

Рэки Кавахара

SWORD ART ONLINE

ТОМ 8. ВНАЧАЛЕ И ПОТОМ

Перевод с английского языка – Ushwood

Бета-редактирование – Lady Astrel, Malesloth

Любое коммерческое использование данного текста или его фрагментов запрещено

ОГЛАВЛЕНИЕ

Убийство в безопасной зоне (57 уровень Айнкрада, апрель 2024)

[Глава 1](#)

[Глава 2](#)

[Глава 3](#)

[Глава 4](#)

[Глава 5](#)

[Глава 6](#)

[Глава 7](#)

[Глава 8](#)

[Глава 9](#)

[Глава 10](#)

[Глава 11](#)

[Глава 12](#)

Калибр (Альвхейм, декабрь 2025)

[Глава 1](#)

[Глава 2](#)

[Глава 3](#)

[Глава 4](#)

[Глава 5](#)

[Глава 6](#)

День первый (1 уровень Айнкрада, ноябрь 2022)

[Глава 1](#)

[Послесловие автора](#)

か-16-16

008



ソードアート・オンライン 8
アーリー・アンド・レイト

川原 礫

電撃文庫 650

電撃文庫

ソードアート・オンライン

アーリー・アンド・レイト

川原 礫
イラスト abec



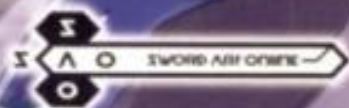


008

REKI KAWAHARA ABEC BEE-PEE

SWORD ART ONLINE

EARLY AND LATE





ISBN978-4-04-870733-6
C0193 ¥650E



発行 ● アスキー・メディアワークス

定価: 本体 **650円**

※消費税が別に加算されます



かわはら れき
川原 礫

ソロクエストの一環として、バイクの免許を取るために教習所に通いました。この歳になって先生に怒られるのはとても新鮮な経験でした。ソロレベルは上がったけどちょっとヘコミました。あとクラッチって何ですか？

【電撃文庫作品】

アクセル・ワールド1~8

- 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
- ソードアート・オンライン3フェアリー・ダンス
- ソードアート・オンライン4フェアリー・ダンス
- ソードアート・オンライン5ファントム・バレット
- ソードアート・オンライン6ファントム・バレット
- ソードアート・オンライン7マザーズ・ロザリオ
- ソードアート・オンライン8アーリー・アンド・レイト

イラスト: abec

あべしっ!

"ЭТО ЧТО? РАМЕН?"

— АСУНА § СУБЛИДЕР ГИЛЬДИИ "РЫБАРИ КРОВИ".
МАСТЕР ПАПИРЫ ПО ПРОЗВИЩУ
"МОЛНИЯ".

"В ТАКОМ СЛУЧАЕ МОЙ ОТВЕТ
БУДЕТ РАВНОЦЕНЕН ЭТОЙ ПОРЦИИ
ФАЛЬШИВОГО РАМЕНА".

— ХИТКЛИФФ § ЛИДЕР СИЛНЕЙШЕЙ ГИЛЬДИИ "РЫБАРИ КРОВИ".
ОБЛАДАТЕЛЬ УНИКАЛЬНОГО НАВЫКА "СВЯТОЙ
МЕЧ", ИЗВЕСТЕН СВОЕЙ НЕПРОБИВАЕМОЙ
ЗАЩИТОЙ. НЕ ОЧЕНЬ ЛАДЯТ С КИРИТО.

"...ИТАК, ЛИДЕР-ДОНО.
ЕСТЬ ЦАЕЦ?"

— КИРИТО § ПЛЕННИК СМЕРТЕЛЬНОЙ ИГРЫ "SAO",
ИГРОК-ОДИНОЧКА С УНИКАЛЬНЫМ
НАВЫКОМ "АВА КЛИНКА". ПРОЗВИЩЕ -
"ЧЕРНЫЙ МЕЧНИК".



"ОТЛИЧНО! ВСЕ ОРУЖИЕ В ПОЛНОМ ПОРЯДКЕ!"
"СПАСИБО ЗА РАБОТУ!"

"РЕБЯТА, СПАСИБО, ЧТО ВЫ ВСЕ ПРИШЛИ, КОГДА
Я ТАК ВНЕЗАПНО ПОЗВАЛ! КОГДА-НИБУДЬ Я С
ВАМИ ЗА СЕГОДНЯ РАССЧИТАЮСЬ - ДУХОВНО.
НУ ЛАДНО - ВПЕРЕД, ЗА "СВЯТЫМ МЕЧОМ
ЭКСКАЛИБРОМ!"

— ЛИЗБЕТ § ДЕВУШКА, СОЗДАВШАЯ МЕЧ
КИРИТО В SAO. В ALO ОНА
КУЗНЕЦ-ЛЕПРЕКОМ.

— ЛИФА § СУГУХА, МЛАДШАЯ СЕСТРА
КИРИТО. В ALO ОНА
СЛЫШЦАДА, ВОИН-МАГ.

— АСУНА § ДЕВУШКА КИРИТО.
В ALO ОНА
ВОЛШЕБНИЦА-УЧАНИЦА.

— СИНОН § ДЕВУШКА, КОТОРОЙ КИРИТО
ПОМОГ В БСО. В ALO ОНА
КАИТ ШИ, ЛУЧНИЦА.

— КЛЯЙН § ЛУЧШИЙ ДРУГ КИРИТО.
В ALO ОН САЛАМАНАР,
ВОИН С КАТАНОЙ

— СИЛИКА § ДЕВУШКА, СПАСЕННАЯ
КИРИТО В SAO. В ALO ОНА
КАИТ ШИ, ПРИРУЧИТЕЛЬНИЦА
ДИКИХ ЖИВОТНЫХ.

— ЮИ § ДЕВОНКА-ШИ, С КОТОРОЙ КИРИТО
ВОРЕЛАСЯ В SAO. В ALO ОНА
ПРИНЦЕССА ФОРМУ ПЬКСИ-ПРОВОДНИКА
И ПОМОГАЕТ ИГРОКАМ.





"...ЦАЕМ. Я ОТВЛЕКУ ТОГО, КОТОРЫЙ С ПЛОДОМ,
А ТЫ ПОБЫСТРЕЕ ПРИКОНЦИ ЦВЕТУЩЕГО".

— КОПЕР § ИГРОК, С КОТОРЫМ КИРИТО ПОЗНАКОМИЛСЯ
ВО ВРЕМЯ ВЫПОЛНЕНИЯ ПЕРВОГО КВЕСТА
ВСКОРЕ ПОСЛЕ НАЧАЛА ИГРЫ

"...ЦАЕТ"

— КИРИТО § ЮНОША, УГОДИВШИЙ В СМЕРТЕЛЬНУЮ
ИГРУ SAO. БЫВШИЙ БЕТА-ТЕСТЕР.

ЗОНА ДЕЙСТВИЯ КОДА ПРЕДОТВРАЩЕНИЯ ПРЕСТУПЛЕНИЙ

ОНА ЖЕ "БЕЗОПАСНАЯ ЗОНА".

В "SWORD ART ONLINE" ЕСТЬ "ПОЛЕ", ГДЕ ОБИТАЮТ МОНСТРЫ, И "ГОРОДА", ГДЕ ИГРОКИ ОТАБКАЮТ И ГОТОВЯТСЯ К ОХОТЕ. ВНУТРЕННЯЯ ЧАСТЬ ГОРОДОВ НАЗЫВАЕТСЯ "БЕЗОПАСНОЙ ЗОНОЙ", ТАМ ИГРОКИ НЕ МОГУТ ПРИЧИНЯТЬ ДРУГ ДРУГУ ВРЕД. УДАР ОРУЖИЕМ ПРИВОДИТ ТОЛЬКО К ВИЗУАЛЬНОМУ ЭФФЕКТУ, ХИТ-ПОИНТЫ НЕ УМЕНЬШАЮТСЯ; ВСЕ ЯДЫ ТАКЖЕ НЕ ДЕЙСТВУЮТ. ТО ЕСТЬ, В ПОЛНОМ СООТВЕТСТВИИ С НАЗВАНИЕМ, ВНУТРИ БЕЗОПАСНОЙ ЗОНЫ НЕВОЗМОЖНЫ НИКАКИЕ ПРЯМЫЕ ПРЕСТУПНЫЕ ДЕЯНИЯ.

НО В СИСТЕМЕ ЕСТЬ ДЫРЫ ОДНА ИЗ НИХ - МОЖНО ВЪЗВЗАТЬ СПЯЩЕГО ЧЕЛОВЕКА НА ДУЭЛЬ "ДО ПОЛНОГО ПОРАЖЕНИЯ", НАЖАТЬ КНОПКУ "ОК" ЕГО ПАЛЬЦЕМ, А ПОТОМ СПОКОЙНО СНЕСТИ ЕМУ ГОЛОВУ. ДРУГОЙ СПОСОБ - ВЫТАЩИТЬ БЕССОЗНАТЕЛЬНОГО ПРОТИВНИКА ИЗ БЕЗОПАСНОЙ ЗОНЫ И ЗАТЕМ НАПАСТЬ. НО В ЦЕЛОМ, ЗА ИСКЛЮЧЕНИЕМ ОЧЕНЬ СПЕЦИФИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ, УЩЕЩВО ИГРОКА ВНУТРИ "ЗОНЫ ДЕЙСТВИЯ КОДА ПРЕДОТВРАЩЕНИЯ ПРЕСТУПЛЕНИЙ" НЕВОЗМОЖНО.



УБИЙСТВО В БЕЗОПАСНОЙ ЗОНЕ (57 уровень Айнкрада, апрель 2024)

ГЛАВА 1

Да что вообще с этой девчонкой?

Ну, в общем, да, это я сказал «погода такая классная, почему бы тебе не вздремнуть?»; и это я валялся на траве, демонстрируя собственные слова; и, разумеется, беззаботно сопел в две дырочки затем опять-таки я.

Но я и подумать не мог, что, поспав полчаса и открыв глаза, обнаружу, что она действительно дрыхнет без задних ног рядом со мной. Должен же быть какой-то предел способности людей меня удивлять. Не знаю даже, считать это храбростью, упрямством, а может – просто следствием недосыпа?

Ну и что мне теперь делать? С ощущением полной безнадежности, которое наверняка сейчас отражалось у меня на физиономии, я покачал головой, глядя на красивое, полное достоинства лицо тихонько сопящей во сне рапиристки Асуны по прозвищу «Молния», сублидера гильдии «Рыцари Крови».

Все началось с того, что я был совершенно не в настроении отправляться в унылый лабиринт – очень уж хорошая стояла погода – и решил потратить весь день, считая бабочек на холмиках, окружающих городской портал.

Погода действительно была прекрасная. Времена года в виртуальной парящей крепости Айнкрад были синхронизированы с реальностью, но эта синхронизация была выполнена слишком уж добросовестно: летом все дни напролет стояла жара, зимы были холодными, какими и должны быть настоящие зимы. Вдобавок к температуре моделировались и такие параметры погоды, как дождь, ветер, влажность, запыленность и даже количество насекомых. Как правило, если какой-то параметр хорош, остальные просто кошмарны.

Но сегодня было не так, как всегда. Воздух в меру теплый, ласковое солнышко, ветерок постоянный, но несильный, и плюс ко всему – никаких непонятных насекомых. Пусть даже сейчас весна, но все равно: чтобы столько параметров одновременно приняли хорошие значения – такое бывает раз пять в году, не больше.

Должно быть, цифровой бог решил вознаградить меня за упорный труд по расчистке переднего края и дать мне возможность как следует вздремнуть. Поняв это, я решил последовать его воле, но –

Когда я улегся на заросшем травой пологом склоне и начал засыпать, возле моего лица вдруг возникла пара белых кожаных сапог. И тут же сверху раздался знакомый строгий голос. И голос произнес:

«Проходчики сейчас надрывают спины, трудясь не покладая рук в лабиринте, а ты здесь почиваешь?»

Закрыв виртуальные глаза, я ответил. Ответил так:

«Сейчас стоит прекраснейшая для нынешнего времени погода. Не должно нам упустить возможность насладиться ею в полной мере».

Строгий голос тогда вновь возразил:

«Погода изо дня в день остается неизменной».

На это я ответил так:

«Изволь приклониться к траве и отдохнуть подле меня, и на тебя снизойдет понимание».

Ну, разумеется, на самом деле разговор проходил в более современной манере, но, в общем, по какой-то непонятной причине она действительно улеглась рядом со мной и умудрилась уснуть.

Итак.

Сейчас время уже к полудню; некоторые из игроков, входящих и выходящих из портала на главной площади, бесцеремонно плятятся на нас с Асуной, лежащих рядышком на травке. Одни в явном шоке и таращат глаза, другие хихикают, и есть даже несколько бесцеремонных типов, которые сверкают вспышками записывающих кристаллов.

Впрочем, их винить нельзя. Когда речь заходит об Асуне, сублидере РыКов, в воображении обычно возникает картина одержимого игрока-проходчика, при одном взгляде на которого замолкают рыдающие дети, или турбодвигателя, толкающего вверх передний край со страшной быстротой. Что до вот этого игрока-одиночки по имени Кирито – его считают (хоть мне это и не очень нравится) главным лодырем среди Проходчиков, который всегда шляется в компании других таких же легкомысленных парней и играет с ними в дурацкие игры.

И вот эта парочка вместе дрыхнет – да даже мне, хоть я сам в этом участвую, смеяться хочется. Впрочем, если я ее разбужу и она рассердится, хуже всего придется именно мне, так что единственным выходом будет, пожалуй, просто оставить ее и уйти.

...Сделать так у меня чесались руки, но, увы, я не мог.

Потому что если Молния так и будет спать без задних ног, она рискует стать мишенью разнообразных нехороших действий со стороны других игроков – в худшем случае ее могут даже убить.

Конечно, место, где мы сейчас находимся, – главная площадь жилой зоны 59 уровня, – находится в безопасной зоне.

Более точное ее название – «Зона функционирования кода предотвращения преступлений».

Внутри этой зоны игроки не могут наносить вред друг другу. Даже если они будут лупить друг друга оружием, получится лишь фиолетовый системный световой эффект, а хит-пойнты игрока не упадут и на миллиметр; различные яды тоже не работают. Разумеется, и красть предметы не получается.

Иными словами, здесь в точности то, что подразумевается под «предотвращением преступлений»: полная невозможность совершать противозаконные действия. В смертельной игре под названием SAO это абсолютный закон – такой же абсолютный, как «если твои хит-пойнты падают до нуля, ты умираешь».

Но, к несчастью, в этом законе нашлись дырки.

Одна из них появляется, когда игрок спит. Случается, что, если игрок слишком измотан долгим сражением, он не столько засыпает, сколько теряет сознание, и далеко не каждое воздействие может его пробудить. Пользуясь этим, можно вызвать игрока на дуэль в режиме «До полного поражения» и, двигая пальцем спящего игрока, нажать кнопку «ОК». Все, что остается, – перевести выражение «мертвецкий сон» из переносного смысла в прямой.

Существует и другой, еще более нахальный метод – выволочь тело противника за пределы безопасной зоны. Игрока, лежащего на земле, нельзя насильственно перемещать – от этого его тоже защищает код предотвращения преступлений, – но стоит воспользоваться предметом «носилки», как это ограничение снимается.

Оба этих метода уже применялись. Страсть «красных» к убийству намного превосходила наше воображение. Сейчас уже все игроки извлекли урок из тех трагедий и ложились спать лишь в домах с запирающимися дверями либо на постоянных дворах. Что до меня – я всегда включаю навык обнаружения, прежде чем лечь спать, и всегда сплю чутко.

...Однако.

Прямо сейчас лежащая рядом со мной Молния на полную катушку испускала дельта-волны. Подозреваю, она не проснется, даже если я достану предмет для нанесения макияжа и начну рисовать на ее личике граффити. Нет, правда, не могу понять, то ли она такая смелая, то ли тупая, то ли –

– ...Может, она просто вымоталась, – пробормотал я.

В SAO для тех, кто желает побыстрее повысить уровень, наиболее эффективна одиночная игра, хотя конкретные характеристики и навыки тоже играют роль. Однако эта девушка не только тратила время, внимательно присматривая за прогрессом других членов гильдии, но и сама прокачивалась почти с такой же быстротой, как и я. Подозреваю, она жертвовала сном, чтобы убивать монстров даже ночью.

Я припоминаю, как сам такое делал, и это было трудно. 4-5 месяцев назад я тоже играл в таком тяжелом режиме и спал по несколько часов в день; я чувствовал себя трупом и с огромным трудом просыпался по утрам.

Я проглотил вздох, достал из рюкзака бутылку с питьем и сел на траву, готовясь к долгому сражению.

В конце концов, это я предложил ей поспать. А раз так, я обязан оставаться при ней, пока она не проснется.

Оранжевое закатное солнце заглядывало внутрь парящей крепости, когда Асуна по прозвищу «Молния» наконец негромко чихнула и проснулась.

Похоже, она отлично поспала – часов восемь, не меньше. Сейчас проблема была уже не только в том, что она решила вздремнуть. Пока я сидел рядом с ней, у меня маковой росинки во рту не было; хоть какое-то вознаграждение будет – поглядеть на реакцию нашей крутой и холодной сублидера-сама, когда она поймет, что к чему. С этой мыслью я уставился на нее.

– ...Унюуу...

Пробормотав что-то непонятное, Асуна моргнула несколько раз и подняла глаза на меня.

Ее брови идеальной формы чуть нахмурились. Правой рукой она оперлась о землю и не без труда оторвалась от травки, потом, тряхнув гривой каштановых волос, крутанула головой вправо, влево и опять вправо.

Наконец она вновь перевела взгляд на меня, сидящего скрестив ноги рядом с ней...

Белая до прозрачности кожа ее лица мгновенно стала красной (скорей всего, от смущения), потом приобрела синеватый оттенок (скорей всего, от интенсивного мыслительного процесса) и наконец побагровела вновь (скорей всего, от ярости).

– Что... ты... чт...

Молния снова начала бормотать что-то непонятное; я улыбнулся ей лучшей из моих улыбок и произнес:

– Доброе утро. Как спалось, хорошо?

Рука в белой кожаной перчатке дернулась.

Однако, как и следовало ожидать от сублидера сильнейшей гильдии, Асуна успешно выкинула спасбросок против собственного гнева – во всяком случае, она не вытатила рапиру и не бросилась бежать.

Она лишь стиснула свои красивые блестящие зубки и выдавила сквозь них короткую фразу:

– ...Один раз угощаю.

– Чего?

– Угощаю. Один раз, цена не имеет значения. После этого мы квиты. Как тебе?

Не сказать чтоб мне не нравился прямой характер этой девушки. Только проснувшись, она мгновенно сообразила, почему я провел рядом с ней все время, что она спала. Не только предотвратить возможное плееркиллерство, но и позволить ей спать сколько влезет и тем самым избавиться от накопившейся усталости.

Я изогнул губы в улыбке – без тени сарказма на этот раз – и ответил «идет».

Вообще-то у меня язык чесался воспользоваться этой возможностью, чтобы пошутить и предложить пойти к ней домой и поужинать тем, что она сама приготовит, однако это желание я в итоге подавил. Задрав ноги, я воспользовался инерцией замаха, чтобы вскочить, после чего протянул правую руку и сказал:

– На главной улице пятьдесят седьмого есть неплохой ресторанчик, хоть им и управляет NPC. Пошли туда.

– ...Хорошо.

Асуна с холодным видом взялась за мою руку, встала и тут же резко отвернулась. Она подняла руки и сделала глубокий вдох, словно стараясь вобрать в легкие весь закат.

Смертельная игра под названием «Sword Art Online» длилась уже год и пять месяцев.

Мы и глазом моргнуть не успели, как почти 60% стоуровневой парящей крепости Айнкрада, казавшиеся нам такими далекими, вдруг оказались покорены. Передний край сейчас проходил по 59 уровню. В среднем на прохождение одного уровня сейчас уходило десять дней. Быстро это или медленно – не мог понять даже я, вроде неплохо разбирающийся в игровых вопросах. Однако постепенно на верхних уровнях, какими бы бедными они ни выглядели, в игроках просыпалось стремление «наслаждаться жизнью».

На главной улице города 57 уровня Мартена такая атмосфера просто была ключом. Эта улица, расположенная всего в двух уровнях от переднего края, естественно, превратилась в базовый лагерь команд Проходчиков, а заодно в туристическую достопримечательность. С наступлением вечера здесь становилось многолюдно: одни игроки возвращались сверху, с переднего края, другие приходили ужинать снизу.

Мы с Асуной, придя в Мартен через портал на 59 уровне, шли по забитой людьми главной улице бок о бок. Многие из тех, мимо кого мы проходили, пялились на нас во все глаза – не очень приятное ощущение. Ничего удивительного, впрочем, что у них были такие лица, – рядом с этой надменной, красивой леди, у которой, говорят, даже фан-клуб есть, бесстыдно шагал некий подозрительный игрок-одиночка. Сдается мне, Асуне больше всего хотелось применить всю свою ловкость, чтобы как можно быстрее домчатся до вышеупомянутого ресторанчика, но, к несчастью для нее – а может, к счастью, – лишь я знал, где он.

В размышлениях о том, что второго такого шанса мне не представится до последнего дня SAO, я шел вместе с ней минут пять; наконец по правую руку мы увидели довольно приличных размеров ресторан.

– Сюда?

Асуна смотрела на здание; в ее взгляде читалось облегчение пополам с подозрением. Я кивнул.

– Да. Рекомендую рыбу – она здесь вкуснее, чем мясо.

Голос официантки-NPC поприветствовал нас, как только мы вошли; пока мы пробирались через довольно многолюдный зал, я поймал несколько взглядов. Моральная усталость начала постепенно перевешивать радость в сердце. Нелегко, когда на тебя так пялятся каждый день.

Асуна, однако, как ни в чем не бывало прошествовала через середину зала и направилась к столику в глубине, возле окна. Я неуклюже отодвинул стул, и она текуче опустилась на него.

Как-то так получилось, что тот, кого угощают, оказался в роли сопровождающего лица; впрочем, я все равно сел напротив Асуны. Факт есть факт – я могу позволить себе заказать что угодно, не думая о цене; так что я заказал закуску с вином, горячее и даже десерт, и все в приличном количестве, после чего вздохнул.

Как только принесли напитки в высоких бокалах, Асуна выпила свой и, как и я, глубоко вздохнула.

– Ну... в любом случае, за сегодня... спасибо.

– Чего?!

Асуна уставилась на офигевшего меня и повторила:

– Я тебе благодарна. За то, что меня охранял.

– Аа... не, ну... не за что.

Обычно мы с ней пересекаемся на совещаниях Проходчиков, где постоянно спорим о слабостях боссов, расстановке бойцов передней и задней линий и так далее, поэтому столь неожиданные слова благодарности застали меня врасплох. Асуна хихикнула и откинулась на спинку стула. Потом, глядя на небо с куда более мягким, чем обычно, выражением лица, прошептала:

– По-моему, я впервые... так крепко спала... с тех пор, как пришла сюда...

– Это... это преувеличение, я надеюсь?

– Никакого преувеличения, это чистая правда. Обычно я сплю часа три и просыпаюсь.

Я смочил рот кисло-сладким содержимым бокала и уточнил:

– Просыпаешься не из-за будильника?

– Да. Это не бессонница... просто мне снятся кошмары, и я просыпаюсь.

– ...Понятно.

Мое сердце вдруг точно иглой проткнули. Кое-кто уже говорил мне раньше эти слова; ее лицо мелькнуло у меня перед глазами.

Наконец-то до меня дошел тот тривиальный факт, что Молния – тоже живой игрок; я задумался, что ей ответить.

– Ээ... это... как бы... в общем, если еще захочешь поспать на свежем воздухе, скажи мне.

Эти слова даже мне самому показались ужасно тупыми, но Асуна вновь улыбнулась и кивнула.

– Хорошо. Если еще будет такая отличная погода, я с тобой свяжусь.

При виде ее улыбки я вдруг снова заметил, что сидящая передо мной девушка потрясающе красива, и у меня тут же отнялся язык.

К счастью, принеся салат NPC убила повисшую между нами неловкую атмосферу. Я сразу схватил какую-то загадочную приправу, стоящую на столе, и посыпал ей загадочные разноцветные овощи; потом взял вилку и принялся запихивать это все в рот.

Какое-то время я молча уминал салат, потом, чтобы вновь не возникло напряжение, пробормотал первое, что пришло в голову:

– Кстати, если подумать: зачем мы едим овощи? От них ведь в плане питательных веществ здесь никакой пользы.

– Ээ... но они вкусные, – возразила Асуна, элегантно прожевав нечто напоминающее салат-латук.

– Ну, можно сказать, они не так уж плохи... если б только был майонез или еще что-нибудь.

– Ахх... это верно. Согласна.

– И салатный соус... и кетчуп... и...

– СОЕВЫЙ СОУС! – хором воскликнули мы и рассмеялись.

В следующее мгновение –

Где-то вдали раздался вопль, в котором явственно слышался ужас.

– ...КЯААААААА!!!

– ?!

Я резко вдохнул и приподнялся на стуле, а моя рука автоматически потянулась к висящему за спиной мечу.

Асуна, тоже положив правую ладонь на рукоять рапиры, выкрикнула:

– Это снаружи!

Отшвырнув ногой стул, она бросилась к выходу из ресторана. Я поспешно кинулся за ее белой рыцарской униформой.

Когда мы выбежали на улицу, раздался еще один душераздирающий вопль – словно шелковое полотно рвали.

Голос, похоже, доносился с площади в одном квартале от нас. Асуна кинула на меня взгляд и на полной скорости понеслась в южном направлении.

Я продолжал гнаться за ее смахивающим на белую молнию силуэтом. Резко свернув на восток – аж искры полетели из-под подошв ботинок, – я выбежал наконец на круглую площадь.

Передо мной открылась совершенно невероятная картина.

К северу от площади возвышалось здание, напоминающее церковь.

Из окна второго этажа свисала веревка с петлей, и в этой петле – висел человек.

Это был не NPC. Возможно, он только что вернулся с охоты – на нем были цельнометаллические доспехи и здоровенный шлем. Вербка впивалась в часть доспеха, защищающую шею, но собравшиеся на площади игроки вопили не из-за этого. В мире SAO невозможно было задушить человека с использованием предмета «веревка».

Страх у всех вызвало то, что торчало у него из груди, – короткое черное копьё.

Обе руки игрока стискивали рукоять копья; рот открывался и закрывался. Рана на груди горела мерцающим кроваво-красным спецэффектом – как будто настоящая кровь струилась.

Иными словами – прямо сейчас его хит-пойнты постепенно снижались. Это был «Пронзающий Постоянный Урон» – свойство, которым обладали лишь очень немногие виды оружия.

