таймер в углу моего поля зрения достиг нуля, и тут же раздалось что-то вроде сирены; я поднял голову и глянул на верхушку дерева.

На фоне беспросветно черного ночного неба – точнее, дна следующего уровня – протянулись светящиеся линии. Приглядевшись, я обнаружил, что эти линии складываются в контур какой-то странной зверюги, тянущей гигантские сани.

Когда сани добрались до вершины дерева, с них опустилась черная тень, и я отступил на несколько шагов.

Разметав снег, на землю жестко опустился монстр втрое выше меня ростом. Внешне он походил на человека, но с необычайно длинными руками; поскольку его туловище было наклонено вперед, руки почти касались земли. Маленькие красные глазки сверкали из-под раздутого лба. Нижняя половина лица заросла спутанной седой бородой, опускающейся до пояса.

Как ни странно, на монстре была красно-белая курточка и колпак тех же цветов; в правой руке он держал секиру, в левой – здоровенный мешок, набитый непонятно чем. Дизайнер, создавший этого типа, должно быть, хотел, чтобы группе игроков, которые его повстречают, было одновременно страшно и смешно при виде этой уродливой пародии на Санта Клауса. Но мне, встретившемуся с Николасом Отступником в одиночку, внешность босса была до лампочки.

Николас, кажется, собрался произнести стартовую фразу квеста; по крайней мере его спутанная борода шевельнулась.

– Заткнись! – прошептал я и, вытянув меч, с силой оттолкнулся правой ногой от снега.

[К оглавлению](#)

ГЛАВА 4

Уже больше года прошло с тех пор, как началась эта история с SAO, но никогда до сегодняшнего дня мои хит-пойнты не опускались в красную зону.

Когда побежденный враг рассыпался на полигоны, на земле лежал лишь мешок. В моем рюкзаке не осталось ни одного кристалла лечения; никогда еще я не был так близок к смерти. Однако, хоть я и выжил, радости и счастья в моей душе не было. Скорее, чувствовалось что-то вроде разочарования. Почему я остался жив?

Я вернул меч в ножны; и в эту же секунду мешок вспыхнул и исчез. Все предметы, выпавшие из монстра, должны уже появиться в моем рюкзаке. Сделав глубокий вдох, я поднял дрожащую руку и вызвал окно снаряжения.

В окне снаряжения появилось множество вещей, от которых бы слюнки потекли у большинства игроков, если бы только те их увидели. Оружие, доспехи, драгоценности, руда, кристаллы, пищевые ингредиенты – я прокручивал список всего этого в поисках одного-единственного предмета.

Несколько секунд – и то, что я искал, оказалось перед моими глазами.

Оно называлось «Священный камень возвращения души».

Сердце заколотилось отчаянно. Чувство было такое, словно кровь потекла через ту его часть, которая была мертва последние несколько дней... несколько месяцев.

Не... неужели я смогу воскресить Сати? А если смогу, значит ли это, что души Кейты, Тэцуо и вообще всех игроков, погибших с начала SAO, не уничтожены навсегда?..

Это мой единственный шанс вновь увидеть Сати. При одной мысли об этом сердце екнуло. Неважно, какие ругательства и проклятия полетят в мой адрес, неважно, какие еще последствия выйдут из моей лжи, – на этот раз я обниму ее крепко, и загляну прямо в ее черные глаза, и скажу ей все, что у меня на сердце. Не «ты никогда не умрешь», но «я всегда буду тебя защищать». Ради этой цели я буду стараться изо всех сил, я стану сильнее.

После нескольких неудачных попыток взять Камень трясущимися руками мне наконец-то удалось материализовать его – Священный камень возвращения души. Над окном снаряжения парил переливающийся всеми цветами радуги камень размером с яйцо; красоту его невозможно было описать словами.

– Сати... Сати...

Зовя ее по имени, я легонько щелкнул по поверхности камня, затем вызвал меню помощи. Знакомым шрифтом высветились простые инструкции.

Данным предметом можно пользоваться из меню снаряжения либо держа в руках. Громко произнести "<Имя игрока> – оживить". Воскрешение погибшего игрока возможно только в том случае, если предмет был использован в период времени между гибелью игрока и исчезновением его светового эффекта (приблизительно 10 секунд).

Приблизительно 10 секунд.