Похоже, это короткое черное копьё было ориентировано в первую очередь именно на нанесение постоянного урона. Мне в глаза бросилось множество крючков, торчащих назад из древка.

Оправившись от шока, я выкрикнул:

– ВЫДЕРНИ ЕГО!

Человек повернул голову в мою сторону. Потом неуклюже задвигал руками, пытаясь выдернуть копьё, но оно застряло в теле глубоко и вылезать не хотело. Ну и не исключено, что приложить необходимую силу игроку мешал страх смерти.

Он висел не меньше чем в десяти метрах над землей. Даже с моим уровнем ловкости я никак не дотянусь до него в прыжке.

Тогда, может, метнуть дротик или еще что-нибудь, чтобы перебить веревку? Но если я промажу мимо веревки и попаду в игрока, и если это скинет его хит-пойнты в ноль...

Вообще говоря, это место внутри «безопасной зоны», и произойти такое просто не может. Но – раз так, то и копье не должно было бы наносить никакого урона.

Я торчал на месте, не зная, что делать, когда в моих ушах раздался крик Асуны.

– ЛОВИ ЕГО ВНИЗУ!

И она со скоростью молнии понеслась к входу в церковь. Похоже, она собиралась взбежать по лестнице на второй этаж и перерезать веревку.

– Понял! – крикнул я ей в спину и побежал в сторону висящего, чтобы оказаться прямо под ним.

...Однако.

Я успел пробежать лишь полпути, когда смотрящие из глубины шлема глаза внезапно выпучились и уставились в какую-то точку в пространстве. Я сразу понял, на что он глядит.

На свою собственную полосу хит-пойнтов. Точнее – на то, как она обращается в ноль.

Он вроде бы прокричал что-то, но его крик потонул в воплях толпы на площади.

А потом – вспышка света окрасила ночное небо синим, послышался звук бьющегося стекла. Мне оставалось лишь тупо смотреть на разлетающиеся полигоны.

Веревка, которую уже ничто не натягивало, шмякнулась о стену. Секундой позже черное копье с тяжелым металлическим звуком вонзилось в камень мостовой.

Вопли множества игроков перекрыли даже фоновую музыку, звучащую над городом.

Я был просто в шоке, но все же вглядывался во все глаза, изучая пространство вокруг церкви. Это должно быть где-то здесь – то, что я искал, непременно должно было появиться где-то поблизости.

«Сообщение о победителе дуэли».

Мы были на главной улице, то есть – код предотвращения преступлений здесь работал безукоризненно. Если хит-пойнты игрока понизились, тем более – упали до нуля, возможность была лишь одна.

Этот человек участвовал в дуэли «до полного поражения» и проиграл.

Других вариантов нет. Абсолютно.

А раз так, то после смерти игрока где-то поблизости должно появиться громадное системное сообщение «Победитель: Имярек, время поединка столько-то минут, столько-то секунд». Если я увижу это окно, я сразу пойму, кто именно убил игрока в доспехах коротким копьем.

Однако.

– ...Где же оно... – пробормотал я.

Окно с системным сообщением не появлялось. На всей площади – нигде. А ведь оно должно появиться и висеть 30 секунд.

– Народ! Все ищите системное сообщение, кто победитель!!! – проорал я, перекричав шум толпы. Похоже, собравшиеся на площади игроки сразу поняли, что я имел в виду, – они все заозирались в поисках окна.

Однако криков «нашел!» не было. Прошло уже 15 секунд.

Значит ли это, что окно внутри здания? Быть может, оно появилось в той комнате на втором этаже церкви, из окна которой свисала веревка? Если так, его увидит Асуна.

Едва я об этом подумал, как в том самом окне увидел белую рыцарскую униформу.

– Асуна!!! Там есть сообщение о победителе?!

При нормальных обстоятельствах я бы побоялся так вот прямо обратиться к ней по имени, но сейчас не стал прибавлять никакого «-сан», чисто чтобы время сэкономить. Однако ее лицо, по белизне не уступающее одеянию, сразу качнулось вправо-влево.

– Нет! Ни системного окна нет, ни людей!

– ...Что ж так... – простонал я и продолжил озираться – так же тщетно, как и прежде. Несколько секунд спустя я услышал тихий шепот:

– Бесполезно. Уже больше тридцати секунд прошло...

Я прошел мимо монахини-NPC, которая всегда стояла в церкви возле входа, и тут же поднялся по лестнице.

На втором этаже находились четыре маленькие комнатки, очень похожие на жилые комнаты на постоялых дворах, но, в отличие от тех, не запирающиеся. В три из них я заглянул, но прячущихся там игроков не обнаружил, как «на глаз», так и с помощью навыка обнаружения. Закусив губу, я вошел в четвертую комнату, где все и случилось.

Асуна, по-прежнему стоящая возле окна, повернулась ко мне. Она держала себя в руках, но по ней было видно, что она потрясена. Вообще-то я и сам был напряжен до кончиков бровей.

– В церкви больше никого нет, – доложил я, и сублидер РыКов тотчас спросила:

– Может, у него какой-нибудь плащ, который позволяет укрываться?

– Пока что мне не попадались предметы, которые не пробивал бы мой навык обнаружения, даже на переднем крае. На всякий случай я попросил других игроков заблокировать вход в церковь. Даже если он невидимый, все равно наткнется на других, и его тут же засекут. Черного хода здесь нет, других окон, кроме этого, тоже.

– Да... понятно. Посмотри вот сюда, – кивнула Асуна и указала рукой в белой перчатке на противоположный край комнаты.

Там стоял простой деревянный стол. Предмет мебели, который невозможно сдвинуть, – так называемый «зафиксированный объект».

К одной из ножек стола была привязана тонкая, но прочная на вид веревка. Я сказал «привязана», но на самом деле этот узел не был завязан руками. Нужно всего лишь вызвать меню веревки, нажать кнопку «привязать» и выбрать цель – после этого веревка будет привязана к выбранному предмету автоматически. После этого веревка не порвется и не отвяжется сама, если только вес на ней не превысит максимального значения, которое она может выдержать, или ее не перережут.

Черная блестящая веревка шла пару метров по комнате и уходила в окно в южной стене. Отсюда этого было не видно, но другой конец веревки был завязан в петлю, и некоторое время назад в этой петле висел человек в доспехах.

– Хмм... – тихонько произнес я и склонил голову набок. – Что вообще происходит?

– Если это нормальная ситуация, – ответила Асуна, тоже склонив голову, – то соперник того игрока по дуэли привязал веревку, воткнул ему в грудь копьё, сунул его шею в петлю и вышвырнул из окна... как-то так...

– Чтобы специально показать всем?.. Нет, главное другое...

Я с силой втянул воздух и громко произнес:

– Не было никакого сообщения, где объявляли победителя. Понимаешь, ни один из тех, кто был на площади, его не видел. Если бы это была дуэль, обязательно бы поблизости появилось окно.

– Но... это невозможно, – резко ответила она. – В безопасной зоне хит-пойнты игрока можно понизить только в дуэли. Тебе ли не знать!

– ...Да, это верно.

Мы смотрели друг на друга в молчании.

Все было так, как сказала Асуна: того, что только что произошло, просто не могло произойти. И все, что мы знали, – что игрок погиб на глазах у всех; кто это сделал, зачем, как – обо всем этом мы не имели ни малейшего представления.

Снаружи, с площади, доносился шум голосов. Похоже, собравшиеся там игроки тоже заметили всю абсурдность произошедшего.

Асуна посмотрела на меня прямо и заявила:

– Мы не можем этого так оставить. Если кто-то обнаружил способ «плееркиллинга в безопасной зоне», мы обязаны как можно скорее его узнать и рассказать всем, как с ним бороться, иначе это станет огромной проблемой.

– ...Как редко случаются такие моменты – я полностью с тобой согласен.

Увидев мой кивок, Молния еле заметно усмехнулась и протянула мне руку.

– В таком случае ты обязан сотрудничать со мной, пока мы не раскроем это дело. И сразу должна предупредить: дремать нет времени.

– И кто из нас двоих дремал... – тихонько пробурчал я и тоже протянул руку.

Итак, впопыхах собранная команда из сыщика и его ассистента – хотя распределение ролей не вполне очевидно – обменялась крепким рукопожатием. Белая и черная перчатки соединились.

[К оглавлению](#)

ГЛАВА 2

Забрав веревку-улику, мы с Асуной вернулись к входной двери. Что до второй улики – короткого черного копья, – ее я подобрал и отправил в рюкзак раньше.

Прежде чем войти в здание, я попросил двух знакомых игроков посторожить вход. Сейчас я их поблагодарил и спросил, не проходил ли кто, – но нет, не проходил. Затем я вышел на площадь, поднял руку, чтобы привлечь внимание собравшихся, и громко прокричал:

– Прошу прощения! Если тот, кто увидел это первым, еще здесь – можно нам с тобой поговорить?

Прошло несколько секунд, и из толпы робко выбралась девушка. Ее я раньше не встречал. Вооружена она была обычным одноручным мечом производства NPC. Похоже, она сюда пришла со средних уровней поглазеть.

Больше всего раздражало то, что она, едва завидев меня, состроила испуганную гримаску. Тогда вперед вышла Асуна и, подойдя к девушке, мягким тоном произнесла:

– Прости, что беспокоим тебя сразу после этой ужасной вещи, которую ты увидела. Как тебя зовут?

– Меня... меня зовут Ёрко.

Ее чуть дрожащий голос показался мне слегка знакомым, и я не удержался от вопроса:

– Это ты... закричала первой?

– Д... да...



Девушка по имени Ёрко кивнула, ее чуть волнистые темно-синие волосы закачались. Ее аватар выглядел лет на 17-18.

На больших глазах того же цвета, что и волосы, вдруг выступили слезы.

– Я... я... я дружила с тем человеком, которого убили. Мы договорились прийти сюда поужинать, но потерялись... и... и...

Похоже, продолжать она была не в силах – лишь прикрыла рот руками.

Асуна ласково похлопала девушку по дрожащим плечам и отвела в церковь. Там в несколько рядов стояли скамейки, и Асуна, усадив на одну из них Ёрко, сама села рядом.

Я остался стоять чуть поодаль, чтобы дать девушке успокоиться. Если она видела своими глазами жуткую смерть своего друга, это могло стать для нее такой ужасной травмой, что и представить нельзя.

Какое-то время Асуна мягко гладила Ёрко по спине; девушка наконец перестала плакать и едва слышным шепотом извинилась.

– Ничего, ничего. Мы можем подождать. Можешь с нами внятно поговорить, когда успокоишься?

– Да... м-мне уже лучше.

Ёрко, похоже, была сильнее, чем я думал; она выпрямила спину, которую гладила Асуна, и кивнула.

– Его... звали Кейнс. Мы раньше были в одной гильдии... и потом время от времени встречались, иногда вместе ходили в ресторан... и сегодня пришли сюда поужинать...

Она с усилием закрыла глаза и дрожащим голосом продолжила:

– ...Но здесь было слишком много народу на площади, и мы потерялись... я оглядывалась, и вдруг кто-то... Кейнс выпал из окна церкви и повис в воздухе... и у него копье торчало из груди...

– Ты еще кого-нибудь видела?

Услышав вопрос Асуны, Ёрку сразу притихла.

После чего медленно и отчетливо кивнула.

– Да... это было очень быстро, но, кажется, я видела... позади него кто-то стоял...

Мои кулаки сами сжались.

Преступник был в той же комнате? Если так, значит, он выбросил жертву – Кейнса – из окна и свалил, пока все смотрели.

В таком случае он должен был воспользоваться каким-то маскирующим снаряжением... но эффект маскировки, естественно, снижается при движении. Кстати – а

вдруг у преступника высокий уровень навыка маскировки? Тогда это может компенсировать...

В это мгновение на ум мне пришло слово «ассасин». Слово дышало опасностью.

Неужели существует какое-то оружие, о котором даже мы с Асуной не знаем? Неужели существует оружие, которое может пробить код предотвращения преступлений?..

Асуна, видимо, подумала о том же – ее спина содрогнулась. Однако она тут же подняла голову и спросила Ёрко:

– Тот, кто стоял... ты его знаешь?

– ...

Ёрко закрыла рот и несколько секунд вспоминала, затем покачала головой – нет, не знает. Теперь настала моя очередь спросить самым спокойным голосом, на какой я только был способен:

– Это... сейчас, может, для такого вопроса не самое подходящее время, но, может, у тебя есть какие-то идеи?.. Зачем кому-то убивать Кейнса?..

Как я и опасался – Ёрко, едва услышав мой вопрос, вся напряглась. Тут уж ничего не поделаешь, раз я спрашиваю девушку, друга которой только что убили у нее на глазах, не мог ли кто-то ему мстить. Мой вопрос звучал грубо, конечно, но он был неизбежен. Если она знала хоть кого-то, кто ненавидел Кейнса, это стало бы мощной зацепкой.

Но Ёрко снова покачала головой.

Я был несколько разочарован, но мог сказать лишь «понятно, прости».

Конечно, Ёрко могла просто не знать. Однако преступник, убивший Кейнса, вполне мог быть в этой MMORPG плееркиллером, «убийцей игроков». Да, здесь есть игроки, смысл существования которых в том, чтобы убивать других. Красные игроки – те, кто под покровом айнкрадской ночи убивает.

Иными словами, среди сотен игроков, известных как преступники, убийцы или по крайней мере склонные к убийству, нашелся один, кто неким загадочным способом убил Кейнса внутри безопасной зоны. Откровенно говоря, понятия не имею, как отыскать его среди такого множества людей.

Асуна, придя, судя по всему, к такому же выводу, тихо вздохнула.

Поскольку Ёрко сказала, что боится идти вниз одна, мы с Асуной проводили ее до ближайшего постоянного двора, после чего вернулись к порталу на главной площади.

С того происшествия прошло уже полчаса, и толпа на площади начала рассеиваться. Однако человек двадцать еще оставались. В основном это были Проходчики – они ждали, пока мы с Асуной расскажем им, что к чему.

В первую очередь мы объяснили, что жертву звали Кейнс и что способ убийства нам непонятен. Потом я добавил, что, похоже, существует какой-то неизвестный нам прием, позволяющий «убивать внутри безопасной зоны».

– ...Такие дела. Сейчас всем надо быть осторожными, когда ходите по улицам. Если сможете, предупредите и других тоже, – подвел итог я, и остальные закивали с суровым видом.

– Ясно. Я попрошу торговцев информацией написать об этом в газетах... – ответил один из них, представитель крупной гильдии; после этого все разошлись. Я скосил глаза на часы в углу поля зрения и обнаружил, что уже восьмой час; от этого я слегка прибалдел.

– Так... ну и что мы будем делать теперь? – спросил я Асуну, и та сразу ответила:

– Сперва надо изучить улики – копье и веревку. Если узнаем их происхождение, может быть, нам удастся найти преступника.

– Понятно... раз мы не знаем мотива, значит, надо начинать с улик, да? В таком случае потребуется навык проверки. У тебя, думаю... такого навыка нет, верно?

– И у тебя, наверное, тоже... и кстати...

Выражение лица Асуны вдруг начало меняться. Сердито уставившись на меня, она заявила:

– Может, перестанешь уже обращаться ко мне «ты, ты, ты»?!

– Э? А, понятно... это... тогда что мне говорить, «-сан»? «Сублидер»? Или «Молния-сама»?..

Последним именем Асуну звали ее фанаты. Ее мнение об этом имени стало ясно, когда ее лицо напряглось и она прожгла во мне дырку своим лазероподобным взглядом. Потом она отвела глаза и сказала:

– Зови меня просто «Асуна». Ты ведь меня уже звал так?

– П-понятно.

В ужасе от ее реакции, я покорно кивнул и быстренько вернулся к старой теме.

– Насчет навыка проверки... у тебя есть какие-нибудь друзья, у которых он есть?..

– Хмм...

Повспоминав немного, она быстро качнула головой.

– У меня есть подруга, она заведует оружейной лавкой, но сейчас самое занятое время, я не могу просить ее, чтобы она помогла нам прямо сейчас...

Это верно – сейчас как раз то время, когда игроки, вернувшись с охоты, бегут к кузнецам, чтобы поскорей починить или купить оружие.

– Что ж, раз так, мне придется спросить босса одного магазинчика. Правда, этот амбал с секирой настолько суров, что мне при нем малость не по себе...

– Ты говоришь про... того высоченного парня? Кажется... Эгиль его зовут, да? – спросила Асуна; я тем временем уже вызвал меню сообщений и начал набирать текст. – Но в его магазине сейчас тоже самый пик?

– А кого это волнует? – ответил я и нажал кнопку «Отправить».

Пройдя через портал, мы очутились на главной улице города 50 уровня Альгедо. Здесь, как всегда, царили шум и хаос.

Свечение портала еще не погасло, но мы уже могли различить множество выстроившихся в ряд вдоль главной улицы магазинчиков игроков. Причина проста – здесь потрясающе дешевая аренда, если сравнивать с нижними уровнями.

Разумеется, район низких цен очень небольшой и узкий, и здесь грязно. Однако некоторым игрокам нравится этот хаос в азиатском стиле – точнее, в стиле некоего квартала электроники¹. Я как раз из их числа; я даже уже стал подумывать о том, чтобы купить на этой улице дом, который стал бы моей базой.

Посреди экзотичной музыки и зазывных криков продавцов я вдруг почувствовал запах фаст-фуда и быстро повел Асуну прочь. Белая мини-юбка ее рыцарской униформы едва прикрывала весьма стройные ножки, и, когда она шла, зрелище было завораживающее.

– Эй, пошли быстрее... ЭЭЭЙ!

Я вдруг обнаружил, что цокот каблучков слева-сзади от меня куда-то удаляется. Я распахнул глаза и крикнул:

– Как ты можешь покупать что попало!!!

«Молния-сама», только что купившая подозрительный на вид кебаб у подозрительного на вид продавца, откусила и ответила как ни в чем не бывало:

– Мы выскочили оттуда, успев съесть только салат. Да... вкусно, кстати.

Продолжая жевать, она затем произнесла «это тебе» и левой рукой протянула мне второй кебаб.

¹ Имеется в виду Акихабара, квартал в Токио – одна из крупнейших в мире зон, где торгуют электроникой (а также аниме). *Здесь и далее – прим. Ushwood.*

– Э? Мне?

– Я ведь сказала, что угощаю?

– А.. ааа...

Я машинально поклонился и взял предложенное; вдруг до меня дошло, что угощение, которым меня грозилась побаловать, из шикарного ужина превратилось в кебаб. Кстати говоря – когда мы выскочили из ресторана, стоимость того, что мы уже съели, была автоматически списана с нас поровну.

Жуя кебаб с очень этническим вкусом и очень иностранным запахом и одновременно думая, что когда-нибудь я непременно попробую то, что эта девушка готовит сама, я продолжал идти вперед.

Как раз когда оба кебаба были прикончены, мы добрались до места назначения. Я выпустил из руки деревянную палочку, которая тут же исчезла, вытер о кожаный плащ неиспачканную руку и обратился к стоящему спиной к нам торговцу.

– Привеет, мы пришлии.

– ...Тем, кто не клиенты, никакого «добро пожаловать», – хриплым голосом, не вяжущимся с мощным телосложением, пробурчал владелец магазина и по совместительству воин-секироносец Эгиль. Затем, обратившись к посетителям магазина, он сказал:

– Извиняйте, на сегодня мы закрываемся.

Услышав в ответ хоровое «эээ?!», здоровенный торговец съежился и, не переставая извиняться, всех выпроводил. Потом вызвал меню управления магазином и выставил состояние «закрото».

Гомон улицы тут же как отрезало; металлическая наружная дверь скрипнула и закрылась. Лишь после этого Эгиль наконец повернулся ко мне и произнес:

– Знаешь, что я тебе скажу, Кирито. В бизнесе самое важное, что нам необходимо, – это *доверие*, а на втором месте стоит *доверие*. Я опущу третью и четвертую позиции, а на пятом месте – легкие деньги...

Эти странные комментарии оборвались, едва он увидел стоящего рядом со мной игрока. Он так и застыл на месте, лишь бороденка – единственное украшение на лысом черепе – чуть сотрясалась. Асуна, невинно улыбаясь, приветственно кивнула.

– Сколько лет, сколько зим, Эгиль-сан. Прости, что мы тебя беспокоим так внезапно, но это срочно, и нам действительно нужна твоя помощь...

Суровое лицо Эгиля мгновенно расслабилось; он принялся хлопать себя по груди, заявляя, что конечно, никаких проблем, мы можем на него положиться, – и даже налил нам чаю.

Блин. Мужчины, не способные справиться с собственной физиологией, поистине жалки.

Мы поднялись в комнату на втором этаже. Выслушав наш рассказ, Эгиль, похоже, понял серьезность ситуации – его глаза под массивными надбровными дугами сузились.

– Говорите, его хит-пойнты свалились в ноль внутри безопасной зоны? ...Вы точно уверены, что это была не дуэль? – густым, низким голосом спросил великан. Я, откинувшись на спинку стула, медленно кивнул.

– Мы просто не могли бы не увидеть сообщения о победителе, так что надо думать под таким углом. И кроме того... даже если это была дуэль – жертва собиралась ужинать; совершенно нереально, чтобы он принял вызов. Тем более – в режиме «до полного поражения».

– И он перед смертью гулял с той девушкой... с Ёрко-сан, так что это явно не «убийство во сне», – добавила Асуна, покачивая на столе кружку.

– Вдобавок это все выглядит слишком навороченным для внезапной дуэли. Думаю, мы можем считать это спланированным убийством. И... вот это...

Я открыл меню, материализовал из рюкзака улику-веревку и протянул Эгилю.

Разумеется, узел, которым веревка была привязана к ножке стола, мы уже развязали, но на втором конце по-прежнему оставалась петля.

Эгиль взялся за петлю, посмотрел на нее с отвращением и, холодно фыркнув, принялся ощупывать веревку своими толстыми пальцами.

Затем он открыл меню и выбрал из списка действий «проверку». У нас с Асуной такого навыка не было, и, если бы мы выбрали это действие, просто ничего бы не произошло. Однако Эгиль, будучи торговцем, должен суметь вытащить какую-никакую информацию.

Через некоторое время великан своим низким голосом изложил то, что лишь он один мог видеть в открывшемся перед ним окошке.

– ...К сожалению, ее сделал не игрок – это обычный предмет, который можно купить у NPC. И она не самого высокого уровня. Ее прочность уже наполовину упала.

Я вспомнил ту кошмарную сцену и кивнул.

– Оно и понятно. На ней же висел игрок в латах. Он должен был прилично весить.

Однако убийце хватило нескольких секунд, чтобы срубить хит-пойнты того парня в ноль.

– Ладно, проехали. Из веревки что-то вытащить я изначально не очень надеялся. Самое важное вот что.

Прикоснувшись к своему все еще открытому окну рюкзака, я материализовал следующий предмет.

Блестящее короткое черное копьё словно заполнило своим присутствием всю комнатушку. Как оружие оно не шло ни в какое сравнение с нашими – моим и Асуны – клинками, но сейчас это было неважно. Этим копьём кто-то воспользовался, чтобы безжалостно отобрать жизнь у другого игрока, и его вполне можно было назвать настоящим «орудием убийства».

Я осторожно положил копьё Эгилю в руки, стараясь, чтобы больше ни к чему оно не прикасалось.

Оружие такого типа встречалось довольно редко. Копьё было сделано целиком из какого-то черного металла. В длину оно было где-то метр, на конце древка располагалась 30-сантиметровая рукоять. С другой стороны – 15-сантиметровый наконечник.

Особым свойством этого оружия было то, что все оно было покрыто загнутыми назад зубьями. Если такое копьё воткнуть глубоко в тело жертвы, из-за этих зубьев оно станет неизвлекаемым – уникальный эффект. Точнее, извлечь-то можно, но игрок должен обладать колоссальной силой.

В этом мире сила определяется численным параметром, заданным самим игроком, и силой импульсов, посылаемых мозгом в нейрошлем. Тот тип в доспехах, Кейнс, поддался страху и не мог посылать четкие сигналы, чтобы двигать свое виртуальное тело; вот почему копьё не сдвинулось, даже когда он вцепился в него обеими руками.

Когда эта мысль пришла мне в голову, я еще крепче убедился, что то было не случайное плееркиллерство. Самый подходящий термин – «предумышленное убийство». Потому что смерть, вызванная «Пронзающим Постоянным Уроном», слишком жестока. Жертву убил не какой-то прием врага и не его оружие – а собственная трусость.

Эта мысль мелькнула у меня в голове, но тут Эгиль оборвал ее, сообщив результат своей проверки.

– Это игроцкое.

Мы с Асунной разом подались вперед и хором воскликнули:

– Правда?!

«Игроцкое оружие» – то есть созданное игроком, владеющим кузнечным навыком. В информации о нем наверняка записано имя этого игрока. А это копьё, очень похоже, единственное в своем роде. Если мы спросим у его создателя прямо, весьма вероятно, что он скажет, кто его заказал.

– Кто автор?

Услышав настойчивый голос Асуны, Эгиль опустил голову и, взглядевшись в окно информации, ответил:

– «Гримлок»... так оно пишется. Никогда не слышал об этом человеке, так что он, во всяком случае, не из числа кузнецов высшего класса. Может, он прокачивает свои кузнечные навыки, чтоб только самому себе оружие ковать...

Если даже торговцу Эгилю неизвестно имя этого кузнеца, то что уж говорить про нас с Асуной. На короткое время комната вновь погрузилась в молчание.

– Однако у нас есть шансы его найти. Если ему удалось прокачаться настолько, что он смог создать эту штуку, он просто не может быть одиночкой. Если мы пойдем на средние уровни и послушаем сплетни, наверняка найдем кого-то, кто раньше с этим Гримлоком имел дело.

– Точно. Вряд ли есть еще много таких, как эта дубина, – кивнул Эгиль, и они с Асуной вдвоем посмотрели на глупого игрока-одиночку.

– Ч-чего? Я, я тоже иногда объединяюсь с другими в партии.

– Только на время сражений с боссами.

После того, как меня так бессердечно отчитали, мне оставалось лишь замолчать – ответить-то было нечего.

Асуна фыркнула и вновь перевела взгляд на копьё в руках Эгиля.

– Но... честно говоря, даже если мы найдем Гримлока, едва ли он многое нам расскажет...

С этим я не мог не согласиться.

Человек, убивший Кейнса, – некий неизвестный нам красный игрок, который купил копьё у Гримлока; вряд ли это сам кузнец. Использовать для убийства оружие своего собственного изготовления, маркированное своим именем, – все равно что в реальном мире написать свое имя на ноже, а потом этим ножом зарезать кого-нибудь. Однако достаточно знающий и опытный игрок-кузнец вполне может понять намерения заказчика, еще когда получает заказ на оружие.

«Пронзающий Постоянный Урон» на монстров действует довольно слабо. Поведение монстров задается системой, и страха они не проявляют. Даже если они получили удар пронзающим оружием, они тут же его вытащат. И, разумеется, монстр не будет настолько любезен, чтобы вернуть оружие игроку, – он его просто отшвырнет куда-нибудь, так что заполучить оружие обратно можно будет только по окончании боя.

Следовательно, уже на стадии создания этого копья должно было быть совершенно ясно, что оно предназначено против игроков. Ни один из известных мне кузнецов, узнав такие требования к копьё, не согласился бы его выковать.

Гримлок, однако, выковал.

Он, может, и не убийца, – все-таки узнать его имя слишком просто, – но не исключено, что он просто слабовольный человек или даже тайный член красной гильдии.

– ...Во всяком случае, легко он нам информацию не отдаст, – пробормотал я. – А если он захочет плату за информацию...

Эгиль замотал головой, Асуна сердито уставилась на меня.

– Мы с тобой заплатим пополам.

– ...Ясно. Короче, я угодил на пиратский корабль.

Я пожал плечами и задал скупому торгашу последний вопрос:

– От этого, конечно, будет мало проку, но все же: какое имя у этого оружия?

Лысый гигант в третий раз опустил взгляд к окну и ответил:

– Так... оно называется «Шип греха».

– Ясно...

Я снова посмотрел на короткое зазубренное копьё. Конечно, имя оружию присваивается системой случайно, так что само по себе оно никакого отпечатка воли человека не несет.

Однако.

– Шип... греха...

От шепота Асуны у меня вдруг мурашки по спине побежали.

[К оглавлению](#)

ГЛАВА 3

Асуна, Эгиль и я – мы трое отправились через портал Альгедо на нижний уровень Айнкрада, в Стартовый город.

Мы собирались проверить Монумент Жизни, стоящий в Железном дворце. Прежде чем искать кузнеца Гримлока, следовало как минимум убедиться, что он еще жив.

Была весна, но громадный Стартовый город по-прежнему выглядел каким-то унылым.

Конечно, это не было результатом случайно сгенерированной погоды. На залитых тьмой широких улицах не было никаких признаков игроков, и даже фоновая музыка, которую играл NPC-оркестр, звучала как-то зловеще.

Недавно до меня дошел слух, что появился какой-то совершенно идиотский закон: крупнейшая на нижних уровнях гильдия, самопровозглашенная «Армия освобождения Айнкрада», запретила игрокам выходить на улицы ночью. Похоже, эти слухи были правдивы. Идя по городу, мы время от времени натыкались на патрули в одинаковых темно-серых доспехах.

Едва они нас обнаруживали, как тут же кидались к нам – ну прямо молодые полицейские, гоняющиеся за школьниками-прогульщиками. Наткнувшись на взгляд Асуны, температура которого была близка к абсолютному нулю, они сразу отступали, но обстановка была неприятная.

– Ничего удивительного, что в Альгедо так много народу... здесь все такое дорогое...

Услышав эти вырвавшиеся у меня слова, Эгиль рассказал мне еще более невероятный слух.

– Я слышал, Армия планирует начать собирать с игроков налоги.

– Э?! Налоги? Не может быть... как они вообще себе это представляют?

– Без понятия... может, они будут автоматически брать долю трофеев, которые выпадают с монстров?

Мы с Эгилем продолжали отпускать тупые шуточки на эту тему, но, едва ступив на каменные плиты Железного дворца, тут же притихли.

В полном соответствии с названием здесь было множество колонн из черного металла и такие же стены. Воздух внутри был заметно холоднее, чем снаружи. Даже быстро идущая впереди Асуна, похоже, замерзла – она начала терять свои открытые руки.

Внутри не было ни души – возможно, из-за позднего часа.

Днем сюда приходят многие – те, кто не верит в гибель друга или любимого человека и хочет проверить. Увидев линию, безжалостно перечеркнувшую имя, которое они искали, они обычно начинают рыдать. Думаю, Ёрко, хоть ее друга Кейнса и убили у нее на глазах, все равно придет сюда завтра утром. По правде сказать, даже я недавно сделал то же самое, и то мучительное воспоминание по-прежнему при мне.

Итак, мы вошли в пустую комнату, освещенную синими огнями.

Подойдя к десятиметровой стене Монуumenta Жизни, где в алфавитном порядке были выписаны имена, мы с Асуной уставились на ту часть списка, что начиналась с «Г».

Эгиль не остановился, он пошел направо. Мы с Асуной, затаив дыхание, смотрели на список имен. Нужно нам имя мы, кажется, нашли одновременно.

«Гримлок». Имя было – не перечеркнуто.

– ...Он еще жив.

– Ага.

И мы разом облегчено выдохнули. Эгиль, стоя чуть поодаль, разглядывал тем временем колонку имен на букву «К». С серьезным лицом повернувшись к нам, он произнес:

– Кейнс действительно мертв. Смерть наступила двадцать второго числа месяца сакуры, в восемнадцать двадцать семь.

– ...Дата и время совпадают. Как раз тогда мы и выскочили из ресторана, – пробормотала Асуна и опустила длинные ресницы. Мы с Эгилем молча помолчились. Имя «Кейнс» писалось именно так, как произносилось. Мы заранее уточнили у Ёрко.

Сделав то, зачем пришли, мы покинули Железный дворец и выдохнули весь воздух, который в нас был. Пока суд да дело, фоновая музыка на улицах перешла в медленный вальс – здесь его играют по ночам. Магазины NPC все позакрывались, улицы освещали лишь редкие фонари. Патрули Армии тоже исчезли.

В молчании мы вернулись на площадь портала, и тут Асуна резко повернулась ко мне.

– ...Искать Гримлока начнем завтра.

– Да, ты права... – кивнул я. Эгиль нахмурил брови.

– Это... моя основная профессия – торговец, не воин...

– Знаю. С тобой пока все, *торговец*.

Я похлопал его по плечу. Лицо Эгиля заметно расслабилось, но все равно он принялся робко бормотать какие-то извинения.

На самом деле старый добрый громила вовсе не думает, что «бизнес превыше всего» или что «вести расследование – такой геморрой». Он просто не хочет встречаться с игроком, который выковал короткое копье, ставшее орудием убийства. Разумеется, не из страха – наоборот: он опасается, что выплеснет нечаянно весь свой гнев, который обычно вымещает на монстрах.

Попрощавшись словами «удачи вам, ребята», Эгиль исчез в портале. Асуна собиралась заглянуть в штаб-квартиру гильдии, так что и мы с ней на сегодня закончили.

– Встречаемся завтра в девять утра возле портала пятьдесят седьмого. Не вздумай опоздать, тем более проспять, – заявила Асуна тоном строгой учительницы или старшей сестры (хотя в реальном мире у меня ее нет). Мне оставалось лишь криво улыбнуться и кивнуть.

– Понял. А вот тебе надо бы как следует поспать. Если ты боишься, я могу постоять рядом и –

– ЕЩЕ ЧЕГО!

Выплюнув эти слова, сублидер РыКов стремительно развернулась и сиганула в портал – лишь красно-белый след в воздухе остался.

Оставшись в одиночестве, я мог лишь стоять перед порталом, продолжающим испускать сине-белое сияние, и мысленно раскладывать по полочкам события прошедшего дня. Началось все с простого «какая классная погода» – но в итоге мне

пришлось охранять сон Асуны-«Молнии»; а когда мы с ней наконец добрались до ужина, внезапно оказалось, что мы по уши влезли в расследование дела об убийстве в безопасной зоне, и я вдруг заделался то ли сыщиком, то ли ассистентом сыщика.

Разумеется, в парящей крепости Айнкраде все дни «ненормальные», но все-таки с начала смертельной игры, с того самого 6 ноября 2022 года, прошло уже полтора года, и большинство игроков, включая меня, жили на средних уровнях. Большинство из нас сознательно выкинули из головы реальный мир и сосредоточились на том, чтобы выжить в здешней «повседневной жизни», состоящей из мечей, сражений, золотых монет и донжонов.

Но сегодняшнее происшествие – совершенно другой уровень *ненормальности*. Не знаю даже, не будет ли это теперь продолжаться все время...

Подумав об этом, я сделал несколько шагов вперед, шагнул в синие ворота и приказал переправить меня туда, где я обитал, – в жилую зону 48 уровня, город Линдас. Меня обволокло сияние и ощущение полета.

Когда я вновь ощутил под ногами твердую землю, это была уже каменная плитка другого цвета, и все вокруг тоже стало другим. Я поселился на главной улица Линдаса меньше недели назад – мне нравился этот город, где улицы пересекает множество каналов, на которых лениво крутятся водяные колеса. Однако был уже одиннадцатый час, и на улицах было темно и пусто. Даже шум, издаваемый работающими кузнецами, который меня преследовал, куда бы я ни шел, полностью исчез.

Я двинулся прочь от портала, размышляя, следует ли мне послушно выполнить обещание, данное сублидери-доно, и сразу отправиться баиньки, или сперва заглянуть в NPC-бар и чего-нибудь выпить. Как вдруг –

Меня окружили 6-7 игроков.

Я мгновенно приготовился выхватить меч из-за спины. Даже если вокруг меня десятки людей, мне ничто не угрожает, пока я в безопасной зоне... но в свете событий последних нескольких часов подобного рода рассуждения не выглядят очень уж убедительными.

Моя правая рука лишь дернулась – я справился со стремлением выхватить меч.

Всех этих людей, стоящих вокруг меня полукольцом, я знал. Это были члены крупнейшей гильдии Проходчиков, Альянса Священного Дракона. Один из них занимал в Альянсе довольно видный пост; к нему я и обратился с улыбкой.

– Добрый вечер, Шмитт-сан.

Я перехватил инициативу, и этот крепкий парень-копейщик на какое-то мгновение растерялся, однако тут же нахмурился и произнес:

– ...Кирито-сан, я хочу у тебя кое-что спросить, потому и жду тебя здесь.

– Хех, сомневаюсь, что тебя интересует мой день рождения или группа крови, – на автомате пошутил я, и густые брови под короткой спортивной прической дернулись.

Мы оба Проходчики, и нельзя сказать, что мы с ним враги, – просто я не перевариваю Альянс Священного Дракона в целом. Если сравнивать с Рыцарями Крови под предводительством Асуны – с теми у меня отношения получше.

Причина в том, что цель Рыцарей Крови – «пройти игру как можно быстрее», а члены Альянса Священного Дракона стремятся «поддерживать честь сильнейшей гильдии». Как правило, они не сотрудничают с другими гильдиями и не раскрывают информацию об охотничьих угодьях. Кроме того, в боях с боссами они с бараньим упрямством настаивают, что именно они должны наносить последний удар – из-за бонусных трофеев и очков опыта.

Впрочем, если посмотреть на это под другим углом – возможно, эти люди получают удовольствие от игры под названием SAO; так что я им особо не завидовал. Однако я дважды отверг их предложение вступить к ним в гильдию, и с тех пор наши отношения далеки от идеальных.

Сейчас эти семеро окружили меня полукольцом, оставив выход только в сторону портала. Впрочем, они наверняка заранее просчитали дистанцию. Они держались достаточно далеко, чтобы не брать меня в «коробочку» и не лишать возможности двигаться. Однако, если я захочу пройти мимо них, я обязательно кого-нибудь задену; естественно, я подумаю дважды, прежде чем совершить столь невежливый поступок. Можно сказать, взяли меня в «почти коробочку».

Я подавил вздох и сказал Шмитту уже другим тоном:

– Что знаю, все расскажу. О чем хочешь спросить?

– Об убийстве игрока в безопасной зоне сегодня вечером на пятьдесят седьмом.

Этого ответа я ждал и потому кивнул. Прислонившись к каменной стене портала и скрестив руки на груди, я глазами предложил ему продолжать.

– Я слышал, это была не дуэль... это правда?

Он задал вопрос низким голосом, в котором чувствовался какой-то магнетизм. Подумав чуток, я пожал плечами и ответил:

– Насколько я могу судить. Никто, кто там был, не видел окна с объявлением победителя. Разумеется, вполне возможно, что там была какая-то причина.

– ...

Квадратная челюсть Шмитта дернулась вверх, рот захлопнулся. Броня, защищающая шею, звякнула.

Шмитт, как и все члены Альянса Священного Дракона, носил доспехи серебристо-синих тонов – это цвета гильдии. Из-за плеча торчало двухметровое копьё; возле самого наконечника к нему был прикреплен треугольный вымпел гильдии.

После краткой паузы Шмитт произнес еще более низким тоном:

– Я слышал, убитого игрока звали Кейнс... это так?

– Его подруга, которая все это видела, сказала именно так. Я только что проверил в Железном дворце. Дата и причина смерти совпадают в точности.

Я заметил, что на его толстой шее дернулся кадык, и впервые в башку ко мне закралось подозрение. Склонив голову набок, я поинтересовался:

– А ты знал покойного?

– ...Не твое дело.

– Эй, эй, почему это только тебе можно спрашивать –

Я не успел договорить, как он вдруг зарычал на меня:

– Ты не полицейский, понял?! Ты, кажется, втихаря затеял большое расследование вдвоем с сублидером РыКов, но ты не имеешь права зажимать всю информацию!

Его рев, сдается мне, слышали даже те, кто был за пределами площади; спутники Шмитта беспокойно заозирались. Похоже, Шмитт их в подробности не посвятил – просто взял с собой для количества.

Если так – похоже, Альянс Священного Дракона как таковой тут не задействован, а дело касается только Шмитта. Едва я зафиксировал это в голове, ко мне протянулась металлическая латная перчатка.

– Я знаю, ты забрал с места преступления оружие, которым его убили. Ты уже нарасследовался, хватит. Давай его мне.

– Эй, эй-эй...

Это уже явная грубость.

В SAO любое неэкипированное оружие, упавшее на землю или воткнувшееся в монстра, теряет всю информацию о своем владельце через 300 секунд. После этого предмет становится собственностью того, кто его подбирает – как с точки зрения системы, так и с позиции здравого смысла. Данные о владельце черного копья были стерты, как только оно убило Кейнса, так что оно теперь официально мое.

Не то чтобы подобных ситуаций – когда один человек заставляет другого отдать ему свое оружие – вовсе не случалось, но это конкретное копье было не только оружием, но и важнейшей уликой. Поскольку я не следователь и вообще не полицейский, у меня не было желания оставлять его в своем единоличном пользовании.

Поэтому я лишь вздохнул напоказ и жестом руки вызвал меню.

Взял правой рукой материализовавшееся короткое копье и, решив порисоваться, с силой воткнул его в каменную мостовую между собой и Шмиттом.

ДОНН! Копье высекло пучок громадных искр и вонзилось в камень. Офигев слегка от моих действий, Шмитт попятился на полшага.

Я пригляделся к копью; от внешнего вида этого оружия действительно мурашки по спине бежали. Ну конечно, от оружия, созданного специально ради убийства игроков, ничего хорошего ждать не приходилось. Отведя взгляд от короткого копья и взглянув на игрока с длинным, я тихо-тихо произнес:

– Я сэкономил тебе время на проверку этой штуки. Название оружия «Шип греха», а кузнец, который его выковал, – Гримлок.

Реакция последовала мгновенно.

Прищуренные только что глаза Шмитта выпучились, челюсть отвисла; изо рта вырвался сдавленный хрип.

Сомневаться не приходилось – этот браток атлетического телосложения прекрасно знал и жертву (Кейнса), и кузнеца (Гримлока), и они вместе пережили некое «происшествие».

Если с этим и был связан мотив убийства Кейнса, то оно не было тем, чего я опасался больше всего, – делом рук киллера, который убивает наугад и просто так. Мне очень хотелось узнать, что же случилось в прошлом, но даже если я сейчас спрошу Шмитта прямо, едва ли он честно ответит.

Пока я размышлял, что делать, рука в толстой латной перчатке неуклюже потянулась вперед и выдернула копье из мостовой.

Грубым движением Шмитт открыл свое окно снаряжения и закинул туда копье, словно желая побыстрее от него избавиться; потом развернулся.

Уже стоя ко мне спиной, за которой висело его собственное длинное копье, он произнес классическую угрожающую фразу:

– ...И не вздумай больше лезть в это дело. За мной!

Вся компания из Альянса Священного Дракона быстрым шагом направилась к порталу и исчезла.

...Ну и что мне теперь делать?

[К оглавлению](#)

ГЛАВА 4

– Люди из АСД?

Услышав мой отчет, Асуна невольно нахмурилась.

Аббревиатура «АСД» означает «Альянс Священного Дракона» – так коротко называют эту гильдию. Эти три буквы звучат немного давяще и устрашающе, однако на сублидера РыКов Асуну это их действие не распространяется.

На следующий день после происшествия, 23 числа месяца сакуры, генератор погоды явно был в плохом настроении – с самого утра моросило. Вообще-то в Айнкраде небо надежно закрыто дном следующего уровня, так что дождь просто невозможен, но, если уж говорить о реализме, то и светло днем быть не должно.

В девять утра мы с Асуной встретились возле портала 57 уровня, где произошло убийство, и заглянули в ближайшую кафешку, чтобы позавтракать и разложить по полочкам информацию, которую нам удалось собрать. Главной темой разговора был, конечно же, Шмитт из Альянса Священного Дракона – человек, который подкараулил меня возле портала и силой вытащил из меня информацию и оружие убийства.

– Аххх... кстати да, есть там такой. Ходит со здоровенным копьём, да?

– Ага. И смахивает на председателя клуба ворюг из старшей школы.

– Нет такого клуба.

Асуна решительно погасила маленький проблеск юмора, на который я отважился с утра. Держа обеими руками чашку café au lait, она словно задумалась о чем-то.

– ...Только не говори мне, что этот тип и есть преступник.

– Не могу говорить с уверенностью, но, думаю, это не он, – ответил я. – Если он забрал оружие убийства из страха, что его кто-нибудь найдет, он бы изначально его не оставлял. Думаю, преступник оставил копьё сознательно.

– Ясно... ты прав. Способ убийства, название оружия «Шип греха»... это не обычное плееркиллерство, это больше смахивает на «публичную казнь»... – уныло пробормотала Асуна. Я кивнул.

Это не просто убийство – Кейнса казнили. И что-то явно произошло между Кейнсом, Гримлоком и Шмиттом.

Стараясь говорить потише, я изложил вывод, который из всего этого сделал.

– Иными словами, мотив – «месть»... нет, «возмездие». Этот Кейнс-сан когда-то совершил какой-то грех, и казнь послужила его «наказанием». По крайней мере так должен думать убийца.

– В таком случае Шмитт – не преступник, а следующая жертва преступника? Он сделал «нечто» вместе с Кейнсом-саном, а когда его напарник был убит, запаниковал и сделал то, что сделал...

– Если мы узнаем, что было в прошлом, то выясним и имя преступника. Однако... это все может быть лишь обманкой со стороны преступника. Давай не будем слишком субъективными.

– Ты прав. Особенно когда будем расспрашивать Ёрко.

Мы с Асуной разом кивнули и проверили время. Было уже почти десять – пора отправиться на постоянный двор, где осталась Ёрко, и расспросить ее о произошедшем.

Немного времени у нас еще было; прикончив простенький завтрак из черного хлеба и овощного супа, я кинул взгляд на сидящую напротив меня сублидера РыКов.

Видимо, она еще собиралась заняться какими-то личными делами – сейчас на ней не было ее обычной рыцарской униформы, белой с красным рисунком. Асуна была в блузке в серую и розовую полоску, черном кожаном жилете поверх и в черной мини-юбке с оборками. И в серых чулках.

И еще на ней были розовые лакированные туфли и такого же цвета берет. Похоже, на свой наряд она потратила немало сил и времени – а может, так все игроки-девушки в норме одеваются. Честно говоря, в нынешней моде по части одежды я полный ноль, так что судить не могу. Понятия не имею, во сколько ей все это обошлось.

И потом, совершенно незачем так принаряжаться, чтобы расследовать убийство. Я обо всем этом думал, как вдруг Асуна подняла глаза и тут же отвернулась.

– ...Ты на что смотришь?

– Э... ээ, ни на что...

Не могу же я прямо спросить, сколько это все стоит. А если я просто брякну наугад что-нибудь вроде того, что «наряд очень миленький и тебе идет», она вполне может либо рассердиться, либо поднять меня на смех. Так что я по-быстрому придумал отмазку:

– Это... просто подумал, эта штука вкусная?

Асуна опустила взгляд на странного вида густой суп, который зачерпывала ложкой. Потом снова уставилась на меня с каким-то странным выражением лица и тяжело вздохнула.

– ...Нет, – прошептала рапиристка и отодвинула суп в сторону. Затем кашлянула несколько раз и уже другим тоном продолжила:

– Я думала вчера насчет «Пронзающего Постоянного Урона» от того черного копья...

Кстати – по-моему, я вообще впервые вижу эту девушку без рапиры. Заметив это, я кивнул.

– Да?

– К примеру, если пронзающее оружие воткнуть в игрока вне безопасной зоны, а потом игрок войдет в зону, как рассчитывается постоянный урон? Ты не знаешь?

– Это... ну...

Я начал соображать. Я в такие ситуации никогда не попадал и, разумеется, не задумывался о том, что же именно произошло.

– Не знаю... но постоянный урон от яда или ожога ведь прекращается, когда игрок входит в безопасную зону, так? С пронзающим уроном тогда должно быть то же самое?

– Но что будет, если оружие воткнуто в тело? Оно само выпадет?

– Даже если так, это немного странно... мм, у нас еще есть время, давай пойдем проверим.

Едва Асуна это услышала, ее глаза округлились.

– П-проверим?

– Лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать, – брякнул я поговорку немного невпопад и вызвал карту города, чтобы найти ближайший выход.

Снаружи от главной жилой зоны 57 уровня, города Мартена, были луга, на которых то тут, то там торчали старые деревья с морщинистой корой.

Несколько недель назад, когда здесь проходил передний край, я ходил по этой дороге черт знает сколько раз, однако сейчас в памяти мало что всплывало. Отчасти, может, это из-за того, что весной появилась новая растительность, но главная причина в том, что, когда Проходчики расчистили этот уровень, я практически перестал здесь охотиться.

Мы продолжали идти по улице под морозящим дождем; как только улица кончилась, перед нами появилось предупреждающая надпись «Конец безопасной зоны». Монстры нападать не торопились, но на сердце у меня было неудобно.

Асуна повесила на пояс рапиру, которую носила там всегда, и, несколько раздраженным движением стряхнув капли воды с волос, с любопытством в голосе спросила:

– Ну и... как ты собираешься проверить?

– Как-то так, наверно?

Я пошарился в поясной сумке, достал три дротика, которые всегда ношу с собой, и выбрал один из них.

Все оружие, существующее в Айнкраде, делится на рубящее, колющее, дробящее и пронзающее. Мое главное одноручное оружие – рубящего типа, оружие Асуны – колющего. Палицы и молоты относятся к дробящему типу, ну а короткое копье, убившее Кейнса, и длинное копье Шмитта – к пронзающему.

А вот с немногочисленным метательным оружием все сложнее и разнообразнее. Бумеранги и звездочки – рубящие, метательные ножи – колющие, а мои дротики –

пронзающие. Да, именно так. Всего-то двенадцатисантиметровая металлическая игла – но это самое настоящее оружие пронзающего типа, а значит – оно наносит небольшой пронзающий урон.

Расходовать запас прочности моего снаряжения, чтобы всего лишь проверить действие дротика на мои хит-пойнты, глупо, так что я снял левую перчатку и приготовился воткнуть дротик, который держал в правой, в голую ладонь.

– П... ПОГОДИ-КА!

Резкий возглас меня остановил.

Я повернул голову и увидел, что Асуна уже открыла свое меню и достала дорогуший кристалл лечения. Я не сдержал кривой улыбки и спросил:

– Это не чересчур ли? От удара таким дротиком в руку я всего-то один-два процента хит-пойнтов потеряю.

– Дурак! Вне безопасной зоны что угодно может случиться! Объединяйся со мной в партию и дай мне увидеть твои хит-пойнты!

Асуна говорила сердито, словно отчитывала глупого младшего брата; потом открыла окно и пригласила меня объединиться в партию. Я втянул голову в плечи и сразу нажал «ОК». Чуть ниже моей полоски хит-пойнтов в левом верхнем углу поля зрения появилась маленькая полоска Асуны.

Если подумать – я в первый раз в одной партии с этой девушкой. Разумеется, мы много раз встречались в составе рейд-групп, но она сублидер сильнейшей гильдии, а я всего лишь игрок-одиночка, так что возможностей поговорить у нас было немного.

Как ни странно, сейчас это совсем легко, и мы с ней в одной партии вдвоем. А ведь совсем недавно мы крупно спорили насчет того, как сражаться с боссом, и у нас даже дуэль была.

Асуна держала розовый кристалл наготове; вид у нее был очень напряженный. Невольно я заглянул ей в лицо.

– ...Ну чего?

– Да ничего... ну, я не думал, что ты будешь так за меня беспокоиться...

Едва я это сказал, как лицо Асуны стало того же цвета, что кристалл, и она сердито заявила:

– Да... да ничего подобного! Погоди, это совсем не то... БЛИН! ДАВАЙ ВТЫКАЙ УЖЕ, ЕСЛИ ТАК ХОЧЕШЬ!!!

Что это было?!

Я вновь взялся за дротик.

– Ладно, втыкаю, – произнес я и с силой вдохнул.

Затем применил начальный навык для дротика «Одиночный бросок» в направлении вытянутой левой руки.

Двумя пальцами правой руки я сжал дротик – сверкнул темный световой эффект – и игла вонзилась мне в ладонь.

Я ощутил удар, и по моим нервам распространилось неприятное ощущение: онемение и легкая боль.

Полоска хит-пойнтов пострадала сильнее, чем я думал – где-то на 3%. Да, вспомнил – я же обычные дротики заменил на редкие, выпавшие из монстра.

Терпя неприятное ощущение, я смотрел на воткнувшуюся мне в ладонь металлическую иглу. Пять секунд спустя вспыхнул красный световой эффект, и мои хит-пойнты упали еще на полпроцента. Это и был «Пронзающий Постоянный Урон».

– ...Быстрее возвращайся в зону! – напряженным голосом произнесла Асуна. Я кивнул и, глядя на дротик и на свои хит-пойнты, направился к воротам.

Как только моя нога ступила с мокрой травы на твердую каменную мостовую, передо мной появилась надпись «Жилая зона».

И – полоса хит-пойнтов перестала укорачиваться.

По-прежнему каждые пять секунд возникал красный световой эффект, но хит-пойнты оставались на месте. Как и предполагалось, любые повреждения внутри безопасной зоны обнулялись.