Эти слова, которые как нарочно добавили, четко и жестоко сообщили, что Сати не оживет.

Примерно 10 секунд. Столько времени должно пройти между тем, как хит-пойнты игрока упадут до нуля и его тело рассыплется на полигоны, и тем, как нейрошлем поджарит его мозг в реальном мире. Невольно я представил себе, что чувствовала Сати в те короткие десять секунд, пока нейрошлем не убил свою владелицу. Наверняка ей было очень больно. Что она думала в эти десять секунд? Я проклинал себя снова и снова...

– Уаа... ааааа...

Из моей глотки вырвался какой-то звериный вой.

Схватив Священный камень возвращения души, паривший над окном снаряжения, я с силой швырнул его на заснеженную землю.

– Аааа... АААААААА!!

Не переставая вопить, я яростно наступил на кристалл ногой. Но кристалл сиял как ни в чем не бывало, от моего удара на нем и царапинки не появилось, не то что трещины. Крича во все горло, я ткнулся обеими руками в снег, ухватил его пальцами; я продолжал орать, катаясь по снегу.

Бессмысленно, все бессмысленно. Неважно, о чем идет речь: смерть Сати, напуганной и страдавшей, моя драка с рождественским боссом – да вообще вся жизнь в этом мире, захватившем в плен 10000 игроков, лишена смысла. Наконец-то я понял эту истину, эту единственную истину.

Не знаю, сколько это продолжалось, сколько я кричал и вопил; только вот плакать совершенно не хотелось. Может, просто мое фальшивое тело лишено этой функции? В конце концов я встал, пошатываясь, подобрал припорошенный снегом Священный камень и направился к точке перехода в предыдущую зону донжона.

Там были лишь Кляйн и «Фуринказан». Членов «Альянса Священного Дракона» видно не было. Подходя к сидящему на земле воину с катаной, я осмотрелся, чтобы подсчитать количество оставшихся игроков и убедиться, что обошлось без потерь.

По-видимому, единственным, кто устал здесь, был Кляйн – впрочем, конечно, он не так устал, как я. Похоже, его переговоры с «Альянсом Священного Дракона» завершились дуэлью. Однако признательности в моем сердце не было.

Воин с катаной увидел, как я подхожу, и облегченно выдохнул. Но едва он увидел мое лицо, как его губы застыли.

– ...Кирито... – тихим, хриплым голосом позвал он.

Я уронил Священный камень ему на колени.

– Вот он, воскрешатель. Только он не оживляет тех, кто умер давно. Возьми его и спаси следующего, кто погибнет рядом с тобой.

С этими словами я развернулся и направился было к выходу из зоны; но тут Кляйн ухватил меня за рукав плаща.

– Кирито... Кирито...

Я был потрясен, когда увидел, что по его заросшим бороденкой щекам текут слезы.

– Кирито... ты... ты должен выжить... Даже если все остальные погибнут... ты должен дожить до конца...

Я выдернул рукав из рук Кляйна; а он продолжал плакать и все повторял, чтобы я жил.

– Пока.

И я неверным шагом пошел прочь из леса.

Когда я пришел в чувство, я снова был в своей комнате на постоялом дворе на 49 уровне. Как я досюда добрался – я не помнил.

Было около трех ночи.

Я задумался, что мне теперь делать. Весь последний месяц моей мотивацией продолжать жить был воскрешатель. Но он, хоть и существовал, оказался не тем, что мне было нужно.

Поразмыслив, я решил с рассветом пойти драться с боссом этого уровня. Если я его поколочу, продолжу с боссом 50 уровня, потом пойду на 51.

Других вариантов конца для глупого клоуна я придумать не мог. Приняв решение, я расслабился и откинулся в кресле. Ничего не видя, ни о чем не думая – просто сидел и ждал утра.

Пятно лунного света, вливающегося в комнату, медленно перемещалось, пока не погасло, сменившись серыми рассветными сумерками. Не знаю, сколько уже часов я не спал, но для последнего утра после худшей из ночей чувствовал я себя отлично.

Когда часы на стене дотикали до семи утра, я собрался было встать с кресла, как вдруг в ушах у меня раздался какой-то странный звон.

Я огляделся, но не обнаружил ничего, что могло бы быть источником этого звука. В конце концов в углу поля зрения я обнаружил мигающий фиолетовый сигнал и шевельнул пальцами.

В меню светилось окошко наших с Сати общих предметов. Там был какой-то предмет, используемый при срабатывании таймера. Озадаченно прокрутив список, я нашел наконец записывающий кристалл.



Я вынул светящийся кристалл и положил на стол.

Щелкнул по нему – и в комнате раздался незабываемый голос Сати.

С Рождеством тебя, Кирито.

Когда ты услышишь это послание, я, скорее всего, буду уже мертва. Потому что если я буду жива, я еще в Сочельник заберу кристалл из нашего общего окна и скажу тебе все, что собираюсь, лично.

Так... попробую объяснить, зачем я все это записываю.

Думаю, мне не прожить долго. Конечно, это не значит, что я сомневаюсь в способностях Кирито и гильдии «Черные кошки полнолуния». Ведь Кирито такой сильный, и остальные тоже с каждым днем становятся сильнее.

Как бы это объяснить... Моя близкая подруга из другой гильдии умерла. Она была такая же трусиха, как и я, и охотилась только там, где безопасно, но ей не повезло: монстры убили ее на обратном пути в город. После этого я долго думала о всяком и поняла. Чтобы выжить в этом мире, совершенно не главное, насколько сильны твои друзья; если у тебя нет воли к жизни, если тебе не хватает настроения непременно выжить, тебе не избежать смерти.

Я... сказать по правде, с самого первого раза, когда я вошла в тренировочную зону для новичков, я страшно боялась. Я вообще не хотела покидать Стартовый город. Я была очень дружна с «Черными кошками полнолуния» в реальном мире, и мне нравится проводить с ними время, но я ненавижу сражения. Если я и дальше буду с таким отношением сражаться, когда-нибудь непременно погибну. В этом не будет ничьей вины; проблема во мне самой.

С той самой ночи ты каждую ночь говоришь мне, что все в порядке и что я не умру. Поэтому если так получится, что я погибну, ты наверняка будешь винить себя, не сможешь себе простить. Поэтому в том числе я и решила записать это сообщение. Я хочу сказать тебе, Кирито: это не твоя вина. Если чья-то вина и есть, то только моя. Я выставлю дату на следующее Рождество, потому что хочу хотя бы попытаться дожить до него; надеюсь прогуляться с тобой вместе по заснеженной улице.

По правде сказать... я знаю, насколько Кирито сильный. Однажды, когда я проснулась в кровати Кирито, я случайно увидела твой уровень в твоём открытом меню.

Я долго думала, но так и не смогла себе объяснить, зачем Кирито скрыл свой настоящий уровень и объединился с нами. Но я не стала говорить об этом остальным; думаю, когда-нибудь ты обязательно сам все расскажешь... Я была очень рада, когда узнала, что ты на самом деле очень сильный. Когда я это узнала, я смогла спокойно

спать рядом с тобой. Может быть, и для тебя быть со мной было важно – и от этого я тоже счастлива. Если так, то даже такая трусиха, как я, не зря поднялась на верхние уровни.

Это... в общем, я хочу сказать: даже если я погибну, ты обязательно постарайся выжить. Живи, смотри на этот мир до самого его конца, пожалуйста, помоги мне узнать, зачем он был создан, зачем в этом мире такая трусиха, как я, зачем была наша встреча. Это мое желание.

Так... кажется, еще осталось немного места. На этот кристалл столько влезает. Хммм, ну тогда, ведь Рождество – особый праздник, тогда я спою рождественскую песенку. По-моему, у меня неплохой голос. Думаю, спою «Красноносого оленя». Лучше бы, конечно, спеть что-нибудь другое, например, «Зимнюю страну чудес» или «Белое Рождество»⁶, они гораздо более известные, но, к сожалению, слова я знаю только у этой.

Почему я помню только «Красноносого оленя»? Вчера ночью Кирито сказал мне: «Неважно, кто ты есть; ты обязательно сможешь изменить чью-то жизнь». Ты сказал мне, что даже у такой, как я, есть собственное место в этом мире. Когда я услышала эти слова, я была так счастлива, и я вспомнила эту песню. Не знаю почему; наверно, потому что мне кажется, что я как тот красноносый олень, а ты как Санта Клаус... Как бы это сказать, от тебя ощущение, как от отца. Мой папа от нас ушел, когда я была совсем маленькая, и поэтому каждую ночь, когда я лежала рядом с тобой, я думала: когда рядом с тобой папа, такое же ощущение должно быть? А, ну, в общем, пора спеть.