– ...Прекратилось, – прошептала Асуна. Я кивнул.

– Оружие еще во мне, но постоянный урон прекратился.

– И как ощущения?

– Ощущение осталось. Видимо, так задумано специально для идиотов, которых проткнули таким оружием, а они хотят зайти в безопасную зону...

– Сейчас *ты* в роли такого идиота.

После столь холодного выговора я мог лишь втянуть голову в плечи и вытащить дротик. По нервам прошло еще более неприятное ощущение, я даже напрягся. Никаких следов ранения на тыльной стороне левой ладони не осталось, но холодное металлической ощущение сохранилось. Не удержавшись, я подул на руку и сказал:

– Урон таки прекратился... если так, от чего умер Кейнс?.. Это какая-то уникальная характеристика оружия... или какой-то неизвестный навык... УАААА?!

Этот звук вырвался у меня из-за того, что...

...Асуна внезапно обхватила мою левую руку обеими своими, притянула к себе и крепко сжала.

– Ты... чт... что?..

Несколько секунд спустя сублидер выпустила мою руку и, покосившись на меня, сказала:

– Больше никаких ощущений от раны не осталось, верно?

– ...Э, ага. Это, спасибо.

Мое сердце бешено колотилось – скорее всего, от неожиданности.

Да наверняка именно из-за этого. Наверняка.

В десять утра Ёрко вышла с постоялого двора и поклонилась нам с Асуной. Такое впечатление, что она не спала всю ночь – она все время моргала.

Я кивнул и сразу извинился:

– Прости, что беспокоим тебя сразу после того, как твой друг...

– Ничего...

Девушка чуть старше меня на вид помотала головой; ее темно-синие волосы колыхнулись.

– Все нормально. Я тоже хочу поскорее найти преступника...

После этих слов она повернулась к Асуне, и ее глаза тут же расширились.

– Ух ты, круто. Эти вещи все из магазина Эшли-сан? Впервые вижу, чтобы кто-то одевался полностью у нее!

...Еще одно имя?

В недоумении я поинтересовался:

– Это еще кто?

– Ты что, не знаешь? – неверящими глазами посмотрела на меня Ёрко и пояснила: – Эшли-сан – суперпортниха, она первая в Айнкраде прокачала навык шитья до тысячи! Если для нее не добыть самых редких и сильных ингредиентов, она ради тебя и пальцем не шевельнет!

– Понятно.

Я впечатлен, правда. Чтобы прокачать до 1000 навык владения одноручным мечом, например, надо постоянно сражаться на переднем крае, как идиоты вроде меня.

Невольно я перевел взгляд на Асуну и осмотрел ее с головы до пят. Лицо рапиристки мгновенно напряглось; она выпалила: – Ты... ты все не так понял! – и зашагала прочь.

...Понятия не имею, какая муха ее укусила.

В общем, Асуна повела Ёрко, которая, кажется, что-то поняла, и меня, вообще не понимающего, что произошло, в тот же самый ресторан, где нам вчера не удалось поужинать.

Час был ранний, так что внутри игроков не было. Мы сели за столик в самой глубине зала и оценили расстояние до входа. Вход был прилично далеко; если только мы не будем вопить, снаружи нас никто не услышит. Раньше я был уверен, что, прежде чем секретничать, достаточно запереться в комнате постоянного двора, но недавно узнал, что игрокам с прокачанным навыком подслушивания так даже легче все услышать.

Поскольку Ёрко уже позавтракала, мы все заказали только напитки, после чего перешли к делу.

– Сперва мы расскажем... Вчера ночью мы отправились в Железный дворец к Монументу Жизни. Кейнс-сан действительно погиб.

Услышав мои слова, Ёрко коротко ахнула, потом закрыла глаза и кивнула.

– Понятно... спасибо, что специально отправились в такую даль, чтобы проверить...

– Нет проблем. Кроме того, мы хотели бы узнать еще кое о чем.

Кивнув головой, Асуна перешла к следующему важному вопросу.

– Эмм, Ёрко-сан. Я хочу спросить тебя про несколько имен, слышала ли ты их раньше... Одно из них – «Гримлок», он, по-видимому, кузнец. Второй пользуется длинным копьем, его зовут... Шмитт.

Опущенная голова Ёрко вдруг дернулась.

Затем девушка произнесла тихо, но разборчиво:

– Да, я знаю их обоих. Они и мы с Кейнсом раньше были в одной гильдии.

При этих словах мы с Асуной переглянулись.

Вот, значит, как? В таком случае следует выдвинуть еще одну гипотезу: не случилось ли в этой гильдии какого-то «происшествия» в прошлом – чего-то, что могло бы привести к вчерашнему убийству?

На этот раз вопрос задал я.

– В общем, так, Ёрко-сан. Я знаю, возможно, тебе трудно будет ответить, но я надеюсь, что ты ответишь правдиво, тогда мы сможем разобраться в этом деле. У нас есть такое ощущение, что то, что вчера случилось, как-то связано с «мстью» или с «возмездием». Может ли причиной убийства Кейнса быть что-то, что произошло в гильдии? Может, преступник его ненавидел и решил отомстить?.. Я уже спрашивал тебя

об этом вчера, но, надеюсь, ты сможешь еще раз все вспомнить. Приходят на ум какие-нибудь зацепки, что-нибудь подозрительное?..

На этот раз она ответила не сразу.

Ёрко продолжала сидеть, опустив голову. Довольно долго она просто сидела, потом дрожащими руками взяла чашку чая, отхлебнула и наконец, кивнув, произнесла:

– ...Да... было кое-что. Простите, что я сразу об этом не рассказала... потому что я правда очень хочу это забыть... и не хочу вспоминать. И еще я думала, что это вообще не относится к делу, поэтому не сказала сразу... но сейчас расскажу. Именно из-за «того случая» наша гильдия перестала существовать.

...Гильдия называлась «Золотое яблоко». Слабенькая гильдия всего из восьми игроков; цель ее была не проходить игру, а всего лишь охотиться в безопасных условиях, чтобы добывать деньги на жилье и еду.

Но полгода назад... прошлой осенью...

Мы были в самом обычном донжоне на средних уровнях и вдруг наткнулись на монстра, которого никогда раньше не встречали. Что-то вроде сверчка, но абсолютно черный, очень быстрый, его было трудно идентифицировать... мы сразу поняли, что это редкий монстр. Мы за ним погнались... и кто-то метнул нож. Нам повезло – нож попал в монстра и убил его.

От него осталось колечко, вполне обычное на вид, но, когда мы его идентифицировали, мы были в шоке. Оно давало плюс двадцать к ловкости. По-моему, такие магические штуки даже на переднем крае не выпадают.

Дальше было... думаю, вы можете догадаться, что было.

Мы раскололись. Одни считали, что нашей гильдии надо им пользоваться, другие – что надо его продать. У нас был очень большой спор, едва до драки не дошло, но в итоге мы стали голосовать. В общем, счет был пять – три в пользу продажи. Торговцы на средних уровнях такой редкий предмет купить не могли, поэтому лидер взял кольцо и отправился в город на переднем крае, чтобы попросить кого-нибудь продать его на аукционе.

Нужно было время, чтобы узнать рыночные цены и найти надежного торговца для аукциона, поэтому лидер собирался остаться на ночь на переднем крае. Я ждала с нетерпением, когда лидер вернется и принесет деньги, которые выручит на аукционе. Даже если мы их поделим на восемь частей, сумма получится очень приличная, и я уже смотрела по каталогам, какое оружие в каких магазинах буду покупать, какую одежду себе закажу... я и подумать не могла... как все будет...

...Лидер не вернулся.

На следующий день от лидера не было новостей даже через час после назначенного времени встречи. Даже когда мы попытались проследить его местонахождение, у нас не получилось, и на сообщения он не отвечал.

Чтобы он забрал сокровище и сбежал – это было просто невысказано, так что у нас появилось плохое предчувствие. Несколько человек отправились в Железный дворец к Монументу Жизни, чтобы проверить.

И оказалось...

Ёрко закусила губу и помотала головой.

Мы с Асуной понятия не имели, какими словами ее сейчас можно утешить.

К счастью... если это слово здесь вообще применимо... Ёрко вскоре вытерла слезы и, подняв голову, произнесла дрожащим голосом, но отчетливо:

– Лидер умер в ту же ночь, когда ушел с кольцом на верхние уровни, в час ночи. Причиной смерти был... «Пронзающий Постоянный Урон».

– ...Если это была такая редкая вещица, вряд ли он бы вышел с ней за пределы безопасной зоны... значит, это «убийство во сне»? – пробормотал я. Асуна, похоже, думала о том же.

– Полгода назад мало кто знал о таком способе убийства, и многие ночевали, не снимая коммат, чтобы не платить за ночлег.

– Да и постоянные дворы вблизи переднего края довольно дорогие... но все равно – это не совпадение. Тот, кто убил лидера... наверняка знал про кольцо... а это значит...

Ёрко, закрыв глаза, едва заметно кивнула.

– В Золотом яблоке осталось всего семь человек... так что это кто-то из нас. Разумеется, мы думали об этом, но... не смогли точно выяснить, где кто был в это время... и мы начали подозревать друг друга, и гильдия распалась.

Тяжелое молчание повисло над столом.

...Действительно, неприятная история.

...Однако подобное вполне может произойти.

Ситуации, когда крепкие, сплоченные гильдии распадаются из-за редкого трофея, выпадающего раз из десяти тысяч, не единичны. Эти истории обычно не на слуху – скорее всего, потому что их участники, как правило, хотят обо всем забыть.

Однако у меня оставался к Ёрко еще один вопрос.

Глядя на девушку, которая понуро сидела напротив, я собрал всю свою смелость и спросил:

– Я хотел бы попросить тебя сказать мне еще кое-что. Как звали тех троих, которые были против продажи кольца?..

Несколько секунд Ёрко молчала; потом, словно приняв решение, подняла голову и отчетливо произнесла:

– Кейнс, Шмитт... и я.

...Этот ответ меня несколько удивил. Ёрко без слов смотрела, как я мигаю, потом продолжила с горечью в голосе:

– Только я была против не из-за того, из-за чего они. Кейнс и Шмитт были бойцами передней линии и хотели пользоваться им сами, а я... я как раз начала встречаться с Кейнсом. Я ставила чувства к своему парню выше интересов гильдии. Глупо, правда?

Ёрко замолчала и опустила глаза. Тогда Асуна, долгое время сидевшая тихо, спросила ласковым голосом:

– Ёрко-сан. А вы с Кейнсом... остались вместе и после распада гильдии?..

Ёрко, по-прежнему не поднимая взгляда, покачала головой.

– ...Когда гильдия распалась, мы тоже разошлись. Иногда встречались поболтать, и все... Если бы мы слишком долго оставались рядом, обязательно начали бы думать о том случае с кольцом. И вчера было как обычно. Договорились просто встретиться и поужинать... но так и не успели, когда это случилось...

– Ясно... думаю, тебе плохо пришлось. Прости, что задаем столько вопросов о вещах, о которых ты не хочешь говорить.

Ёрко покачала головой.

– Все нормально. И... насчет Гримлока...

Услышав это имя, я машинально выпрямился.

– ...Он был сублидером Золотого яблока и мужем лидера. Разумеется, в SAO.

– Ээ... так лидер что, девушка?

– Мм. Она была очень сильная... ну, для средних уровней... потрясающе управлялась с одноручным мечом, красивая и умная... я правда ей восхищалась. И... даже сейчас я не могу поверить, что ее могли убить таким гнусным способом, во сне.

– ...Гримлок, наверное, был просто в шоке. Когда любимая девушка, на которой он был женат, вдруг... – пробормотала Асуна.

Ёрко дернулась.

– Да. До того он был тихим кузнецом... но после он как с цепи сорвался... после распада гильдии ни разу ни с кем не связывался, я даже не знаю, где он.

– Понятно... прости, что задаем тебе такие вопросы, но можешь сказать еще одно? Насчет вчера... как ты думаешь, мог убийцей Кейнса быть Гримлок? По правде сказать, то черное копье, которое воткнули Кейнсу в грудь... мы его проверили, и оказалось, что его сделал Гримлок.

Фактически мы ее спросили, мог ли Кейнс быть убийцей в том «случае с кольцом» полугодовой давности.

Подумав немного, Ёрко наконец чуть кивнула.

– ...Да, верно... это возможно. Но ни Кейнс, ни я не убивали лидера и не крали кольца. Не могу доказать, что мы невиновны... но если вчерашним убийцей был Гримлок... возможно, он хочет убить всех троих, кто был против продажи кольца, – Кейнса, Шмитта и меня...

Мы с Асуней проводили Ёрко до ее постоянного двора и, оставив запас еды на несколько дней, наказали не выходить из комнаты ни в коем случае.

Мы понимали, что сидеть в четырех стенах Ёрко будет тяжело, хоть мы и поселили ее в трехкомнатный люкс и заплатили за неделю вперед. Однако убивать время за компьютерными играми в Айнкраде нельзя, и скучать в одном месте бесконечно долго человек не может. Так что мы пообещали Ёрко, что раскроем дело как можно быстрее, и ушли с постоянного двора.

– ...Вообще-то мне было бы спокойнее, если бы мы могли переправить ее в штаб-квартиру РыКов...

Если мы отведем Ёрко в штаб-квартиру РыКов и попросим их, чтобы они за ней приглядели, нам придется рассказать всей гильдии, что именно произошло. То есть откроются подробности распада гильдии «Золотое яблоко». Думаю, Ёрко отказалась, чтобы спасти честь Кейнса.

Когда мы снова оказались у портала, часы на колокольне пробили 11.

Дождь наконец прекратился, зато пополз густой туман. Сквозь дымку я посмотрел на Асуну в ее черно-розовом наряде и сказал:

– Ладно, тогда это...

– ?..

Услышав, что я застрял на середине фразы, Асуна взглянула немного удивленно.

Слишком поздно, конечно – но я решил, что кое-что должно быть сказано. Поэтому я нарочито прокашлялся несколько раз и продолжил:

– Кхем, ничего. Это... в общем... твой наряд тебе очень идет.

Охх, ну вот я это и сказал. Теперь я джентльмен до кончиков ушей.

Едва я это произнес, Асуна наградила меня испепеляющим взглядом. Потом ткнула меня в грудь указательным пальцем и сердито прорычала:

– Грр! ТЫ ЭТО ДОЛЖЕН БЫЛ СКАЗАТЬ С САМОГО НАЧАЛА!

Потом Асуна объявила «пойду переоденусь!» и развернулась с просто невероятной быстротой. Лицо ее было уже совершенно красное – видимо, от ярости.

Не понимаю. Нет, правда – совершенно не понимаю пресловутое «женское сердце».

Нырнув в пустующий дом поблизости, Асуна переделалась в рыцарскую униформу, потом, быстро вернувшись ко мне, откинула длинные волосы назад и произнесла:

– Так, что будем делать теперь?

– А, ну, значит, так. У нас есть несколько вариантов... во-первых, мы можем отправиться на средние уровни, чтобы разузнать об этом типе, Гримлоке, и найти, где он обитает. Во-вторых, расспросить остальных членов Золотого яблока и проверить слова Ёрко-сан. В-третьих... разбираться со способом убийства Кейнса. По-моему, все.

– Мм...

Асуна скрестила руки перед грудью и принялась размышлять вслух

– Первый вариант займет слишком много времени, раз нас только двое. Судя по нашим последним предположениям, если преступник действительно Гримлок, он уже где-нибудь спрятался. Второй вариант... другие члены гильдии тоже участвовали в той истории, так что проверить слова Ёрко-сан нам не удастся...

– Э? Почему?

– Что если мы получим информацию, которая будет противоречить той, что мы узнали только что от Ёрко-сан? Мы не сможем определить, кто из них говорит правду, и все запутается еще больше. Чтобы принять решение, нам нужен объективный взгляд...

– Тогда... остается только третий вариант.

Мы посмотрели друг на друга и одновременно кивнули.

Прости, Ёрко, но мы с Асуной влезли в это дело не ради выяснения обстоятельств гибели лидера Золотого яблока, а для того, чтобы узнать способ «убийства в безопасной зоне», которым расправились с Кейнсом.

Судя по тому, что мы недавно узнали, точно можно утверждать одно: «Пронзающий Постоянный Урон», нанесенный вне безопасной зоны, перестает действовать внутри. Так что надо теперь тщательно обсудить все прочие возможности.

– Однако... хорошо бы нам помог кто-нибудь, кто больше знает, чем мы... – пробормотал я. Асуна нахмурила брови и ответила:

– Но это будет нечестно по отношению к Ёрко-сан, если мы будем распространять информацию направо и налево. Да и потом, просто нет никого, кому мы могли бы довериться и кто бы знал про Айнкрад больше нас...

– ...О.

Внезапно мне пришло в голову имя игрока, и я щелкнул пальцами.

– Есть один такой. Давай к нему обратимся.

– Кто?

Я назвал имя, и глаза Асуны тотчас стали как два лонгана².

[К оглавлению](#)

ГЛАВА 5

Я абсолютно убежден, что этого парня обещанием «с меня угощение» не заманишь, однако, к моему удивлению, он объявился перед нами через полчаса после того, как Асуна ему написала.

При виде его крепко сбитой фигуры, появившейся из портала Альгедо, среди прохожих на главной площади поднялась суматоха. Парень был в багряно-красном халате, с подвязанными серо-стальными волосами и без оружия на поясе и за спиной – его вполне можно было бы принять за «мага», если бы не то, что такого класса в SAO отродясь не было. Лидер Рыцарей Крови и сильнейший мечник, «Святой меч» Хитклифф, едва увидев нас, поднял брови и плавно, точно скользя, направился в нашу сторону.

Асуна поспешно поклонилась и принялась быстро объяснять.

– Лидер, прошу прощения, что вызвала тебя так внезапно. Этот иди-... то есть этот тип меня совершенно не слушает и настаивает, чтобы ты непременно пришел!..

– Ничего, ничего. Все равно я как раз собирался пообедать. И потом, нечасто удается получить угощение с «Черного мечника» Кирито-куна. Вечером у меня совещание с группой экипировки, так что сейчас я вполне могу с вами пообщаться.

Все это Хитклифф произнес ровным тенором, в котором чувствовалась стальная воля. Я взглянул на него, пожал плечами и сказал:

– Во время сражения с боссом на этом уровне тебе удалось сдерживать ту тварюгу одному десять минут, так что я угощаю в знак признательности. А кроме того, могу поделиться кое-какими интересными новостями.

² Лонган – плод одноименного дерева, произрастающего в Юго-Восточной Азии. Округлый, размером с крупный грецкий орех, и внешне напоминает глазное яблоко: белая полупрозрачная мякоть, сквозь которую просвечивает черная косточка.

После чего я повел лидеров РыКов, сильнейшей гильдии Айнкрада, в самый странный ресторан, какой только знал в Альгедо. Еда там мне не очень-то нравится, но общая атмосфера задевает какие-то струнки в душе, уж не знаю почему.

После пяти минут ходьбы по лабиринту узких переулков я свернул направо, спустился по лестнице, потом налево и поднялся по лестнице. Когда заведение появилось наконец перед нами, Асуна заявила:

– ...Обратно тебе тоже придется меня выводить, а то я не выберусь на площадь.

– Я слышал, сюда забредали люди, у которых не было кристаллов-телепортеров, и терялись тут. Полдня бродили и все равно не могли выбраться.

Я нарочно улыбнулся, чтобы пугнуть Асуну. Хитклифф мгновенно возразил:

– Достаточно заплатить NPC на улице десять коллов, и он покажет, как выйти на площадь. Ну, разумеется, если у тебя даже таких денег нет...

С этими словами он негромко хлопнул в ладоши и вошел в ресторанчик. Асуна с несколько обалделым видом последовала за ним.

Маленькое заведение, как я и ожидал, пустовало. Усевшись за дешевый четырехместный столик, я заказал у унылого владельца три порции «Альгедской лапши» и отхлебнул холодной воды из бокала. Асуна села слева от меня и с непонятым выражением лица произнесла:

– Как-то странно... мы как будто к экзаменам готовиться пришли...

– Слишком много посторонних мыслей. Ладно, давай перейдем к делу, чтобы не задерживать лидера-доно.

При этих словах я поднял глаза на Хитклиффа. Тот сидел с таким же невозмутимым видом, как и раньше.

Для начала Асуна внятно рассказала, что произошло вчера вечером. Выражение лица «Святого меча», пока он ее слушал, не изменилось ни на чуть-чуть; лишь бровь дернулась, когда он услышал про смерть Кейнса.

– ...Вот так. Мы, конечно, доставляем беспокойство, но я надеюсь, что ты предложишь что-нибудь, лидер... – закончила Асуна. Хитклифф еще отпил воды, а потом вместо ответа –

– Я хотел бы сперва услышать твои гипотезы, Кирито-кун. Что ты думаешь о способе «убийства в безопасной зоне»?

Когда разговор перешел на мою персону, я убрал руку, которой подпирал голову, и показал три пальца.

– Мм... мне кажется, возможных способов всего три. Во-первых, обычная дуэль в безопасной зоне. Во-вторых, кто-то мог совместить какой-либо известный метод с дыркой

в системе, ну и в-третьих... какой-то неизвестный навык или предмет, который отключает код предотвращения преступлений.

– О третьем варианте можешь забыть, – мгновенно среагировал Хитклифф, после чего я уставился ему в лицо, да и Асуна тоже; моргнув несколько раз, она спросила:

– ...Лидер, почему ты так уверен?

– Подумайте сами. Если бы вы были разработчиками этой игры, стали бы вы создавать такой навык или оружие?

– Мм... вряд ли, – ответил я.

– Почему?

Я посмотрел прямо в желтовато-медные глаза – они будто притягивали к себе – и пояснил:

– Потому что... это полный дисбаланс. Не хочется это признавать, но правила SAO довольно честные. Ну, правда, к твоему «уникальному навыку» это не относится.

Произнеся последние слова, я чуть скривил губы, и Хитклифф в ответ молча улыбнулся таким же образом.

В глубине души я был потрясен, но мое лицо осталось прежним. Даже лидер РыКов не мог знать, что с недавних пор в моем списке навыков появилось «это».

Асуна переводила взгляд с Хитклиффа на меня и обратно, пока мы обменивались странными улыбочками; потом вздохнула и, покачав головой, произнесла:

– В любом случае обсуждение третьего варианта – пустая трата времени, потому что мы все равно не можем это подтвердить. В таком случае... давайте займемся первым вариантом – нормальной дуэлью.

– Хорошо. Однако... подавать еду в этом заведении не очень торопятся, – и Хитклифф заглянул за стойку.

Я пожал плечами.

– Здешний владелец – самый ленивый из всех, кого я знаю в Айнкраде. И это тоже одна из особенностей этого ресторанчика. И потом, здесь можно получить сколько угодно холодной воды.

Я взял дешевый кувшин и подлил ледяной воды в стоящий перед лидером-доно бокал.

– ...Если игрок погибает в безопасной зоне, это может быть только из-за дуэли... можно сказать, это общеизвестно. Но я с уверенностью могу утверждать, что окна с объявлением победителя не было. Такие дуэли вообще существуют?

Сидящая рядом со мной Асуна вдруг склонила голову набок.

– ...Кстати говоря, я никогда об этом не думала: где именно появляется окно с именем победителя?

– Э? Нуу...

По правде сказать, я тоже об этом никогда не думал. Но Хитклифф ответил мгновенно:

– Оно появляется точно между дуэлянтами. Или, если на момент окончания дуэли между ними больше десяти метров, появятся два окна вблизи них.

– ...Надо же, ты в таких подробностях правила знаешь. Но это значит... даже если победитель был далеко, окно должно было появиться максимум в пяти метрах от Кейнса.

Я прокрутил в памяти всю сцену трагедии и покачал головой.

– Не было никаких окон поблизости, в этом я уверен, поскольку было много свидетелей. А если бы оно появилось за спиной Кейнса, внутри церкви, это значило бы, что убийца в тот момент был еще в здании. Однако Асуна никого не видела, а она вбежала туда прямо перед смертью Кейнса. Очень странно.

– И кстати – никаких окон внутри тоже не появлялось, – добавила Асуна.

Хмм. Так значит –

– ...Значит... это была не дуэль? – пробормотал я, и атмосфера в ресторанчике, и без того не очень уютная, еще потяжелела.

– ...Может, ты ошибся рестораном?... – пробормотала Асуна, допив воду из своего бокала; она явно пыталась переключить шестеренки у себя в голове. Я тут же наполнил ее бокал заново. Она поблагодарила меня с непонятым выражением лица, затем подняла два пальца и сказала:

– Остается вариант номер два. Дырка в системе... но почему-то у меня ощущение, что тут что-то не так.

– Что не так?

– «Пронзающий Постоянный Урон».

На столе были зубочистки, абсолютно здесь ненужные – в этом мире еда в зубах не застревает. Асуна взяла одну и метнула это карманное оружие в воздух.

– У меня такое чувство, что то короткое копье использовали не только для того, чтобы показать казнь публично. Возможно, убийца вынужден прибегнуть к Постоянному урону, чтобы убить внутри безопасной зоны... так мне кажется.

– Угу. У меня такое же ощущение, – кивнул я, но тут же помотал головой и добавил: – Но разве мы это уже не проверили? Даже если мы проткнем игрока вне безопасной зоны пронзающим оружием, урон прекратится, как только он окажется в зоне.

– Это если он идет на своих двоих. Ну а... что если он возвращается по кристаллу прохода? Допустим, он настроил выход кристалла на комнату в церкви, а потом переместился снаружи туда... урон тоже прекратится?

– Безусловно, – решительно ответил Хитклифф. – Без разницы,ходишь ты в жилую зону, телепортируешься, даже если тебя туда зашвырнут... как только игрок оказывается внутри, код предотвращения преступлений начинает действовать. Исключений нет.

– Погоди. Эта «жилая зона», о которой ты говоришь, – это же только на земле и внутри зданий, так? А в воздухе?

Когда я задал этот вопрос, в голове возникла странная картина.

Та веревка. Допустим, Кейнса проткнули копьем, а потом подвесили за шею на веревке... что произойдет, если его проткнули и подвесили, а потом пихнули через коридор, не дав коснуться земли?

Этот вопрос даже Хитклиффа заставил призадуматься.

Всего на пару секунд, впрочем. Затем его длинные волосы качнулись влево-вправо.

– Нет. Строго говоря, «жилая зона» начинается от земли и идет вверх до упора, до дна следующего уровня. Как только игрок оказывается внутри этой трехмерной области, код предотвращения преступлений начинает его защищать. Так что даже если настроить выход из коридора в ста метрах над улицей и переместиться туда, никакого урона от падения не будет. Правда, будет довольно неприятный удар по мозгам.