Рудольф был красноносым,

Яркий нос олень имел.

Если встречался кто с ним,

Говорил, что нос горел.

И остальным оленям

Рудольф был не по нутру,

Было дразнить не лень им

⁶ Сати перечисляет известные рождественские песни. «Зимняя страна чудес» (Winter Wonderland) – песня Феликса Бернарда и Ричарда Б.Смита, написанная в 1934 году. «Белое Рождество» (White Christmas) – песня Ирвинга Берлина, написанная в 1941 году. «Рудольф, красноносый олень» (Rudolph the Red-Nosed Reindeer) – песня Джонни Маркса, написанная в 1939 году; в японской версии этой песни имени нет, она называется просто «Красноносый олень». Далее в тексте приводится ее русский перевод, в котором имя есть (и, кстати, он длиннее японской версии). Автор перевода – Е.Соловьев.

*И не брать его в игру.
Но раз в Сочельник лег туман,
Санта произнёс: (Эй, Рудольф!)
Рудольф, если б не твой нос,
Кто б мой воз сквозь мглу провез?
Тут уж все перевозносятся,
Радостный подняв галдеж:
Рудольф наш Красноносый,
Ты в историю войдешь,
Ты в историю войдешь,
Эй, Рудольф!*

*...Для меня ты всегда будешь яркой звездой, которая сияет и светит мне, и ведет
сквозь тьму. До свидания, Кириито. Мне очень повезло, что я с тобой познакомилась и
что мы были вместе.*

Спасибо тебе.

Прощай.

[К оглавлению](#)

ПОСЛЕСЛОВИЕ АВТОРА

Давно не виделись; а может, правильнее назвать это нашей первой встречей. Меня зовут Рэки Кавахара. Большое вам спасибо, что прочли «Sword Art Online 2: Айнкрад».

Когда вышел первый том, я получил множество ценных советов на тему «как можно продолжить после такой концовки». Как ни посмотри, а игра была полностью пройдена, и мир рухнул. Даже я сам, когда это читал, чувствовал, что продолжать нечего и некуда.

И вот перед вами следующий том, изрядно напрягший мой мозг, – эта самая книга. Приношу свои извинения, но время пошло вспять. Более того, это набор коротких историй. Вновь приношу свои извинения.

Я раньше тоже играл в онлайн-игры. Но во всех этих играх я никогда не входил в число самых высокоуровневых игроков. Я просто тихо завидовал тем бесконечно

крутым игрокам с лучшим снаряжением и репутацией, которые с легкостью побеждают монстров; всегда оставалось это чувство, что они «такие крутые! такие классные!» (ха-ха)

Поэтому мне хотелось написать не только про главных героев первого тома Кирито и Асуну и про других высокоуровневых игроков-Проходчиков; гораздо сильнее мне хотелось написать про обычных среднеуровневых игроков; и четыре коротких истории в этом томе – именно о них. В каждой из них Кирито появляется и вызывает грандиозный переполох; и вот это чувство, как у Лизбет и Силики, «такой крутой! такой классный!» – именно это я сам чувствую с тех пор, как играю в ММО. По правде сказать, мне хотелось бы хоть раз испытать на себе, каково это – хвастаться перед другими каким-нибудь супероружием, которого три экземпляра на всем сервере.

Есть еще кое-что, по поводу чего я должен перед всеми извиниться. Хотя все четыре игрока-девушки в этом томе совершенно разные, их партнер, как я уже сказал, всегда Кирито-сан. Мне чертовски трудно как следует объясниться по этому поводу, но я изо всех сил стараюсь найти оправдание; пожалуйста, настройте себя примерно в таком духе, как при чтении серий детективов: «преступник и жертва все время разные, а сыщик всегда один и тот же». ...Не получается, да? Простите еще раз.

Наконец, должен сказать Абеку-сэнсэю, рисующему постоянно возникающих новых героинь все такими же индивидуальными и симпатичными, и Мики-сану, подавшему множество идей касательно всех этих странных и сложных игровых систем: спасибо вам за вашу заботу.

И всем вам, кто дочитал эту книгу до конца, – вам тоже спасибо.

26 мая 2009 года

Рэки Кавахара

[К оглавлению](#)