– Ничего себе... – одновременно вырвались удивленные реплики у меня и у Асуны.

Разумеется, поразила нас не форма безопасной зоны, а уровень знаний и память Хитклиффа. У меня мелькнула мысль: «Неужели нужно знать так много, чтобы возглавлять гильдию?» – однако я вышвырнул ее из головы сразу, как только припомнил некоего бородатенького типа с катаной.

Однако –

Если так, получается, что «Пронзающий Постоянный Урон», даже если и наносился Кейнсу, должен был прекратиться, как только Кейнс очутился в безопасной зоне. Иными словами, должен был быть иной источник урона, помимо копья «Шип греха»... нет ли еще каких-то дырок в системе?

Я продолжал думать, потом медленно произнес:

– ...На Монументе Жизни были указаны время гибели Кейнса и причина смерти, то есть «Пронзающий Постоянный Урон». Кроме того, на месте гибели не осталось ничего, кроме того черного копья.

– Да. Трудно представить себе, чтобы преступник пользовался каким-либо другим оружием.

– Слушайте...

Мне вдруг припомнилось ощущение полета, которое возникает, когда сильный монстр наносит критический удар.

– Когда человек попадает под мощный крит, что становится с его хит-пойнтами?

Асуна посмотрела на меня с видом «что, сам, что ли, не знаешь?», и ответила:

– Разумеется, они сразу упадут.

– Я о другом: *как* они упадут. Хит-пойнты не свалятся разом, полоска медленно съедет справа налево, верно? Короче, есть временной интервал между атакой и тем, когда хит-пойнты реально упадут.

После этих слов Асуна, похоже, поняла, к чему я клоню. Хитклифф же по-прежнему сидел с бесстрастным видом, и понять, о чем он думает, было невозможно.

Я посмотрел на них обоих и, взмахнув рукой, продолжил:

– К примеру... удар копьём вне зоны срубил хит-пойнты Кейнса с максимума до нуля. Судя по снаряжению этого парня, он танк, так что хит-пойнтов у него должно было быть прилично. Полоса хит-пойнтов тогда обнулится за... ммм, не удивлюсь, если окажется, что секунд за пять. За это время преступник телепортировал Кейнса в церковь и вывесил за окошко...

– П... погоди секундочку, – негромко перебила Асуна. – Кейнс, конечно, не из Проходчиков, но на средних уровнях был одним из сильнейших. Одним ударом снести ему все хит-пойнты я бы просто не смогла... да и ты тоже!

– Мда, это верно, – кивнул я. – Даже если применить «Разящий меч» с критом, вряд ли его хит-пойнты даже наполовину упали бы. Но в SAO тысячи игроков. Вне всяких сомнений, есть высокоуровневые мечники и помимо Проходчиков... и о них ни я, ни ты можем просто не знать.

– То есть ты хочешь сказать... мы не знаем, Гримлок убил Кейнса тем копьём или красный игрок, которого он нанял, но в любом случае убийца может снять одним ударом танка в полном доспехе?..

Я утвердительно пожал плечами и посмотрел на парня напротив – с таким видом ученик смотрит на учителя, ожидая оценки.

Глаза Хитклиффа были полузакрыты, он уткнулся взглядом в стол. Подумав немного, он кивнул.

– В смысле способа – такое вполне возможно. Действительно, если вне безопасной зоны нанести удар, который понизит хит-пойнты жертвы до нуля, а затем сразу же открыть проход и переправить жертву через него, получится так называемое «убийство в безопасной зоне».

О? Так я что, прав? Но едва я так подумал, отчетливый голос добавил:

– Однако... полагаю, ты должен знать. Главная характеристика пронзающего оружия – длина, а затем пробивная сила. По чистой мощи оно уступает дробящему или рубящему оружию. А если даже тяжелое длинное копьё не справится, то что говорить о коротком.

Да, это дырка в моих рассуждениях.

Я надулся, как обиженный ребенок. Увидев мою реакцию, Хитклифф улыбнулся и продолжил:

– Если кто-то собирается коротким копьём – не самым мощным оружием – снять одним ударом среднеуровневого танка... полагаю, этот игрок должен быть в районе сотого уровня.

– Сотого?! – панически вскрикнула Асуна.

Распахнув свои карие глаза, рапиристка уставилась на Хитклиффа, потом перевела взгляд на меня, потом снова на него и опять на меня, и лишь потом она покачала головой и сказала:

– Нет... таких игроков просто нет. Мы так долго упражнялись, ты же помнишь? До сотого уровня чтобы добраться... нужно двадцать четыре часа в сутки сражаться в донжонах переднего края.

– Я тоже так считаю.

Ну раз два крутых лидера РыКов отвергают такую возможность, как может какой-то жалкий игрок-одиночка с ними спорить? Вообще-то даже у меня, одного из самых высокоуровневых игроков среди Проходчиков, уровень лишь немного за 80.

– ...Н-ну тогда это крутизна не самого игрока, а навыка мечника, например... может, еще кто-то объявился с уникальным навыком, или еще что-нибудь...

Едва я это произнес, как лидер пожал плечами в багровом халате и улыбнулся.

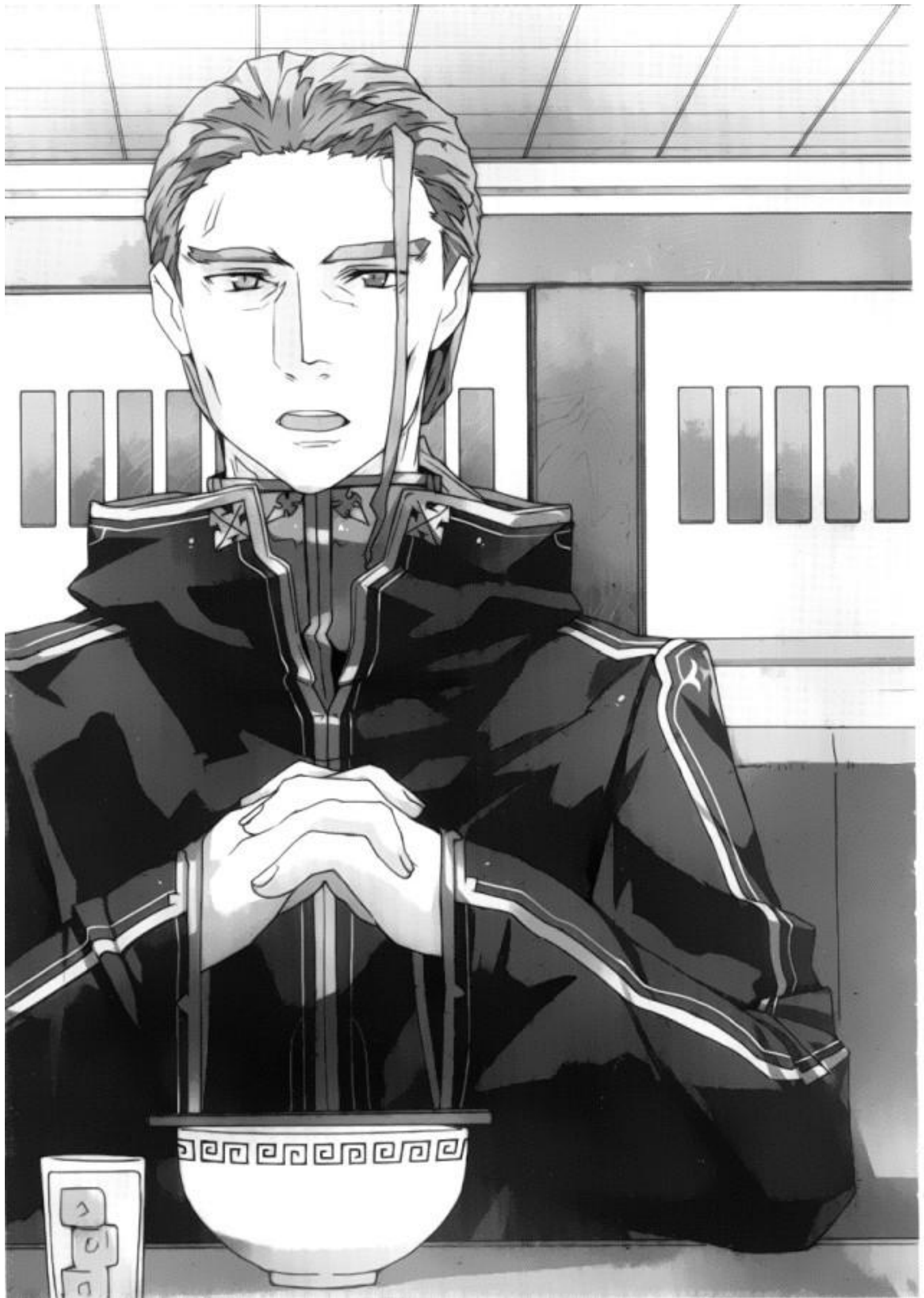
– Хе... если такой игрок существует, я непременно приглашу его в нашу гильдию.

И эти его непредсказуемые глаза уставились на меня. Мне оставалось лишь вышвырнуть из головы такой вариант и откинуться на спинку дешевого стула.

– Ммм... а я-то думал, это сработает. Значит, нам осталось лишь –

Я собрался добавить что-нибудь тупое, вроде «предположить, что Кейнса убил монстр уровня босса», как вдруг рядом со мной материализовался силуэт с прямоугольным подносом в руках.

– Прошу прощения за задержку... – лениво произнес владелец-NPC и поставил на стол три чаши с лапшой. Из-под замасленного поварского колпака торчала длинноватая челка, и я не мог толком разглядеть лицо.



Асуна привыкла видеть в магазинах на других уровнях опрятных, вежливых и трудолюбивых NPC и сейчас с обалделым видом смотрела, как этот медленно удаляется к себе за стойку.

Я взял со стола дешевые одноразовые палочки, с треском разделил их и пододвинул к себе чашу. Асуна сделала то же самое и прошептала:

– Это что? Рамен?

– Нну, наверно, что-то вроде? – ответил я и вытащил из прозрачного бульона шмат завивающейся лапши.

В ресторанчике раздались одновременно три хлюпающих звука всасываемой лапши, потом звуки жевания.

Снаружи задувал какой-то аномально горячий и сухой ветер. Где-то вверху орали непонятные птицы.

Несколько минут спустя я отодвинул в угол пустую чашу и, посмотрев на сидящего напротив меня человека, произнес:

– ...Итак, лидер-доно. Есть идеи?

– ...

Хитклифф, как раз доевший свою лапшу и поставивший чашу перед собой, смотрел на изображенный на дне рисунок, напоминающий кандзи.

– ...Это не рамен. Определенно.

– Угу, у меня такое же ощущение.

– В таком случае мой ответ будет равноценен этой порции фальшивого рамена.

Он со стуком положил на стол одноразовые палочки и поднял голову.

– ...По имеющейся информации я не могу прийти к конкретному выводу, что именно произошло. Но могу сказать вот что. Слушайте... в данной ситуации «абсолютно надежным» вы можете считать лишь то, что увидели собственными глазами или слышали собственными ушами.

– ?.. В каком смысле?..

Медного цвета глаза Хитклиффа уставились на нас с Асуной, сидящих рядом, и он произнес:

– Вот в каком смысле... Все, что вы видите и слышите в Айнкраде, – лишь цифровые данные, которые обрабатываются компьютерами. Здесь нет ни иллюзий, ни галлюцинаций. С другой стороны, любая информация, которая не есть данные, может содержать в себе иллюзию или просто ложь. Если вы хотите выследить этого убийцу... того, кто совершил «убийство в безопасной зоне»... вы должны верить только

собственным глазам и ушам. Иными словами, ваши мозги должны собирать данные напрямую.

Затем Хитклифф добавил «спасибо за угощение, Кирито-кун» и встал.

Размышляя о том, что только что сказал тот загадочный мечник, я тоже поднялся на ноги, кинул владельцу ресторанчика «пасиб» и выскользнул на улицу.

– Почему вообще существуют такие заведения... – еле слышно пробормотал вышедший прямо передо мной Хитклифф.

Когда лидер-доно исчез в лабиринте переулков, я повернулся к стоящей рядом Асуне и спросил:

– ...Ты поняла, что он сейчас сказал?

– ...Мм.

Увидев ее кивок, я не удержался от мысли: «Ну чего еще ждать от сублидера».

– Да... в общем, это был «рамен в токийском стиле без соевого соуса», вот почему у него такой недоваренный вкус.

– Э?

– Я решила. Когда-нибудь я обязательно сделаю соевый соус. А то, мне кажется, от этого неприятного привкуса я никогда не избавлюсь.

– ...Вот как. Ну, удачи тебе... – кивнул я, но тут же выпалил: – Блин, да я вообще не об этом!

– Э? Кирито-кун? А о чем?

– Прости, что привел тебя сюда и заставил есть непонятно что. Моя вина, так что прости и забудь поскорее. Я сейчас о другом спрашивал: о совете, который дал Хитклифф. Что он имел в виду?

– Аа...

На этот раз Асуна кивнула более решительно.

– Он хотел сказать, чтобы мы не доверялись полностью информации, которую получаем из вторых рук. В данном случае он говорил про мотив... про тот случай с гильдией «Золотое яблоко» и редким кольцом.

– Ээээ?..

У меня невольно вырвался стон.

– Так ты что, подозреваешь Ёрко-сан? Конечно, ее слова действительно ничем не подтверждаются... но ты ведь сама недавно говорила, Асуна? Нет смысла сомневаться в том, что она сказала, если мы все равно не можем определить, что правда, а что нет, так?

Асуна почему-то покосилась в мою сторону, потом быстро отвернулась и кивнула.

– Н-ну да, я так говорила. Но... лидер правильно сказал. Слишком мало у нас возможностей, чтобы понять, как было совершено убийство. А раз так, почему бы не расспросить еще кого-то из тех, кто в этом замешан? Если мы внезапно упомянем кольцо, он может напрячься и что-нибудь полезное выболтать.

– Э? Ты это о ком?

– О том типе, который забрал у тебя копьё, разумеется.

[К оглавлению](#)

ГЛАВА 6

Часы в правом нижнем углу моего поля зрения показывали два часа дня.

Обычно в это время игроки заканчивают обедать и приступают к прокачке навыков и зачистке донжонов. Однако сейчас мне было некогда покидать жилую зону. Даже если мы направимся сквозь территорию переднего края в нерасчищенный донжон, мы туда доберемся уже ближе к закату.

Для человека вроде меня, который может отлынивать от работы просто из-за «хорошей погоды», это ничего особенного, однако «Молния», уже два дня подряд не появляющаяся на переднем крае, наверное, была не рада.

С этой мыслью я кинул взгляд на Асуну – посмотреть на ее лицо. Однако, как ни странно, от этой девушки сейчас исходила куда более мягкая аура, чем обычно. Она не только посещала подозрительные заведения в глубине Альгедо, но и рассматривала водосточные трубы, бог весть куда ведущие, – и тут она поймала мой взгляд. Удивленно посмотрела на меня и улыбнулась.

– Что такое? – спросила она; я поспешно замотал головой.

– Н... не, ничего.

– Странный ты. Хотя я об этом и раньше знала.

Вдруг ни с того ни с сего она захихикала, потом притопнула обоими каблучками.

Я вас умоляю... кто из нас тут странный – это еще посмотреть надо. Это та самая дьяволица в облике Проходчицы, которая разозлилась на меня и прочла нотацию, когда увидела, как я дрыхну? Может, она, хоть и ворчала, но уже успела влюбиться в «альгедский стиль»? Если так, в следующий раз я ей подсуну «Жаркое по-альгедски» – оно на вкус еще экзотичнее, чем лапша.

Пока я об этом думал, откуда-то сбоку наконец донеслось деловитое жужжание главной площади. К счастью, нам не пришлось просить уличного NPC проводить нас.

Не без усилий задавив в себе странное возбуждение, я сухо откашлялся.

– Кхе... ладно, идем допрашивать Шмитта. Но в это время дня АСДшники не на охоте ли должны быть?

Не переставая улыбаться, Асуна притронулась пальцами к своему маленькому подбородку и ответила:

– Если Ёрко-сан сказала правду, то Шмитт-сан – один из тех, кто был против продажи кольца... иными словами, он и Кейнс-сан были на одной стороне. Судя по тому, в каком виде он вчера перед тобой возник, он сам это прекрасно понимает. И вот теперь он сам стал мишенью некоего неизвестного красного... неужели ты думаешь, что он покинет безопасную зону?

– Аа... ну да, кое-какой смысл в твоих словах есть. Но этот красный игрок может снова воспользоваться тем самым способом, которым можно убивать внутри безопасной зоны. Даже если Шмитт-сан останется в жилой зоне, полная безопасность ему не гарантирована.

– Именно поэтому он сделает абсолютно все, чтобы увеличить свои шансы до максимума. Если он спрячется не на постоялом дворе, то...

Когда я дослушал до этого места, до меня дошло наконец, к чему Асуна клонит. Я щелкнул пальцами и завершил фразу:

– ...То он «на осадном положении». Сидит в штаб-квартире АСД.

Альянс Священного Дракона, одна из сильнейших гильдий в SAO, устроил себе штаб-квартиру на 56 уровне – это произошло сравнительно недавно. Разумеется, то, что их штаб-квартира была расположена выше, чем у Рыцарей Крови (у тех – на 55), отнюдь не было совпадением. Насколько я мог судить, это грандиозное здание смахивало больше на «крепость» или «форт», чем на «дом»; столь вызывающее поведение лично для меня было отвратительно. Мы с Кляйном и Эгилем как-то раз очистили целый стол еды, но в итоге нас атаковало чересчур много вкусовых сигналов, и еще три дня потом у нас было чувство тяжести в животе.

Пройдя через портал Альгедо, я посмотрел на возвышающееся на небольшом холме над городом архитектурное воплощение обжорства и, не удержавшись, рыгнул. Асуна, не проявляя особых эмоций, молча зашагала по мощенной кирпичом улице.

Кинув взгляд на флаг гильдии (синий дракон на серебряном фоне), гордо реющий над зданием, я нарочно понизил голос и сказал:

– Кстати говоря, даже если АСД-сама – такая знаменитая гильдия, все равно потрясающе, что они смогли скопить денег на такой домик. Не знаю, что ты на этот счет думаешь, сублидер РыКов-доно.

– Ничего особенного. Если посмотреть на число людей, то в АСД их вдвое больше, чем у нас. Но вообще-то насчет денег действительно немного странно. Наш финансист Дайзен-сан как-то сказал, что у них есть какие-то особо богатые места для фарминга.

– Мдаа?

Так называемый «фарминг» – слово из ММО-слэнга, обозначающее истребление больших масс монстров на большой скорости. В прошлом году я в силу некоторых причин решил заняться одним очень рискованным делом и для прокачки использовал «Муравьиную долину» на 46 уровне. Это было очень символичное место. Однако, как только опыт, набранный игроком в определенном месте за определенное время, превосходит определенную величину, управляющая миром SAO система «Кардинал» понижает эффективность прокачки.

Поэтому между игроками-Проходчиками существует джентльменское соглашение: «каждый сообщает обо всех хороших охотничьих угодьях остальным, и все имеют право охотиться там, пока не истощатся ресурсы». Однако АСД вполне мог нарушить соглашение и скрыть некоторые такие места – вот что Асуна имела в виду.

Это, конечно, нечестно, но усиление АСД фактически означает, что вся группа Проходчиков становится сильнее, так что отчитать их за это никто не мог.

Если бы мы стали их упрекать, в итоге мы, Проходчики, выглядели бы лицемерами. Мы поставили перед собой цель пройти игру и освободить всех, при этом бессовестно забрали себе почти все предоставленные системой ресурсы. Но на самом деле мы, вполне возможно, потакаем собственному желанию оказаться наверху пирамиды.

Думая об этом, я вдруг понял, что Армия Освобождения Айнкрада, гильдия, преследующая совершенно иную цель, нежели Проходчики, – заставить всех игроков делиться ресурсами поровну, – не такие уж мечтатели. Если бы Армия настояла на своем, этого «происшествия в безопасной зоне» бы не было, ведь выпавшее из монстра кольцо, послужившее причиной убийства, было бы отобрано и продано, а деньги с продажи были бы розданы всем.

– Да... эту игру создал очень жестокий тип...

Зачем вообще было выбирать ММО? Есть так много RTS или FPS – они куда честнее и позволяют определить победителя сразу.

SAO проверяет высокоуровневых игроков на жадность. Она заставляет их класть на одну чашу весов свое жалкое чувство превосходства, а на другую – своих друзей... а можно сказать, вообще всех остальных.

И преступника в той истории с кольцом сожрала его собственная жадность.

Вообще-то я сам столкнулся со столь же тяжелым испытанием. Ведь в моем меню свойств персонажа хранится жуткий секрет, с которым ни один редкий магический предмет не сравнится; и я предпочел сохранить этот секрет.

...Возможно, Асуна услышала мое бормотание; поняв, похоже, что происходит у меня в голове, она негромко произнесла:

– Вот почему мы обязаны раскрыть это дело.

Асуна сжала мою правую руку и уверенно улыбнулась, выметая у меня из головы все сомнения. Я было запаниковал, но она сказала подождать здесь и уверенными шагами направилась к здоровенным крепостным воротам. Я сунул правую руку, все еще чувствующую тепло, в карман и прислонился к ближайшему дереву.

Вообще-то в это здание, раз оно было зарегистрировано как штаб-квартира гильдии, могли входить только члены этой гильдии. То есть в этом смысле оно ничем не отличалось от частного дома игрока, и надобности в часовых не было совершенно. Однако многолюдная гильдия все равно вполне могла отправить людей дежурить у входа – не для охраны, а просто чтобы передавать сообщения от посетителей.

Альянс Священного Дракона был как раз из таких гильдий. Перед шикарными воротами стояли, изображая часовых, два тяжелобронированных копейщика.

...Они больше смахивали на средненьких боссов из RPG, чем на охранников. При этой мысли я начал тревожиться, однако Асуна без колебаний подошла к парню справа и поздоровалась:

– Здравствуй. Я Асуна из Рыцарей Крови...

Здоровяк мгновенно выпрямился и прошептал:

– Аа, привет! Трудно, наверно, было сюда добраться! И что тебя к нам привело?

Теперь он был не похож ни на охранника, ни на среднеуровневого босса. Асуна мило улыбнулась великану, подбежавшему слева, и объяснила цель визита:

– Я пришла поговорить кое о чем с одним из членов вашей гильдии. Вы мне не можете связаться с Шмиттом-саном?

Охранники переглянулись; один из них склонил голову набок и произнес:

– Он сейчас по идее должен быть в донжоне на переднем крае, да?

Но второй ответил:

– Не, он сказал во время завтрака, что у него болит голова и что сегодня он будет отдыхать. Может, он сейчас у себя в комнате. Я спрошу.

Они так быстро поладили – я был просто в шоке. Гильдии АСД и РыК относились друг к другу не сказать чтоб замечательно, но в плане личных отношений, может, все было по-другому... ну и, не исключено, женские чары Асуны сыграли свою роль. Если

верно последнее предположение, то мне, пожалуй, лучше и дальше здесь стоять и наблюдать.

С этой мыслью я еще сильнее вжался в растущее близ крепостной стены дерево; тем временем второй часовой быстренько отстучал сообщение и отослал.

Ответ пришел менее чем через 30 секунд – пальцы игрока вновь потянулись к окну. Похоже, Шмитт действительно прятался в крепости. Если бы он сражался в донжоне на переднем крае, ответить так быстро он бы не мог.

Часовой прочел сообщение и озадаченно нахмурился.

– Он сегодня отдыхает... но просит, чтобы я спросил у тебя, насчет чего ты пришла...

Подумав несколько секунд, Асуна ответила просто:

– Передай ему: я хочу поговорить о кольце.

Ответ последовал незамедлительно.

Человек, который теоретически должен был лежать в кроватке и маяться от головной боли, прискакал к воротам, выпалил «пойдемте поговорим где-нибудь не здесь» и быстро зашагал вниз по склону холма. Асуна двинулась за Шмиттом; когда она проходила мимо меня, я, делая вид, что ничего особенного не произошло, тоже выбрался из-за дерева. Шмитт покосился на меня; но он знал уже, что мы с Асуней расследуем это дело вместе, так что никак не среагировал, лишь ускорил шаг.

Он шел в нескольких метрах впереди меня; я заметил, что он в тех же высокоуровневых латах, какие на нем были, когда он отобрал у меня копье; а под латами виднелась еще и тонкая кольчуга. Здоровенного копья при нем не было, но все равно его снаряжение должно было весить очень прилично. Однако Шмитт продолжал чесать вперед, словно не чувствуя веса. Сейчас он смахивал не на танка, а скорее на игрока в американский футбол.

Бугай, каких редко можно встретить в SAO, дошел до самого подножия холма и лишь там, выйдя на городскую улицу, наконец остановился. Развернулся, качнув латами, и спросил не Асуну, а меня:

– Кто тебе об этом сказал?

– Э? – ответил я; впрочем, тут же до меня дошло, что он опустил запретное слово «кольцо», и осторожно добавил:

– ...Я услышал от бывшего члена Золотого яблока.

Едва я это произнес, густые брови под коротким ежиком волос дернулись.

– От кого?

Я на секунду заколебался. Если Шмитт и был вчерашним преступником, он знал, что Кейнс и Ёрко были вместе. Так что смысла скрывать ее имя не было.

– От Ёрко-сан.

У здоровяка, когда он это услышал, был такой вид, будто у него душа отлетела, – он закатил глаза и испустил долгий вздох.

Я сохранял бесстрастное выражение лица, но мысли в голове крутились быстро. Если эта его реакция была «облегчением» – а мне именно так показалось, – то это, должно быть, из-за того, что он знал, что они с Ёрко оба были против продажи кольца.

Вполне возможно, что вчерашнее происшествие было частью мести «группы продавцов», включая Гримлока, «группе непродавцов», и Шмитт, несомненно, это понимал. Вот почему он заявил, что не пойдет охотиться, и заперся в безопасной штаб-квартире.

Сейчас выглядело маловероятным, чтобы Шмитт убил Кейнса, но мотив у него, несомненно, имелся. К примеру, допустим, в том «происшествии с кольцом» преступниками были Кейнс и Шмитт, и сейчас Шмитт решил убить Кейнса, чтобы тот не проболтался. С этой мыслью я спросил:

– Шмитт-сан, а ты не знаешь, где может сейчас быть Гримлок – тот, кто сделал то копье?

– ПОНЯТИЯ НЕ ИМЕЮ!!! – выкрикнул Шмитт, отчаянно замотав головой. – С самого распада гильдии мы ни разу друг с другом не связались. Я даже не знаю, жив он или нет!

Все это он выпалил на одном дыхании, а глаза его бегали, точно он опасался, что из ниоткуда в него прилетит еще одно короткое копье.

Асуна, до сих пор молчавшая, вдруг произнесла ровным голосом:

– Шмитт-сан. Мы сейчас ищем не того, кто виновен в смерти лидера гильдии «Золотое яблоко», а того, кто замешан во вчерашнем происшествии... точнее сказать, мы хотим узнать, каким способом преступник совершил убийство. Нам это нужно для того, чтобы защитить мир внутри безопасной зоны.

После короткой паузы она продолжила, подбавив в голос жесткости:

– ...К сожалению, наибольшие подозрения сейчас вызывает тот, кто выковал то копье... супруг лидера гильдии Гримлок-сан. Но, конечно, кто-то мог нарочно подставить его под подозрение, так что нам нужно побеседовать с Гримлоком-саном, чтобы все прояснить. Если ты знаешь, где он или как с ним можно связаться, не будешь ли ты так любезен нам сообщить?

Под взглядом ее карих глаз Шмитт отшатнулся. Похоже, он не очень-то привык общаться с игроками женского пола – совсем как я.

Он отвел глаза и захлопнул рот. Если даже прямая атака Асуны не работает, значит, он трудный противник. Подумав так, я захотел вздохнуть, но тут –

– ...Я правда не знаю, где он. Но...

Шмитт запнулся, потом продолжил:

– Гримлоку нравился один NPC-ресторанчик, он туда постоянно ходил. Может, он...

– П-правда?!

Я подался вперед всем телом и начал думать.

В Айнкраде еда – можно сказать, единственная роскошь. Но найти что-то вкусное в дешевых NPC-ресторанчиках довольно сложно. Если Гримлок любил какое-то конкретное заведение настолько, что ходил туда каждый день, ему трудно будет долгое время туда не заглядывать. Я, например, кормлюсь всего в трех ресторанах по очереди. Замечу в скобочках: тот таинственный ресторанчик, куда мы ходили совсем недавно, в их число не входит.

– В таком случае скажи нам его название...

– При одном условии, – перебил меня Шмитт. – Да, я скажу, но при одном условии... я хочу встретиться с Ёрко.

Мы с Асуной оставили Шмитта в ближайшем магазине снаряжения и принялись совещаться.

– Ведь... проблем же быть не должно, правда? Как ты думаешь?

– Нуу...

Я не смог сразу ответить на вопрос Асуны и начал размышлять вслух.

Если Шмитт и Ёрко (которая, замечу, почти наверняка не является преступницей, виновной во вчерашнем происшествии в безопасной зоне) встретятся, каждый вполне может счесть другого «врагом, которого необходимо убить». Когда они встретятся, кто-то из них может использовать прием «убийства в безопасной зоне»; такую возможность нельзя сбрасывать со счетов.

Однако, чтобы это произошло, этот человек должен иметь в руках оружие и применить навык мечника. А значит, ему придется сперва открыть окно меню, чтобы соответственно экипироваться, и нажать кнопку «ОК». Как бы быстро он это ни делал, 4-5 секунд у него уйдет.

– ...Если мы будем стоять рядом и наблюдать, шансов убить у них, по-видимому, не будет. Однако... если не ради убийства, то зачем этот Шмитт хочет встретиться сегодня с Ёрко-сан?

Я развел руками; Асуна тоже смотрела обеспокоенно.

– Кто знает... а вдруг... он все время был в нее втайне влюблен... мм, нет, это вряд ли.

– Ээ, что?!

Я не удержался и оглянулся на стоящего с напряженным видом Шмитта, но Асуна тут же схватила меня за воротник и повернула мою голову обратно.

– Я сказала уже, что это не так! Короче... если опасности нет, давай поглядим, согласна ли Ёрко-сан. Я пошлю ей сообщение и спрошу.

– О, ладно. Так и сделай.

Асуна открыла меню и со страшной скоростью замолотила по виртуальной клавиатуре. «Письмо другу» – удобный способ связаться с игроком, находящимся далеко, но он не работает, если знаешь одно лишь имя, – необходимо, чтобы второй игрок значился у первого в друзьях, согильдийцах или был партнером по браку. Так что с Гримлоком связаться таким способом мы не могли. «Мгновенное сообщение» можно отправить, зная только имя, но отправитель и адресат должны быть на одном уровне, и отправитель не узнает, получено его сообщение или нет.

Ёрко, похоже, ответила сразу; Асуна кинула взгляд на окно, которое даже закрыть не успела, и, кивнув, произнесла:

– Она говорит, что согласна. Так... это немного неудобно, но лучше нам отправиться туда. Встретимся на том постоялом дворе, где Ёрко-сан сейчас живет.

– Угу. Ей слишком рискованно выходить на улицу, – согласился я и посмотрел наконец на Шмитта, до сих пор торчащего в магазине снаряжения. Когда он увидел, как я подаю знак «ОК», на лице тяжелобронированного здоровяка отразилось явное облегчение.

С 56 уровня мы втроем отправились в город 57 уровня Мартен. Когда мы вышли из синего портала, улицы уже были окрашены в цвет заката.

Повсюду на площади торчали продавцы – как NPC, так и игроки; отовсюду доносился гомон бойкой торговли. Между лотками можно было разглядеть множество мечников, отдыхающих после трудного дня. Однако все они явно избегали определенного участка площади – это место было совершенно пустым.

Кусочек мостовой перед церковью. Ну да, примерно сутки назад здесь погиб загадочной смертью игрок по имени Кейнс. Я заставил себя смотреть не на место преступления, а вперед, и зашагал тем же путем, каким шел вчера.

Несколько минут спустя мы добрались до постоялого двора и поднялись на второй этаж. Пройдя до самого конца длинного коридора, мы пришли к номеру Ёрко – точнее, к номеру, который она использовала как укрытие.

Я постучал в дверь и сказал:

– Это Кирито.

Изнутри сразу ответили, и я повернул дверную ручку. Замок, настроенный на «открывать разрешено только друзьям», тихонько щелкнул, и дверь открылась.

Первое, что я увидел, – несколько одинаковых диванчиков, стоящих прямо напротив двери; на одном из них сидела Ёрко. Впрочем, она тут же встала – темно-синие волосы закачались – и слегка поклонилась.

Я неподвижно стоял в дверях, глядя на Ёрко; потом обернулся к стоящему у меня за спиной Шмитту и произнес:

– Значит, так... для начала из соображений безопасности я хочу, чтобы кое-что было совершенно ясно. Обеим сторонам не разрешается экипировать оружие и открывать окна меню. Надеюсь, вы с этим согласитесь. Понимаю, что это может быть неприятно, но, пожалуйста, соблюдайте эти базовые правила.

– ...Хорошо.

– Понял.

Ёрко ответила еле слышно, Шмитт – тревожным голосом. Я медленно вошел в комнату, Шмитт и Асуна – следом за мной.

Два бывших члена гильдии «Золотое яблоко», не видевшиеся, предположительно, уже давно, лишь молча смотрели друг на друга.

Ёрко и Шмитт раньше были согильдийцами, однако теперь между ними была разница где-то уровней двадцать. Разумеется, выше уровень был у Шмитта – он ведь принадлежал к гильдии Проходчиков. Однако, насколько я мог судить, сильный копейщик был напряжен куда больше, чем Ёрко.

Да, и первой раскрыла рот тоже Ёрко.

– ...Сколько лет, сколько зим, Шмитт.

И она улыбнулась. Шмитт закусил губу и ответил хриплым голосом:

– ...Угу. Я думал, мы вообще больше не увидимся. Можно я сяду?

Ёрко кивнула, и запакованная в железо туша, бряцая доспехами, подошла к одному из диванчиков. Сдается мне, сидеть в таком наряде не очень удобно, но снимать доспехи Шмитт явно не собирался.

Я закрыл входную дверь, убедился, что она заперта, и встал к востоку от того места, где сидела эти парочка. Асуна встала напротив.

Для Ёрко мы заказали самый роскошный номер, ведь мы рассчитывали, что ей придется оставаться здесь несколько дней; так что в комнате было просторно, даже когда

в ней находились четверо. В северной стене была входная дверь, в западной – дверь, ведущая в спальню. В южной и восточной стенах по окну.

Южное окно было открыто, сквозь него свободно влетал весенний закатный ветерок. Разумеется, окно защищено системой: даже когда оно открыто, влезть в него никто не сможет. Поскольку это здание было заметно выше окружающих, через щели между белыми занавесками можно было видеть панораму жилой зоны, окрашенную в сиреневые тона.

Шум улицы, врывающийся вместе с ветром, почти заглушил негромкий голос Ёрко, когда она сказала:

– Шмитт, я слышала, ты теперь в Альянсе Священного Дракона? Это просто потрясающе. Альянс Священного Дракона ведь считается элитной гильдией Проходчиков, да?

Я чувствовал, что похвала Ёрко была искренней, однако морщинки возле бровей Шмитта стали глубже. Низким голосом он произнес:

– Что ты имеешь в виду? Что это слишком неестественно?

От столь внезапного и прямого ответа я нахмурился, но Ёрко он, похоже, ничуть не смутил.

– Как ты можешь так думать? Я просто хочу сказать, что после распада гильдии ты очень старался прокачаться. Я и Кейнс – мы сдались, потому что нам было слишком трудно, так что ты по сравнению с нами просто супер.

Ёрко движением головы откинула назад свои темно-синие волосы – те упали ей на плечи – и снова улыбнулась.

Ёрко была экипирована не столь нелепо, по самое не могу, как Шмитт, но тоже изрядно приоделась. Платье из плотной материи, кожаный нагрудник плюс бархатная фиолетовая туника. На плечи она набросила шаль; в общем, хотя это все, конечно, не шло ни в какое сравнение с металлическими доспехами, такое количество одежды все же обеспечивало ей приличную прибавку к защите. Сейчас она казалась довольно спокойной, но в душе наверняка испытывала чувство тревоги.

Шмитт вдруг не смог совладать с нервами; он подался вперед и выкрикнул:

– Забудь уже, что со мной происходило! Сейчас я о другом... Кейнс... я хочу спросить насчет него.

Внезапно его голос стал звучать глухо.

– Почему его убили именно сейчас? Он... забрал кольцо? Это он убил лидера ЗоЯ?

Я сразу понял, что «ЗоЯ» – это сокращенное название гильдии «Золотое яблоко». И, судя по этим словам Шмитта, он не имел никакого отношения ни к случаю с кольцом, ни к убийству в безопасной зоне. Если все это была игра, то он великолепный актер.

Когда Ёрко услышала его бормотание, ее выражение лица наконец изменилось. Продолжая улыбаться, она посмотрела Шмитту прямо в глаза и ответила:

– Невозможно. И я, и Кейнс – мы оба глубоко уважали лидера. Мы были против продажи потому, что считали более разумным воспользоваться им для повышения боевой эффективности гильдии, чем продать за коллы. Думаю, сейчас и она считала бы так же.

– Я... я тоже так думал. Не забывай, я тоже был против продажи кольца. И вообще... кто решил, что у тех, кто был против, был мотив его украсть? Это те, кто хотели продать... те, кто хотели получить деньги – кто-то из них мог решить забрать себе всю выручку от продажи!

Правой рукой в металлической перчатке он ударил себя по колену, затем обхватил голову руками.

– Но... почему Гримлок хотел убить его даже сейчас... он что, хочет убить нас троих, всех, кто был против продажи кольца? Нас с тобой он тоже убьет?

...Это совершенно не похоже на игру. На мой взгляд, на лице Шмитта сейчас написаны искренняя тревога и страх.

Ёрко, которая, в отличие от Шмитта, сохраняла спокойствие, ответила:

– Мы еще не можем быть уверены, что Кейнс погиб от рук Гримлока. Может, кто-то еще из членов гильдии попросил его сделать то копьё... а может... – она перевела пустой взгляд на стол возле диванчиков и прошептала: – Может, это лидер мстит. Обычные игроки ведь не могут убивать в безопасной зоне.

– Чт-...

Здоровяк разинул рот и тяжело задышал. Даже мне от этих ее слов стало малость страшновато.

Тупо глядя на улыбающуюся Ёрко, Шмитт произнес:

– Но ведь ты только что сказала, что Кейнс не брал кольца...

Ёрко ответила не сразу; сначала она поднялась и сделала шаг вправо.

– Вчера ночью я совсем не спала. Я всю ночь думала. Конечно, лидера убил кто-то конкретный из гильдии, но вообще-то это сделали мы все. Когда это кольцо появилось, вовсе не нужно было никакого голосования. Мы могли просто следовать приказам лидера. Да нет, мы просто должны были отдать кольцо ей. Она была сильнейшей из нас всех, она лучше всех смогла бы им воспользоваться. Однако мы все поддались жадности, никто такого не предложил. Все твердили, что когда-нибудь ЗоЯ присоединится к Проходчикам, но на самом деле о гильдии никто не думал. Каждый хотел, чтобы он сам, лично, стал сильнее.

После столь длинной речи Ёрко оперлась поясницей о раму южного окна.

Сделав движение, будто собирается сесть на подоконник, она продолжила:

– Только один человек предложил отдать кольцо лидеру – только Гримлок-сан. Он победил свою жадность, он думал об усилении гильдии. Вот почему он стал таким и мстит теперь нам, кто не сумел отказаться от своих желаний, и у него есть полное право мстить за лидера...

Комната вдруг погрузилась в молчание, лишь холодный вечерний ветер задувал с улицы.

Потом раздалось еле слышное металлическое позвякивание. Это дрожал Шмитт в своих тяжелых доспехах. Лицо закаленного в боях элитного игрока побелело, он забормотал, точно в трансе:

– ...Не валяй дурака. Прекрати валять дурака. Сейчас... прошло уже полгода... почему сейчас...

Дзынь! С этим звуком он резко выпрямился и выпалил:

– ПОЧЕМУ ТЫ ТАК СПОКОЙНА, ЁРКО? ТЫ ТАК СТАРАЛАСЬ ВСЕ ЭТО ВРЕМЯ! КАК ТЫ МОЖЕШЬ ПОЗВОЛИТЬ УБИТЬ СЕБЯ КАКИМ-ТО НЕПОНЯТНЫМ СПОСОБОМ?

Шмитт, Асуна и я – мы все трое смотрели на Ёрко.

Девушка, кажущаяся сейчас какой-то прозрачной, устремила взгляд куда-то в пространство, обдумывая, как ответить на слова Шмитта.

Вскоре ее губы приоткрылись – похоже, она собиралась что-то сказать – но тут –

Бамм! По комнате вдруг разнесся низкий звук. Глаза Ёрко выпучились, рот распахнулся.

Ее стройное тело закачалось. Она с усилием шагнула вперед, пошатнулась, ее закрутило, она уцепилась рукой за оконную раму.

Сильный порыв ветра вдруг отбросил ее длинные волосы, спадавшие на спину.

И я увидел нечто невероятное.

Из фиолетовой туники торчало что-то маленькое, черное и продолговатое.

Слишком маленькое – поэтому я не сразу сообразил, что это. Но когда из этого предмета брызнула красная вспышка, у меня возникло плохое предчувствие.

– Ах!..

Асуна ахнула – почти что крикнула; я на автомате бросился к Ёрко.

Протянул руку, готов был уже подтянуть Ёрко к себе. Но...

Мои пальцы ухватили лишь шаль, а тело Ёрко без единого звука выпало из окна.

– Ёрко-СААН!

В то самое мгновение, как я, выкрикнув ее имя, высунулся из окна...

...ее тело упало на мостовую и окуталось синим световым эффектом.

Дзыннь! Раздался звон бьющегося стекла. Синий взрыв, вихрь полигонов...

Секундой позже с тихим стуком на каменную мостовую упал предмет – черный кинжал.

[К оглавлению](#)

ГЛАВА 7

Да как же так!

Этот безмолвный вопль испустил мой мозг, и тому было немало причин.

Во-первых, номер на постоялом дворе должен быть защищен системой. Даже если окно открыто, влезть или бросить что-нибудь снаружи абсолютно невозможно.

Далее, чертовски трудно поверить, что маленький метательный нож способен причинить настолько серьезный «Пронзающий Постоянный Урон», что у среднеуровневого игрока сразу кончатся хит-пойнты. За те пять секунд, что прошли с момента попадания кинжала в Ёрко до ее гибели, – просто невозможно.

Этого просто не может быть. То, что сделал киллер, уже нельзя назвать «убийством в безопасной зоне». Это кошмарная «рука смерти».

У меня перехватило дыхание и мурашки побежали по спине; я заставил себя отвести взгляд от брусчатки, на которой исчезла Ёрко. Я поднял голову и расширил глаза, точно объектив фотоаппарата, пытаясь разглядеть то, что располагалось вдали.

И наконец я увидел.

В паре кварталов от постоялого двора было здание примерно той же высоты, что это.

И там, на крыше, на фоне фиолетового заката, виднелся черный силуэт...

Человек в черном плаще с капюшоном, так что даже лица не было видно. Выдавлив из головы термин «ангел смерти», я проорал:

– Ах ты засранец!..

Затем, поставив правую ногу на подоконник, крикнул, не оборачиваясь назад:

– Асуна, займись остальным!

И прыгнул на крышу здания, отделенного от постоялого двора улицей.

Вообще-то даже с моим высоким уровнем ловкости прыгать на пять метров без разбега не очень умно. Долететь до крыши мне не удалось, я лишь в последний момент смог уцепиться за ее край выброшенной вперед рукой. Потом за счет силы я бросил себя вверх, крутанулся в воздухе и опустился на крышу. В это мгновение в окне сзади появилось встревоженное лицо Асуны.

– КИРИТО-КУН, НЕТ!

Я отлично понимал, почему она хочет меня остановить. Если в меня попадет этот метательный нож, есть вероятность, что и я погибну мгновенно.

Однако я не могу просто так взять и отпустить показавшегося наконец преступника из заботы о собственной безопасности.

Ведь это я сказал, что буду защищать Ёрко. Но я наивно полагал, что все будет хорошо, если мы просто спрячемся на постоялом дворе; я никогда не рассматривал разные варианты развития событий. Да, если система обеспечивает защиту, то улицы города – жилая зона – должны считаться безопасными. Но раз враг может убивать внутри жилой зоны, нельзя было исключить возможности того, что и защита постоялого двора не сработает. Почему я об этом не подумал?

В нескольких крышах от меня стоял тип в бьющемся на ветру черном плаще. Он словно насмехался надо мной, над моим раскаянием.

– НУ Я ТЕБЯ!.. – крикнул я и рванулся вперед, одновременно вытаскивая меч из-за спины. В жилой зоне я не могу мечом нанести преступнику урон, но по крайней мере сумею отбить кинжал, который он метнет.

Не снижая скорости, я прыгал с крыши на крышу. Игроки, гуляющие внизу, думали, должно быть, что я псих, который хвастается своей ловкостью, но забивать голову подобными вещами мне было некогда – я продолжал разрывать собой сумрачный воздух, и полы плаща бились у меня за спиной.

Ассасин со скрытым под капюшоном лицом стоял неподвижно и смотрел на меня, не выказывая намерения ни сбежать, ни напасть. Между нами оставалось всего два дома – как вдруг он сунул правую руку под плащ. Я тут же задержал дыхание и выставил меч перед собой.

Однако –

Он вытащил руку обратно, и в ней оказался вовсе не метательный нож. В сумеречном свете я увидел знакомое сапфирово-синее свечение. Кристалл-телепортер...

– Черт!

Ругнувшись, я на бегу достал левой рукой три дротика и метнул все три разом. Конечно, я не собирался его ранить – просто надеялся, что он инстинктивно уклонится, и это помешает ему выкрикнуть команду быстро.



Больше всего бесило то, что враг оставался абсолютно спокоен. Он, похоже, совершенно не боялся дротиков, летящих к нему с серебристыми световыми эффектами. Небрежным движением он поднял кристалл-телепортер.

Все три дротика угодили в возникшую перед закутанной фигурой фиолетовую стенку системной защиты и упали на крышу. Я напряг слух, надеясь хотя бы различить голос врага. Если я буду знать место его назначения, то смогу воспользоваться своим кристаллом и продолжить погоню.

Однако этот план рухнул в самый ответственный момент: по улицам Мартена внезапно разнесся громкий удар колокола.

Мои уши... нет, правильнее сказать – мое слуховое поле было полностью забито этим звоном, который показывал, что наступило 5 вечера; и произнесенную тихим голосом команду я не услышал. Синяя вспышка телепортации – и черный силуэт в плаще с капюшоном исчез прямо передо мной, когда между нами оставалась всего одна улица.

– ...Гх!

Я даже крикнуть ничего не мог – просто поднял меч и прыгнул туда, где только что стоял этот тип. Фиолетовое свечение системы рассеялось, и все, что осталось в моем поле зрения, – системное сообщение «Бессмертный объект».

Я спустился с крыши, по улицам вернулся к тому месту, где исчезла Ёрко, и осмотрел угольно-черный метательный нож.

Лишь несколько минут назад здесь погибла девушка. Я до сих пор не мог в это поверить. Для меня смерть игрока – это финал, когда игрок изо всех сил старался – бил, уворачивался, – только этих стараний оказывалось недостаточно. Смертельный удар, от которого невозможно уклониться, – такого просто не должно существовать.

Я нагнулся и подобрал кинжал. Маленький, но довольно тяжелый и сделанный из того же самого металла. Острый как бритва клинок и обратные зубцы, как у акулы. Ну да – это оружие было создано с тем же намерением, что короткое копье, убившее Кейнса.

Если я сейчас воткну в себя эту штуку – упадут ли мои хит-пойнты? Мне вдруг дико захотелось проверить, однако я зажмурил глаза, выгоняя из головы это стремление, и вошел на постоянный двор.

Поднявшись на второй этаж, я постучал в дверь и назвал свое имя. С равнодушным щелчком система отперла замок, и дверь открылась.

Асуна уже успела вытащить рапиру. Увидев, что это я, она с каким-то непонятным – смесь гнева и облегчения – лицом заорала на меня самым тихим голосом, каким только возможно орать:

– Идиот! Нельзя быть таким беспечным!

Потом она издала протяжный вздох и еще тише спросила:

– ...Ну... что насчет этого?

Я покачал головой.

– Не смог его поймать. Он телепортировался. Я даже не смог понять, парень это или девушка – ни по лицу, ни по голосу. Ну... если это Гримлок, то должен быть все-таки парнем...

В SAO люди одного пола жениться не могут. Если лидер Золотого яблока был женщиной, значит, Гримлок, с которым она состояла в браке, – естественно, парень. Впрочем, над этой темой ломать мозги бесполезно. В любом случае, около 80% игроков в SAO – мужского пола.

Однако на эти слова, бессмысленные изначально...

...сьежившись на диванчике, насколько это было возможно для такого здорового тела, и звякая доспехами, Шмитт ответил:

– ...Неправильно.

– Неправильно... что неправильно?

Шмитт не смотрел на Асуну; он опустил голову еще ниже и простонал:

– Это не он. Тот тип... в черном плаще на крыше... это не Гримлок. Грим намного выше, и... и...

Мы с Асуной затаили дыхание в ожидании слов, которые должны быть сейчас произнесены.

– Этот плащ с капюшоном принадлежит лидеру ЗоЯ. Она обычно так одевается, прячет лицо и фигуру, когда ходит по улицам. Точно... на ней был этот плащ, когда она отправилась продавать кольцо! Это... это она сейчас была. Она пришла отомстить нам, согильдийцам. Это призрак лидера.

Внезапно он рассмеялся, заставив меня оторвать взгляд от кинжала.

– Для призрака возможно все; убийство в безопасной зоне? – да легко. Мы вообще можем попросить лидера убить последнего босса в SAO. Если у нее нет хит-пойнтов изначально, она все равно уже не сможет умереть. Ха-ха, ха-ха-ха!

Шмитт истерически смеялся. Я швырнул кинжал, который держал в руке, на стол.

Кинжал издал громкий стук, который словно переключил что-то внутри Шмитта – его смех как отрезало. Несколько секунд он молча смотрел на злобный зазубренный клинок...

– Иии...

С этим взвизгом бугай отдернулся назад. Я тихим голосом произнес:

– Это не призрак. Этот кинжал реально существует. Это просто программный код внутри сервера SAO. Как и черное копье, которое сейчас у тебя в рюкзаке. Если не веришь – возьми кинжал и проверь его как хочешь.

– Нет, нет уж, спасибо! И копье тоже забери обратно!

С этим выкриком Шмитт открыл меню и принялся нажимать кнопки дрожащими пальцами; несколько раз он нажимал не то, но все же в конце концов материализовал короткое черное копье. Оружие вылетело из окна меню, словно его вышвырнули, и упало рядом с кинжалом.

Здоровяк снова втянул голову в плечи, и Асуна сказала ему мягким голосом:

– ...Шмитт-сан, я тоже считаю, что это был не призрак. Потому что если бы в Айнкраде были призраки, то это был бы не только призрак лидера Золотого яблока. Три с половиной тысячи человек, которые уже умерли, – они все несчастны. Ты согласен?

Так и есть; и у меня такое же чувство. Даже я – я абсолютно уверен, что если умру здесь, то буду очень несчастен и материализуюсь в виде призрака. Сдается мне, один лишь лидер РыКов в такой ситуации примет свою судьбу и станет Буддой.

Шмитт, однако, продолжал раскачиваться, опустив голову.

– Вы... ее не знаете. Она... Гризельда – просто огонь... и очень решительная... и не выносит несправедливости и обмана. Она, может, гораздо жестче, чем ты, Асуна-сан. Вот почему, если кто-то ее поймал в ловушку и убил... Гризельда ни за что их не простит, даже если ей придется стать призраком, чтобы отплатить...

За закрытым окном – наверно, его Асуна закрыла – виднелось заходящее солнце. То тут, то там горели уличные фонари – в тех местах, где могли жить игроки. Оттуда доносился нестройный гул. Но, как ни странно, нашу комнату шум словно бы избегал.

Я сделал глубокий вдох и разбил наполнившее комнату молчание.

– ...Ты можешь верить во все это, но я не верю. В этих двух «убийствах в безопасной зоне» есть некая системная логика. Я обязательно ее найду и покажу тебе... а от тебя сейчас требуется последовать нашему соглашению и помочь нам.

– П... помочь?

– Ты ведь говорил, что расскажешь нам, в какой ресторанчик часто ходил Гримлок? Сейчас это наша единственная зацепка. Если мы несколько дней будем его выслеживать, то непременно найдем.

Честно говоря, даже если мы найдем этого Гримлока, изготовившего короткое черное копье и, возможно, кинжал, я понятия не имею, что мы будем делать дальше. Мы же не Армия, мы не можем засадить его в тюрьму.

Однако Ёрко перед смертью сказала: «Он мстит теперь нам, кто не сумел отказаться от своих желаний, и у него есть полное право мстить за лидера». Если Ёрко была права, то, возможно, Гримлок захотел отомстить всем, кто был против продажи кольца, а может, и вообще всем согильдийцам. И мотивом его были – чувства мужа к погибшей жене и лидеру.

А значит, если мы с ним встретимся и серьезно поговорим, что-то может измениться. Сейчас нам оставалось лишь сделать ставку на этот шанс.

Услышав мои слова, Шмитт снова опустил голову, но затем тяжело поднялся с диванчика. Подойдя к письменному столу возле стены, он взял заранее приготовленный лист пергамента и перьевую ручку и написал название и местоположение ресторана.

Я глядел на него со спины, и тут мне пришла в голову еще одна мысль. Я попросил:

– А, и еще – выпиши, пожалуйста, имена всех членов Золотого яблока. Я попозже схожу к Монументу Жизни и проверю, кто из них жив.

Здоровяк молча кивнул и еще несколько секунд продолжал писать.

Затем он взял одной рукой исписанный лист и подал мне со словами:

– ...Это стыдно для игрока-Проходчика, но... я сейчас не в настроении выходить наружу. Пожалуйста, не включайте меня в антибоссовские партии, и еще...

Железная воля, некогда горевшая в его глазах, исчезла без следа, выражение лица было совершенно пустым. Копейщик, занимающий одну из ведущих должностей в Альянсе Священного Дракона, тихим голосом произнес:

– ...Проводите меня, пожалуйста, до штаб-квартиры АСД.

Ни я, ни Асуна не могли смеяться над столь трусливым поведением Шмитта.

Ведя между нами двумя перепуганного здоровяка, мы покинули постоянный двор на 57 уровне, прошли через портал и добрались до штаб-квартиры гильдии на 56. Мы с Асуной непрерывно обшаривали глазами темные уголки. Если бы откуда-нибудь внезапно появился кто-нибудь в плаще или в капюшоне, мы бы, вполне возможно, автоматически на него набросились, даже если бы он был совсем ни при чем.

Даже когда Шмитт прошел через ворота штаб-квартиры, выражение облегчения не появилось у него на лице. Глядя со спины, как он поспешно исчезает внутри здания, я вздохнул.

Потом я переглянулся со стоящей рядом Асуной.

– ...Очень жаль... что так вышло с Ёрко-сан... – прошептала Асуна и закусила губу. Я ответил хриплым «ага».

Сказать по правде, смерть Ёрко стала для меня гораздо большим шоком, чем Кейнса. Перед глазами продолжала маячить картина, как она выпадает из окна. Я продолжил:

– Честно говоря, до сих пор мы вроде как по течению плыли... но дальше так не пойдет. Хотя бы даже ради нее, но мы обязаны раскрыть это дело – я иду к тому ресторану и сажусь в засаду. А ты, Асуна?

Услышав мой вопрос, Асуна тут же подняла голову и отчетливо произнесла:

– Конечно, я тоже иду. Давай вместе узнаем правду.

– ...Вот как? Тогда полагаюсь на тебя.

Говоря откровенно, я не был уверен, следует ли позволять Асуне и дальше меня сопровождать. Если мы продолжим заниматься этим делом, то, вполне возможно, сами станем следующими мишенями Гримлока.

Но Асуна прервала мои размышления, быстро развернувшись и направившись к порталу. Я глубоко вдохнул холодный вечерний воздух, потом выдохнул и двинулся следом за гривой каштановых волос.

[К оглавлению](#)

ГЛАВА 8

Заведение, указанное в записке Шмитта, оказалось маленьким баром в удаленном уголке жилой зоны 20 уровня. Бар прятался в переулочке и не производил впечатления заведения, где можно съесть что-нибудь и не отравиться.

Однако в подобного рода заведениях действительно можно было обнаружить довольно вкусные блюда, и мне не без труда удалось побороть желание ворваться внутрь и заказать себе все подряд, что есть в меню. Если Гримлок и был убийцей в капюшоне, то он наверняка видел мое лицо. Если он обнаружит меня раньше, чем я его, то просто не будет сюда ходить.

Мы с Асуной укрылись неподалеку и принялись осматриваться; тут же поблизости обнаружился постоянный двор, из которого открывался обзор на интересующий нас бар. Лавируя между прохожими, мы вбежали на постоянный двор и сняли номер на втором этаже.

Как и ожидалось, из комнаты было прекрасно видно все, что творилось возле входа в бар. Мы погасили свет, пододвинули к окну два стула, уселись рядышком и принялись наблюдать.

Однако совсем скоро Асуна нахмурилась и произнесла:

– Слушай... это хорошо, конечно, что мы так серьезно настроены, но мы понятия не имеем, как этот Гримлок выглядит.

– Аа, вот поэтому-то я и хотел с самого начала, чтобы Шмитт пошел с нами, но ты же видела, в каком он состоянии, от него никакого проку... однако я разглядел с близкого расстояния того типа в плаще, который, возможно, был Гримлоком. Если только мы увидим высокого и мускулистого парня, мы его пригласим на дуэль, хотя это, конечно, немного рискованно.

– Э? – куда громче, чем раньше, воскликнула Асуна и распахнула глаза.

В SAO, если сосредоточить взгляд на другом игроке, рядом с ним появится зеленый или оранжевый индикатор – «цветной курсор». Но при первой встрече с игроком этот индикатор показывает только полоску хит-пойнтов – ни имя, ни уровень не отображаются.

Это, разумеется, сделано во избежание различных противоправных действий. К примеру, если имя игрока известно, другие игроки могут злоупотреблять функцией «мгновенных сообщений», заваливая его письмами. Если можно легко узнать уровень другого, низкоуровневые игроки могут становиться мишенью для высокоуровневых – даже в жилой зоне к ним могут приставать, а уж вне безопасных зон и подавно – их могут грабить и вообще всячески издеваться.

Однако именно из-за невозможности видеть имена других игроков слежка становится весьма проблематичным занятием. Если я хочу узнать имя игрока, которого вижу впервые, есть лишь один способ – дуэль. Короче говоря, я должен вызвать его на поединок.

Если я нажму кнопку «дуэль» в окне меню и наведу курсор в режиме выбора на игрока-цель, передо мной появится сообщение «Вы вызвали на дуэль игрока Имярек». Таким образом, я увижу написанное латиницей имя противника.

Однако в *его* поле зрения тут же появится информация, что я его вызвал. Так что, если я хочу таким образом узнать его имя, я не смогу скрыть свое; но главное – это считается очень грубым поступком. Очень вероятно, что противник обнажит оружие и примет вызов. Асуна, услышав мои слова, открыла рот, будто собираясь сказать что-то – полагаю, что-нибудь вроде «это опасно».

Однако она тут же закрыла рот обратно и с серьезным видом кивнула. Должно быть, поняла, что другого пути просто нет. И следом она сказала:

– ...Но если ты собираешься говорить с Гримлоком-саном, я тоже пойду с тобой.

После этого заявления мне оставалось лишь проглотить готовые уже слова «а ты оставайся здесь».

Я нерешительно кивнул и проверил время. Было уже 6.40 вечера – самое время игрокам возвращаться в жилую зону, чтобы поужинать. На улицах постепенно становилосьлюдно. «Наш» бар выглядел вполне нормально, но его дверь качалась на петлях туда-сюда, пропуская людей. Впрочем, пока что я не видел ни одного высокого и мускулистого игрока, который походил бы на того типа в плаще.

Сейчас мы можем лишь сделать ставку на этот бар – других зацепок у нас нет. Однако есть кое-что, от чего мы никак не можем отмахнуться. На постоялом дворе 57 уровня Шмитт пробормотал, что «в черном плаще был не Гримлок, Грим намного выше». Сомневаюсь, что Шмитт мог от страха ошибиться с габаритами; а если это так, то наша разведка не имеет смысла, и мы его не найдем.

И я всю ночь буду смотреть на дверь этого бара с репутацией отличного ресторанчика, не имея возможности даже перекусить...

При этой мысли я машинально погладил живот.

И тут же прямо у меня под носом что-то появилось. Это что-то было завернуто в белую бумагу и источало густой аромат. Не удержавшись, я перевел взгляд на эту штуку, а Асуна, не отводя глаз от входа в бар, произнесла:

– Держи, это тебе.

Я машинально переспросил:

– ...Это, это мне?

– А кому еще, по-твоему, я могу это сейчас давать? Или ты решил, что я просто хвастаюсь?

– Нет, совсем нет. Был неправ. Спасибо.

Я втянул голову в плечи и быстро взял в руки бумажный сверток. Покосившись на Асуну, я обнаружил, что она, продолжая наблюдать за баром, проворно материализовала второй такой же сверток.

Быстренько развернув бумагу, я обнаружил внутри сэндвич. Пока я тупо пялился на качественно пропеченный багет, в который были вложены зелень и поджаренное мясо, Асуна спокойным голосом произнесла:

– Его прочность скоро кончится, и тогда он пропадет, так что лучше бы тебе поторопиться.

– Ээ, аа, ладно, поехали!

Раз сэндвич скоро исчезнет, значит, времени терять не стоит. Прочность съедобных предметов обычно очень мала, если только не применять специальных ингредиентов. У меня уже был печальный опыт, когда еда, которой я собирался пообедать, исчезала прямо в руках. Сохранить ее можно лишь в «Шкатулке вечного хранения» (но ее мог сделать только мастер высочайшего уровня); тогда еда не пропадет никогда – даже если ее отнести на поле боя. Имелась, однако, грустная деталь: в эти шкатулки влезала максимум пара орешков.

Так что я открыл рот и на максимально возможной скорости принялся запихивать туда багет, наслаждаясь текстурой пищи во рту. Вкус был довольно-таки простой, но вкусовые сосочки он стимулировал, вызывая желание откусывать еще. Прочность еды никак не влияла на ее вкусовые качества; пока съедобный предмет существовал, его вкус оставался неизменным.

Не отводя глаз от входа в бар, я быстро прикончил сэндвич и испустил глубокий удовлетворенный вздох. Потом повернулся к Асуне, элегантно жующей рядом со мной, и сказал:

– Спасибо. А кстати, когда ты успела купить бенто? Мы только что проходили мимо ларьков, но там ничего такого хорошего не продавали.

– Я ведь сказала уже, что прочность скоро кончится? Я заранее об этом подумала и все приготовила еще с утра.

– Хех... как и ожидалось от человека, который командует Проходчиками-РыКами. Я-то о еде вообще не думал... а, да, где ты их купила?

Сэндвич с хорошо пропеченным багетом, зеленью и жареным мясом – довольно высокоуровневое блюдо из тех, что продаются в моих любимых магазинах. Пожалуй, я буду их брать с собой в лабиринты. Подумав так, я и задал Асуне этот вопрос, но она лишь легонько пожала плечами и дала ответ, который меня малость удивил.

– Они не продаются.

– Э?

– Не продаются в магазинах.

И почему она замолчала? Эй, почему ничего не говоришь? Я задумался, склонив голову набок; однако дошло до меня не сразу. Если в NPC-магазинах это не продают, значит, она их сделала сама. Вот эта вот сублидер РыКов – их сделала сама.

Секунд десять я пялился в пространство, прежде чем понял, что у меня небольшая проблемка. Черт побери, что мне теперь говорить? Мне и так неловко, что я не обратил внимания на наряд Асуны утром. Повторить ту же ошибку просто нельзя.

– Ээ... эээ, как бы это сказать... ээ, жаль, что я его так быстро съел. Да, можно было бы его продать на аукционе на рынке Альгедо. Пожалуй, я бы на этом прилично заработал, ха-ха-ха.

ТУМ! Асуна своим белым кожаным сапожком с силой пнула ножку стула; я машинально выпрямился и задрожал. Следующая пара минут прошла очень напряженно; потом Асуна доела свой сэндвич и тихо сказала:

– ...Он не пришел.

– Э, эм, да. Ага. Но если верить Шмитту, он вряд ли каждый вечер сюда ходит. И если тот тип в черном плаще действительно Гримлок, вряд ли он захочет есть сразу после убийства... нам, может, два-три дня его придется караулить.

Быстро проговорив все это, я поднялся и проверил время. Мы начали наблюдать всего полчаса назад, но я уже был морально готов ждать Гримлока столько, сколько потребуется... однако интересно, что по этому поводу думает Ее светлость сублидер.

С этой мыслью я повернулся к Асуне и обнаружил, что она откинулась на спинку стула и явно не намерена вставать.

...Только не говорите мне, что эти мои слова только что она поняла как «мы будем сидеть здесь два-три дня». Едва я об этом подумал, как у меня вспотели ладони. И тут Асуна прошептала:

– Слушай, Кирито-кун.

– Да... да?

К счастью – а может, к несчастью, – ее следующие слова не совпадали с тем, что я ожидал услышать.

– Что бы ты сделал? Если бы ты был членом Золотого яблока и к тебе попал суперредкий трофей, что бы ты сказал?

– ...

Несколько секунд я думал, глядя в пространство, потом ответил:

– ...Ты попала в яблочко. Я всегда терпеть не мог такого рода проблемы, потому и хожу в одиночку... в других ММО-играх, в которые я играл до SAO, я видел, как игроки прячут от других ценные вещи, которые выпадали из монстров, чтобы забрать себе всю прибыль, и из-за этого гильдии распадались...

Трудно отрицать, что основная мотивация игроков в ММО – чувство превосходства. Простейший способ испытать это чувство – стать «крутым» либо путем прокачки, либо с помощью редкого снаряжения, и побеждать монстров и других игроков. Возбуждение от игры вообще можно познать, лишь играя в онлайн. Я сейчас потому и прокачиваю свои характеристики, тратя немало сил и времени, что хочу, чтобы меня уважали и признавали одним из Проходчиков.

Если бы я был в какой-либо гильдии, если бы мы во время игры нашли какое-то суперкрутое снаряжение, если бы в гильдии нашелся кто-то, кому оно идеально подходит...

Смог бы я в такой ситуации сказать «бери его себе»?

– ...Ох вряд ли, – прошептал я и покачал головой. – Я не скажу своим союзникам вслух, что я его хочу; но я не святой, я не смогу улыбнуться и отдать его другому. Вот почему... если бы я был в Золотом яблоке, я бы согласился с идеей его продать. А ты, Асуна?

Асуна ответила не раздумывая:

– Оно принадлежит тому, кому досталось.

– Чего?

– У нас, РыКов, такое правило. Любой предмет, который случайно падает в рюкзак кому-то из партии, ему и принадлежит. В SAO нет логов боя, так что мы можем лишь сами объявлять, что мы получили. Это единственный способ сделать так, чтобы не было споров и чтобы игроки не скрывали свои трофеи. И еще...

Здесь Асуна запнулась. Ее взгляд по-прежнему был обращен к входу в бар, но выражение лица смягчилось.

– ...Именно из-за этой системы брак здесь – такое ответственное дело. Когда двое женятся, у них становится общий рюкзак, верно? А раз так, при браке невозможно скрыть

от другого никаких ценных вещей. С другой стороны, если игрок хоть раз скрыл от согильдийцев редкий предмет, он уже не может жениться или выйти замуж за другого игрока из той же гильдии. Этот «общий рюкзак» – очень практичная система, но, по моему, она и романтичная тоже.

Голос ее звучал как-то тоскующе. Я не удержался и заморгал. А потом – сам уж не знаю, почему – меня охватило возбуждение, и я, не думая, восторженно брякнул:

– В-вот как. Понятно. Тогда – тогда если я в следующий раз буду с тобой в одной партии, Асуна, я не буду скрывать ничего, что получу.

Бамс! Асуна вместе со стулом опрокинулась на спину.

Поскольку свет в комнате не горел, я не видел, какого цвета сейчас у Асуны щеки, однако в бледно-синем свете окна я заметил несколько быстро сменившихся выражений лица. Наконец Асуна подняла правую руку и выпалила:

– Кон... кончай пороть чушь! Такого и за десять лет не будет! Это, я, я насчет одной партии с тобой! Ты это, ты вообще наблюдаешь? Что если ты его потеряешь?!

После этого взрыва Асуна резко отвернулась вправо. Я, не отводивший глаз от входа в бар все это время, малость обиделся и захотел поспорить, возразить «я смотрю»; но тут мне внезапно подумалось вот о чем.

Интересно, то кольцо, из-за которого развалилось Золотое яблоко, – когда оно выпало из монстра, в чем рюкзаке оно очутилось?

Сейчас, может, это не очень важно; однако если именно этот человек убил лидера и забрал кольцо, не проще ли ему было с самого начала это кольцо скрыть? Иными словами – тот игрок, который сказал изначально, что кольцо у него, не мог быть убийцей лидера.

Я подумал, что Шмитта следовало бы расспросить об этом поподробнее, и нахмурился. Ни я, ни Асуна не внесли Шмитта в список друзей, так что не могли сейчас послать ему сообщение. Человеку, которого нет в списке друзей, можно послать сообщение, зная лишь имя, однако такие сообщения доходят только в пределах одного уровня, и количество слов в них ограничено.

Ладно, спрошу при следующей встрече. Мы ведь сейчас расследуем не «случай с кольцом» полугодичной давности, а свежее «убийство в безопасной зоне». С этой мыслью я достал пергамент, который мне дал Шмитт.

Сказав Асуне, которая с недоверчивым видом глядела на меня сбоку, чтобы она не отвлекалась от наблюдения за баром, я прочел имена членов Золотого яблока, выписанные на листе.

Гризельда, Гримлок, Шмитт, Ёрко, Кэинз... имена были написаны прыгающим почерком. Трех из этих людей уже нет в парящей крепости.

Мы не можем допустить новых жертв. Мы должны во что бы то ни стало найти Гримлока и выяснить, как можно убивать в безопасной зоне.



Мысленно произнеся эти слова, я начал было убирать записку обратно в рюкзак, но, когда кусочек пергамента уже почти превратился в строчку в меню –

Мой взгляд зацепился за определенное место на листе.

– ...Ээ?..

Я поспешно приблизил пергамент к глазам, и тут же сработала система фокусировки, так что детализация выписанных слов повысилась.

– ...Что, что за...

Услышав мое бормотание, Асуна, не отводя глаз от входа в бар, спросила:

– Что там у тебя?

Я, однако, был не в настроении отвечать на ее вопрос; я лихорадочно думал о важности и причинах того, что только что обнаружил, и пытался понять намерение, которое за всем этим стояло.

...Несколько секунд спустя.

– А... ах!..

С этим возгласом я вскочил, пинком отшвырнув стул. Пергамент в моей правой руке сотрясся; впрочем, меня самого трясло не меньше.

– Ясно... вот, значит, что было! – выкрикнул я, тяжело дыша.

– Что? Ты обнаружил что-нибудь? – в голосе Асуны слышались одновременно сомнение, нетерпение и беспокойство.

– Мы... мы... – я зажмурился, с трудом выдавливая слова из глотки. – ...Мы с самого начала не видели правды. Мы думали, что видели, но не видели. К этим «убийствам в безопасной зоне» оружие, навыки, логика – вообще никакого отношения не имеют!!!

[К оглавлению](#)

ГЛАВА 9

Вот что мне рассказали позже.

Игрок-Проходчик Шмитт, лидер оборонительного подразделения АСД, даже вернувшись в штаб-квартиру своей собственной гильдии, не думал спать и даже не снял доспехи.

Его комната располагалась в самой глубине здания – впрочем, слово «форт» подходило лучше, – и все четыре стены были без окон. Благодаря системе никто, кроме

членов гильдии, не мог войти в штаб-квартиру, так что в собственной комнате оставаться было вполне безопасно. Так Шмитт твердил себе раз за разом, однако не мог заставить себя отвести взгляд от двери.

Что если дверная ручка бесшумно повернется в ту же секунду, когда он посмотрит в сторону? Что если ангел смерти в плаще с капюшоном влывет, как призрак, и подберется к нему со спины, а он даже не заметит?

Все окружающие считали его храбрым воином-танком, но на самом деле главной причиной, заставляющей его сражаться и удерживаться в числе лучших Проходчиков, был страх смерти.

В один прекрасный день полтора года назад – в тот самый день, когда началась смертельная игра, – он, стоя на главной площади Стартового города, лихорадочно размышлял. Нет, он был потрясен. Он пытался понять, что же ему нужно делать, чтобы не умереть. Лучше всего, конечно, было бы оставаться в Стартовом городе, никуда не уходить. Улицы города находятся под абсолютной защитой кода предотвращения преступлений, так что, если он останется внутри, его цифровая жизнь, его полоса хит-пойнтов не пострадает.

Но Шмитт, который в реальной жизни был онлайн-игроком и спортсменом, отчетливо понимал, что правила могут меняться. Может ли он с уверенностью полагаться на то, что правило «в городе безопаснее всего» будет работать вечно – ну, пока игра SAO не будет пройдена? Что если когда-нибудь «безопасная зона» перестанет быть безопасной, и через городские ворота хлынет лавина монстров? Игроки, никогда не покидавшие Стартового города, не заработавшие ни единого очка опыта, ничего не смогут поделать – будут лишь бегать в панике туда-сюда.

Поэтому, чтобы выжить, он должен стать сильнее. При этом он должен идти наиболее безопасным путем и исключить любые риски.

Шмитт размышлял целый день и наконец принял решение: «стать непробиваемым».

Сначала он направился в магазин снаряжения и купил самые крепкие доспехи и щит, какие только мог себе позволить, а на оставшиеся деньги купил алебарду. Затем он вышел из города через северные ворота, нашел среди множества собирающихся партий игроков ту, которая ставила безопасность превыше всего, и присоединился к ней. Впервые он вышел на охоту, когда десять человек собрались вместе, чтобы убить слабейшего монстра в SAO, маленького дикого кабанчика.

После этого Шмитт долгое время занимался охотой, набираясь опыта и прокачиваясь. Конечно, его уровни росли куда медленнее, чем у Битеров, которые охотились небольшими группами или в одиночку и выбирали более опасную добычу, но тем не менее его настойчивость и стремление стать «непробиваемым» привели его к высокому посту в сильнейшей гильдии Проходчиков, Альянсе Священного Дракона.

Благодаря упорному труду Шмитт был одним из сильнейших в Айнкраде в том, что касалось хит-пойнтов, защитного снаряжения и оборонительных навыков.

Он был убежден, что со своим длинным Копьем Стража в правой руке и ростовым щитом в левой сможет продержаться 30 минут, даже если на него спереди будут наседать три монстра того же уровня, что он сам. Он только одного не мог понять: все эти люди (вроде некоего игрока-одиночки в черном, с которым он общался несколько минут назад), которые носят кожаные доспехи, тонкие как бумага, и пользуются оружием и навыками атакующего плана, – у них что, не все дома? Вообще-то из всех персонажей самый низкий уровень смертности был у танков с крепкими доспехами. Ну, разумеется, им недоставало способностей уничтожать врагов, так что воевать они могли только в составе больших партий.

Шмитт, став «сильнейшим оборонцем», скинул наконец страх смерти, долгое время преследовавший его. По крайней мере ему так казалось.

Однако –

Нашелся убийца, не обращающий внимания ни на большой запас хит-пойнтов, ни на доспехи, ни на оборонительные навыки, ни даже на защиту системы. И мишенью этого убийцы стал он, Шмитт.

Призрак... конечно, на самом деле он не верил, что это призрак.

Нет, сейчас он ни в чем не был уверен. Сейчас даже абсолютный закон – код предотвращения преступлений – был сметен, как черный туман, ангелом смерти, который воспользовался коротким копьем и кинжалом, чтобы забрать жизни других. Быть может, это и впрямь электронный дух той женщины, которая, когда ее убили, послала волны ненависти через свой нейрошлем?

В таком случае, как бы крепки ни были стены форта, как бы тяжелы ни были замки, какой бы непроницаемой для чужаков ни была штаб-квартира гильдии – ничто из этого не поможет.

Она обязательно придет. Она обязательно придет, когда я буду спать, и убьет меня. Какое-нибудь третье зазубренное оружие воткнет в меня и заберет мою жизнь.

Шмитт уселся на кровать, обхватил голову серебристыми перчатками и задумался.

Оставался лишь один способ избежать ее мести.

Молить ее о прощении. Нужно пасть на колени, уткнуться лбом в землю, взмолиться о прощении, и тогда ее жажда мести угаснет. Нужно признать свою вину. Полгода назад он всеми средствами пытался стать сильнее. Он пытался стать сильнее, пытался попасть в более сильную гильдию, но совершил одну-единственную ошибку – и действительно очень сожалеет об этом. *Если я это сделаю, она простит меня, даже если она всего лишь призрак. На меня тогда просто затмение какое-то нашло. Я поддался словам того человека и совершил такое маленькое преступление – нет, это даже преступлением нельзя назвать, так, маленькая грубость. Я не думал, что получится такая трагедия.*

Качнувшись, Шмитт встал, открыл рюкзак и материализовал оттуда кристалл-телепортер – один из горы кристаллов, запасенных им на случай необходимости. Слабо сжав его правой рукой, он хрипло прошептал:

– Телепорт... Ралбак.

Его поле зрения залило синим светом. Когда свет рассеялся, Шмитта обдул ночной ветерок.

Давно пройденный уровень, время – больше десяти вечера. На главной площади жилой зоны 19 уровня было безлюдно. Жалюзи на окнах всех магазинов были закрыты, ни одного NPC снаружи тоже не было. Создавалось впечатление, что здесь не безопасная зона, а, наоборот, дикое поле.

До событий полугодичной давности гильдия «Золотое яблоко» обитала на краю этой деревушки – здесь у нее был маленький домик. При виде знакомого пейзажа у Шмитта возникло чувство, будто вся деревушка пытается его отторгнуть.

Тело под тяжелыми доспехами задрожало, и Шмитт направился прочь, с трудом передвигая разом уставшие ноги.

Шел он к небольшому холму в 20 минутах ходьбы от деревни. Разумеется, это было вне безопасной зоны, и код предотвращения преступлений там не действовал. Однако у Шмитта был очень серьезный повод идти именно туда. Он должен был сделать это, чтобы ангел смерти в черном плаще простил его. Иного способа не было.

Волоча ноги, Шмитт взобрался на вершину холма и оглядел то, что находилось возле деревьев. Он содрогнулся.

Перед ним был могильный камень, источенный ветрами и поросший мхом, – могила гильдии «Золотое яблоко», могила убитой мечницы Гризельды. Лунный свет, льющийся непонятно откуда, впечатывал в землю крестообразную тень. Порывы ночного ветра колыхали сухие ветви, издавая шуршащий стон.

И деревья, и могильный камень здесь были просто предметами ландшафта – прихоть дизайнера уровня. Однако через несколько дней после гибели Гризельды и распада Золотого яблока оставшиеся семеро решили считать это место ее могилой и похоронили здесь ее меч – точнее, закопали у подножия могильного камня; там его прочность постепенно снижалась, и вскоре он должен был рассыпаться естественным путем.

Так что никакой надписи на камне не было. Но если Шмитт собирается повиниться перед Гризельдой в своих грехах, никакое иное место не годится.

Шмитт молча опустился на колени – распростерся перед могилой, почти упал.

Приложившись лбом к песчанистой земле, он несколько раз стиснул зубы, не в силах издать ни звука, пока наконец, собрав все силы, не произнес неожиданно отчетливым голосом:

– Прости... это моя вина... прости меня, Гризельда! Я... я не думал, что все так закончится... я никогда не хотел убивать тебя!!!

«Вот как?»

Голос отдавался каким-то странным эхом. Как будто женщина говорила из-под земли.

Изо всех сил стараясь не потерять сознания, Шмитт робко поднял глаза.

В тени искривленных ветвей деревьев молча появилась черная тень. Фигура в черном как ночь плаще с капюшоном, с опущенными длинными рукавами; что именно под капюшоном, разобрать в темноте было невозможно.

Однако Шмитт чувствовал, что оттуда на него нацелен пристальный взгляд. Плотнo закрыв рот руками, чтобы не вскрикнуть, Шмитт поспешно закивал.

– П... правда. Я ничего не знал! Я всего лишь... всего лишь следовал инструкции... всего лишь... самую малость...

«Что ты сделал?.. Что ты сделал со мной, Шмитт?..»

Глаза Шмитта расширились, он медленно проследил взглядом за тонкой, длинной черной линией, протянувшейся от правого рукава фигуры в черном.

Это был меч, но очень тонкий. Такие одноручные мечи почти никто не применяет – это было оружие пронзающего типа под названием «эсток». Клинок походил на большую иглу, но его по спирали опоясывало множество зубцов.

Третье «зазубренное оружие».

Из горла Шмитта вырвался сдавленный всхлип. В бог знает какой по счету раз копейщик прижался лбом к земле.

– Я... я только... в тот день, когда мы решили продать кольцо, я нашел у себя в поясной сумке записку и кристалл... и там была инструкция...

«Кто ее написал, Шмитт?»

На этот раз голос был мужской.

«Чья это была инструкция?»

Шмитт втянул голову в плечи и застыл. Потом попытался повернуть тяжелую, как из железа, голову и посмотреть вперед. Из тени дерева показался второй ангел смерти. Он был в таком же черном плаще с капюшоном, но немного выше первого ростом.

– ...Гримлок?..

Чуть опустив голову, Шмитт еле слышно прохныкал:

– Ты... ты тоже мертв?..

Ангел смерти не ответил, но молча шагнул вперед. Из-под капюшона раздался злобный искаженный голос.

«Кто... кто тебе приказал?»

– Я... Я НЕ ЗНАЮ! Я НЕ ВРУ!!! – завопил Шмитт. – В записке... в записке было только написано, чтобы я пошел за лидером... и что когда она снимет комнату и выйдет из нее поужинать, чтобы я незаметно туда вошел, настроил кристалл прохода на ее комнату и оставил его в хранилище гильдии. Это, это все, что там было... я, я больше ничего не сделал, кроме этого! Я Гризельду пальцем не тронул! Тот... тот тип, это он убил Гризельду и украл кольцо... я, я совершенно не думал, что так получится!

Пока Шмитт оправдывался, оба ангела смерти стояли неподвижно. Плащи и сухие ветви колыхались под ночным ветром.

Страх заполнял Шмитта, копейщик был уже практически на пределе. Внезапно он вспомнил.

В тот день полугодовой давности он достал из поясной сумки записку и прочел, и в первое мгновение он был просто в шоке – такое сумасбродство ему предлагалось; но в то же время столь изобретательный метод его изумил.

Комната постоялого двора в норме должна быть заперта, но, за исключением времени сна, дверь может открыть любой, кто значится как друг или согильдиец. Этим и можно воспользоваться, чтобы настроить кристалл прохода на внутренность комнаты и потом, когда человек будет спать, войти туда. Дальше нужно всего-то открыть окно торговли, подвигать рукой спящего, чтобы поместить туда кольцо, и нажать кнопку подтверждения.

Существовал, конечно, риск, что вошедшего обнаружат, но интуиция Шмитта подсказывала ему, что это единственный способ украсть кольцо внутри безопасной зоны. В конце записки было написано, что наградой Шмитта будет половина суммы, вырученной от продажи кольца. Если все выгорит, Шмитт получит вчетверо больше, чем ему причиталось, а если нет – если лидер проснется во время передачи кольца и увидит лицо вора, – это ведь будет лицо настоящего преступника, того, кто передал Шмитту эту записку. И если впоследствии тот тип захочет утащить Шмитта с собой, надо будет всего лишь настаивать, что он ничего не знает. Он только войдет в комнату и настроит кристалл прохода, так что никаких улик не останется.

Шмитт был в растерянности; но эта растерянность уже означала, что он предал гильдию и лидера – всего лишь ради того, чтобы побыстрее попасть в число Проходчиков. Ну, разумеется, если это ускорит прохождение игры, значит, в конечном итоге это поможет и лидеру. Оправдавшись таким образом перед собой, Шмитт последовал инструкции в записке.

На следующий вечер Шмитт узнал, что лидера убили. Еще днем позже он обнаружил у себя на кровати мешочек с деньгами.

– Я... мне было очень страшно! Если бы я рассказал всем об этой записке, как бы они на меня смотрели!.. Вот поэтому... и я понятия не имею, кто ее написал!!! Пожалуйста, умоляю, простите меня, Гризельда, Гримлок. Я, я никогда не думал, что стану сообщником убийцы. Пожалуйста, поверьте, пожалуйста!..

Шмитт завсхлипывал, не отрывая лба от земли.

Налетел порыв ночного ветра, ветви деревьев зашуршали.

Когда шорох ветвей утих, исчезло и зловещее эхо голосов ангелов смерти, как будто его и не было. Женский голос безо всякого эха еле слышно произнес:

– Я все записала, Шмитт.

Этот голос... он его уже слышал, и совсем недавно. Шмитт робко поднял голову, и его глаза чуть не вылезли из орбит.

Стоящая перед ним фигура откинула черный капюшон, и Шмитт увидел лицо девушки, несколько часов назад убитой ангелом смерти в плаще. Темно-синие кудри колыхнулись на ветру.

– ...Ёрко?.. – произнес Шмитт настолько тихо, что это едва ли можно было считать голосом, и повернулся ко второму ангелу смерти – тот тоже как раз показал лицо. На грани обморока Шмитт прошептал:

– ...Кэинз.

[К оглавлению](#)

ГЛАВА 10

– Так это что, они, они оба живы?! – потрясенно выпалила Асуна, и я медленно кивнул.

– Угу, они по-прежнему живы. И Ёрко-сан, и Кейнс-си.

– Но, но тогда... но.

Асуна сделала несколько быстрых вдохов-выдохов и, сцепив руки перед коленями, хриплым тоном возразила:

– Но... мы же сами вчера видели. Как умер Кейнс-сан... когда его проткнули копьём и вывесили из окна.

– Нет, – я помотал головой. – Мы видели только аватар Кейнса, а потом кучу разлетевшихся полигонов, и это *выглядело* так, как будто он умер.

– Так значит, значит, это была не «смерть»?

– ...Ты помнишь? Вчера Кейнс-си, когда висел на веревке под окном церкви, все время смотрел в одну точку в небе.

Я показал перед собой правым указательным пальцем. Асуна чуть кивнула.

– На полосу хит-пойнтов, да? Он смотрел, как «Пронзающий Постоянный Урон» потихоньку съедает его хит-пойнты...

– Я тоже так подумал, но на самом деле это было не так. Он смотрел не на свои хит-пойнты, а на индикатор прочности своих доспехов.

– П-прочности?

– Угу. Сегодня утром, когда я экспериментировал с «Пронзающим Постоянным Уроном» в безопасной зоне, – помнишь, я снял левую перчатку? В безопасной зоне хит-пойнты не падают, что бы игрок ни делал, но к прочности предметов это не относится... как те сэндвичи, которые мы только что съели. Ну, конечно, прочность снаряжения не будет падать сама собой, как у еды, но только если оно не повреждено. Слушай сюда. Когда латы Кейнса проткнули копьём, у него вовсе не хит-пойнты падали, а прочность лат.

При этих словах глаза до сих пор хмурившейся Асуны распахнулись.

– Зна-, значит... это доспехи Кейнса-сана тогда разлетелись...

– Точно. Доспехи, которые тогда на нем были. Мне давно казалось странным, что он был в таких тяжелых доспехах, хотя собирался всего-то поужинать... а это было для того, чтобы все выглядело естественно, когда доспех развалится на полигоны. А когда он развалился, Кейнс-си...

– ...Воспользовался кристаллом и телепортировался.

Асуна закрыла глаза, вспоминая, как это все выглядело.

– ...И в итоге получилось явление, когда «синие полигоны разлетаются во все стороны» – то, что всегда получается при смерти игрока... иными словами, выглядело как смерть, но на самом деле это совершенно другое.

– Угу. Кейнс-си, скорее всего, вышел с копьём из безопасной зоны, воткнул его в себя и в свои латы, потом с помощью кристалла телепортировался на второй этаж церкви, вывесил самого себя на веревке из окна, дождался, пока доспех разрушится, и телепортировался в тот самый момент, когда доспех развалился на полигоны... как-то так...

Асуна кивнула медленно, но уверенно, потом закрыла глаза и выдавила:

– ...Тогда, значит, «смерть» Ёрко-сан – тоже этот же трюк... ну да... значит, они оба живы...

Затем, не произнося ни звука, она одними губами произнесла «слава богу», но тут же закусила губу.

– Но... но да, на ней было много защитной одежды, но когда в нее попал метательный нож? Внутри безопасной зоны он должен был быть заблокирован кодом, он бы просто не смог в нее воткнуться.

– Он был в ней с самого начала, – тут же ответил я. – Вспомни. Когда мы с тобой и со Шмиттом вошли в комнату, она ни разу не повернулась к нам спиной. Когда она получила наше сообщение, что мы идем к ней, она сразу же выскочила наружу, там воткнула себе в спину кинжал и тут же вернулась обратно на постоянный двор. С этой ее прической ей достаточно было просто сидеть нормально на диване, маленькую рукоять кинжала спрятать было совсем легко. Она следила за прочностью своей одежды, говорила с нами, а когда поняла, что время подходит, отошла к окну, пнула стену ногой или еще каким-то образом издала звук, повернулась к нам спиной – все выглядело так, как будто кинжал в нее воткнули только что.

– Значит, она выпала из окна... чтобы мы не услышали команду на телепорт... в таком случае человек в черном плаще, за которым ты гонялся, Кирито-кун, – это был...

– Очень вероятно, что это был вовсе не Гримлок, а Кейнс, – заключил я.

Асуна подняла глаза к небу и коротко вздохнула.

Потом она повернулась ко мне и нахмурилась.

– Но мы же вчера ходили в Железный дворец и проверяли Монумент Жизни, нет? И там фамилия Кейнса-сана была вычеркнута, и время смерти совпадало, и причиной был «Пронзающий Постоянный Урон».

– Ты помнишь, как произносится этот самый Кейнс-сан?

– Ээ... насколько я помню, К, е, й, н, с – по-моему, так.

– Угу, так нам сказала Ёрко-сан, и мы, естественно, поверили. Но... посмотри-ка сюда.

Я протянул Асуне кусок пергамента, с помощью которого я и расколел эту загадку. Несколько часов назад Шмитт выписал здесь имена всех членов Золотого яблока. Асуна протянула руку, некоторое время молча смотрела на записку, потом...

– Ээээ?! «Кэинз»?!. Вот так пишется его имя?!

– Можно еще понять, если всего одна буква отличается, но если разница сразу в трех, то это не у Шмитта проблемы с памятью, а Ёрко-сан нам дала неправильное

произношение. Она начала с «Ке», чтобы мы нашли смерть Кейнса-сана и не нашли Кэинза-сана, который начинается на «Кэ»³.

– Ээ... это, это значит... – лицо Асуны внезапно напряглось, и она продолжила приглушенным голосом. – Тогда... мы наблюдали за ненастоящей смертью «Кэ», то есть Кэинза-сана, а в то же самое время где-то в другом месте от «Пронзающего Постоянного Урона» умер по-настоящему «Ке», то есть Кейнс-сан? Это ведь... не совпадение, да?.. Только не говори мне, что...

– Не, не, – я слегка улыбнулся и помахал правой рукой. – Если ты думаешь, что какой-то сообщник Ёрко убил «Ке», то это не так. Вот слушай. На Монументе Жизни было написано, что смерть наступила «двадцать второго числа месяца сакуры в восемнадцать двадцать семь»... где-то в Айнкраде. Но двадцать второе число месяца сакуры наступило уже *второй* раз.

– Ах...

У Асуны просто отнялся язык, она могла лишь слабо улыбнуться.

– ...Вот, значит, как было. Я об этом совершенно не подумала. Год назад в тот же день и в то же время умер настоящий Кейнс-си, который к нашему случаю вообще никакого отношения не имел...

– Ага. Скорее всего, с этого и начался весь план.

Я сделал глубокий вдох, чтобы прочистить мысли в голове, и продолжил:

– ...Думаю, Ёрко-сан и Кэинз-си уже давно знали, что этот Кейнс, у которого имя похоже произносится, но по-другому пишется, умер в прошлом апреле. Наверно, сперва это был просто треп, но потом до них дошло, что они могут использовать это совпадение, чтобы симитировать смерть Кэинза-си, причем не обычную смерть в бою с монстром... а ужасную, которая выглядит как «убийство в безопасной зоне».

– ...Да, и я тоже полностью купилась, – прошептала Асуна. – То же время смерти, как у другого с похожим именем, уничтожение доспехов в безопасной зоне с помощью «Пронзающего Постоянного Урона» плюс кристалл-телепортер... этого оказалось достаточно, чтобы «убийство в безопасной зоне» выглядело совсем как настоящее... а целью этого всего было...

– ...Заставить того, кто виновен в «происшествии с кольцом», выдать себя. Ёрко-сан и Кэинз-сан разыграли все так, чтобы создать некоего «мстителя», ангела смерти, которому наплевать на код предотвращения преступлений и который может убивать в безопасной зоне... и в итоге единственным, кто поддался страху, был...

– ...Шмитт.

Я кивнул и прикоснулся пальцами к подбородку.

³ В оригинале два ника, записанные латиницей, выглядят как Kains и Caynz.

– Сначала они, видимо, просто сомневались... Шмитт вышел из средненькой гильдии «Золотое яблоко» и сумел вступить в крупнейшую гильдию Проходчиков, в Альянс Священного Дракона. Это вообще-то уникальная ситуация. Если только он очень быстро не набрал уровни или не обзавелся высококлассным снаряжением... такого просто не могло случиться.

– У АСД очень жесткие требования к кандидатам... так значит, это он виновен в «происшествии с кольцом»?.. Это он убил Гризельду и забрал кольцо?..

Асуна смотрела на меня довольно нервно. Ну конечно – она же много раз имела дело с Шмиттом на стратегических совещаниях.

Перед моим мысленным взором встала фигура копейщика, и я медленно покачал головой.

– ...Не знаю. Информации достаточно, чтобы его заподозрить... но может ли этот тип быть красным...

Всех игроков-убийц в SAO, называемых также «красными игроками», в той или иной степени окружает некая странная аура – что, впрочем, объяснимо. Ведь эти люди, убивая других игроков, фактически препятствуют прохождению игры. Если немного сгустить краски, можно сказать, что красные игроки – это те, кому «наплевать, выберемся мы отсюда или нет», а может, они и вовсе надеются, «что смертельная игра будет идти всегда».

Столь негативное мышление, конечно, проявляется в их словах. Однако в Шмитте не чувствовалось никакого безумия, присущего красным игрокам, когда он, до ужаса напуганный ангелом смерти в черном плаще, просил нас проводить его до штаб-квартиры.

– ...Точно сказать не могу, но что он в этом замешан – факт. И он может все объяснить...

При этих моих словах Асуна согласно кивнула и прислонилась к спинке одного из двух стульев, стоящих возле окна. Похоже, про необходимость смотреть на бар напротив она начисто забыла; она подняла голову и взглянула на небо.

– ...В любом случае Шмитту сейчас не позавидуешь. Он убежден, что кто-то за ним охотится, чтобы отомстить, и что безопасная зона... нет, даже штаб-квартира гильдии уже не гарантируют ему безопасности. И... что же он будет делать?

– Если у него был сообщник, то сейчас он, скорее всего, с ним свяжется. Ёрко-сан и Кэинз-си, думаю, этого ждали. Но если Шмитт не знает, где сейчас его сообщник, то, эээ... я бы на его месте...

Что бы я сделал на его месте? Если бы я убил игрока из жадности и ненависти, а сейчас искренне раскаивался, что бы я сделал?

Пока что я собственными руками не отнял жизни ни у одного игрока в этом мире, но несколько моих друзей уже погибли из-за меня – мои глупость и эгоизм привели к тому, что моя гильдия умерла вся, кроме меня; и я всегда раскаивался в этом. Возле

постоялого двора, который мы использовали как штаб-квартиру, росло дерево, и это дерево я считаю их могилой. Не то чтобы я просил у них прощения, но все же время от времени я хожу туда и приношу вино и цветы. И Шмитт, думаю –

– ...Если у Гризельды-сан есть могила, он наверняка пойдет туда и будет умолять ее о прощении.

Асуна, видимо, почувствовала изменение моего тона; она подняла на меня глаза и уверенно улыбнулась.

– Точно. Я бы тоже так сделала. Возле штаб-квартиры РыКов есть могилы тех, кто погиб в сражениях с боссами... точно – возможно, Ёрко-сан и Кэинз-сан будут там... возле могилы Гризельды-сан... и будут ждать, когда туда придет Шмитт...

Внезапно она замолкла, и ее лицо помрачнело.

– ?.. Что такое?..

– Мм... я просто вот о чем подумала. Что если могила Гризельды-сан вне безопасной зоны? Если Шмитт-сан туда пойдет... Ёрко-сан и Кэинз-сан просто возьмут и простят его? Не думаю, что такое реально возможно, но что если они действительно хотят отомстить?..

От этой неожиданной теории я весь напрягся.

Не могу сказать, что это невозможно. Ёрко и Кэинз потратили столько сил, чтобы разыграть эти «убийства в безопасной зоне», так что они наверняка изрядно ненавидят преступника. Они потратили как минимум два кристалла-телепортера. С учетом их уровней – это очень большие траты. Они через столько всего прошли – удовлетворятся ли они всего лишь признанием?..

– Ах... нет... вообще-то...

До меня вдруг кое-что дошло, и я покачал головой.

– Нет. Эти двое не будут убивать Шмитта.

– Откуда ты знаешь?

– У тебя ведь имя Ёрко-сан по-прежнему в списке друзей, да, Асуна? Тебе ведь не приходило сообщение, что она удалила тебя из списка?

– Ахх... кстати да, верно. Я думала, что после второго убийства на постоялом дворе оно пропадет автоматически, но если она еще жива, то мы можем с ней связаться.

Асуна левой рукой вызвала окно меню и, покопавшись в нем, утвердительно кивнула.

– Оно еще здесь. Если бы я раньше сообразила, мы бы уже поняли, в чем дело... но раз так, почему Ёрко-сан вообще согласилась подружиться? Из-за этого мы могли раскусить весь их план.

– Скорее всего...

Я закрыл глаза и на этот раз представил себе фигуру девушки с кудрявыми темными волосами.

– ...Так она извинилась, что врала нам, и показала, что доверяет нам. Даже если бы мы заметили запись в списке друзей и поняли, что она жива, мы бы вычислили ее намерения и не стали ей мешать заманивать Шмитта в ловушку. Асуна, попробуй определить местонахождение Ёрко-сан.

Произнеся все это, я открыл глаза. Асуна кивнула и снова принялась возиться со своим меню.

– ...Сейчас она в поле на девятнадцатом уровне, на холме неподалеку от жилой зоны... и там, видимо...

– ...Могила лидера Золотого яблока Гризельды. Кэинз и Шмитт тоже должны быть там. Если Шмитт там и погибнет, мы сразу поймем, что это они его убили, поэтому вряд ли они это сделают.

– Т... тогда что если получится наоборот? Что если Шмитт убьет их обоих, как только поймет, что они узнали, какую роль он сыграл в том происшествии?..

Голос Асуны звучал встревоженно. Я подумал и снова покачал головой.

– Нет... мы бы тоже про это узнали. Кроме того, он не позволит себе стать преступником... нет – он не позволит себе вылететь из Проходчиков. Так что, думаю, мы можем не волноваться по поводу того, что они друг друга перебьют... давай просто оставим их в покое. Это уже не наше дело. Ёрко-сан нас перехитрила, но... я не сержусь на них за это.

После этих моих слов Асуна поразмыслила немного, потом согласно улыбнулась.

Однако мы с Асуной и половины всей правды не знали.

Вся эта чехарда еще далеко не закончилась.

[К оглавлению](#)

ГЛАВА 11

Продолжу рассказывать, что я услышал впоследствии.

Шмитт был в таком шоке, что не мог дышать; он лишь переводил взгляд с одного игрока в плаще «ангела смерти» на другого.

Гризельда и Гримлок внезапно оказались Ёрко и Кэинзом. Но эти двое должны же быть мертвы. Ну, про смерть Кэинза он только слышал, но Ёрко – всего несколько часов назад он собственными глазами видел ее смерть – ее ударили черным кинжалом, который бросили снаружи, она выпала из окна на улицу, и ее аватар разлетелся на полигоны.

Призраки? При этой мысли Шмитт едва не лишился чувств; на самом краешке сознания его удерживали последние слова, которые произнесла Ёрко, перед тем как показать лицо.

– За... записала?..

Хриплый голос едва вырвался у него изо рта. Ёрко протянула в сторону Шмитта руку; в ней был кристалл в форме длинной восьмигранной призмы – записывающий кристалл. От призмы исходило слабое зеленоватое сияние.

Призраки вряд ли пользуются звукозаписывающими устройствами.

Раз так, значит, смерти Ёрко и Кэинза были ненастоящими. Шмитт не представлял, как они это сделали, но они разыграли собственную «гибель», чтобы создать мстителя, который на самом деле не существовал; и ради мести они загнали в угол третьего человека. Они записали признание этого третьего – то, как он каялся и молил о прощении... и все это было нацелено на то, чтобы раскрыть убийство полугодовой давности.

– ...Так... так вот, значит, что...

Поняв наконец правду, Шмитт промямлил эти слова еле слышным голосом и тут же рухнул на землю.

Он не был зол ни за то, что его так качественно обманули, ни за то, что из него вытянули признание; он был поражен настойчивостью Ёрко и Кэинза, их преклонением перед Гризельдой.

– Вы... правда очень уважаете лидера...

Кэинз тихо ответил:

– А ты разве нет?

– Э?..

– А ты разве нет, разве ты отличаешься от нас? Ты ведь никогда не испытывал ненависти к лидеру? Как бы ты ни желал заполучить кольцо, ты не испытывал к ней злобы, разве я неправ?

– К... конечно нет. Правда, поверьте.

Лицо Шмитта исказилось, он усердно закивал.

В плане боевых навыков эти двое едва ли сильнее его, даже если объединятся. Однако Шмитт и не думал о том, чтобы обнажить оружие и заткнуть рот им обоим. Во-

первых, если он станет красным игроком, то не сможет больше оставаться членом гильдии и Проходчиком. И, что еще важнее, Шмитт был абсолютно уверен, что если он здесь и сейчас убьет Ёрко и Кэинза, то никогда уже не станет прежним, нормальным собой.

Вот почему Шмитт продолжал и продолжал говорить о своей прошлой ошибке, хотя кристалл записи был по-прежнему активен.

– Я всего лишь... пробрался в комнату лидера и настроил проход. И из-за этого... А потом я на полученные деньги накопил крутого оружия и доспехов и выполнил требования для вступления в АСД...

– Ты точно не знаешь, кто написал ту записку? – жестко спросила Ёрко, и Шмитт снова отчаянно закивал.

– Я, я до сих пор не знаю, кто это был. Нас было восемь; если вычесть меня, вас двоих, лидера и Гримлока, остаются еще трое... но я никогда с ними не связывался после того дня... вы о них что-нибудь знаете?

На вопрос Шмитта Ёрко лишь покачала головой.

– Когда Золотое яблоко распалось, они втроем вошли в среднюю гильдию, такую же, как наша, и жили нормальной жизнью. Никто из них не покупал ни редкого снаряжения, ни домов. Ты один так резко поднялся, Шмитт.

– ...Ясно... – и Шмитт опустил голову.

После смерти Гризельды в его комнате очутился кожаный мешочек с невероятно большой суммой денег. Шмитт тогда смог купить всего, при взгляде на что у него только слюнки текли.

Если человек не истратил такие деньжищи, а просто положил их к себе в рюкзак – у него железное сердце. Нет, погодите-ка...

Шмитт поднял глаза. Начисто позабыв, в каком он сейчас положении, он высказал заползшее к нему в душу сомнение.

– ...Но, но, по-моему, это очень странно... если этому человеку не нужны были деньги, зачем же тогда он убил лидера и украл кольцо?..

При этом неожиданном вопросе Ёрко и Кэинз подались чуть назад.

В Айнкраде держать заработанные деньги в рюкзаке абсолютно не имеет смысла. Ценность колла определяется количеством денег, выпадающих из монстров, и поддерживается на одном уровне системой «Кардинал»; ни инфляции, ни дефляции не существует. Даже если игрок покупает дорогой меч или доспех, при правильном уходе он выручит примерно такую же сумму денег, когда этот предмет станет ему не нужен. Стало быть, не тратить деньги просто бессмысленно. Иными словами –

– Значит... та записка была от...

Шмитт лихорадочно соображал и уже был готов высказать то, что ему пришло в голову.

Однако он был слишком сосредоточен на своих мыслях, и потому, когда он заметил «это», было слишком поздно.

– Ш-!.. – вскрикнула было стоящая перед ним Ёрко, и в это самое мгновение ему сзади в шею воткнулся кинжал – точно в щель между латами и нашейной пластиной. Это было сочетание «Бронебойности» (навыка для маленького колющего оружия) и «Тайного удара» (навыка, работающего, если тот, кто наносит удар, не носит металлических доспехов).

Лишь мгновение Шмитт был в шоке, а затем с проворностью, выработанной на переднем крае, развернулся. Даже если ему перережут горло, он не умрет на месте. Да, это жизненно важная точка, и урон будет громадный, но все равно не сравнимый с запасом хит-пойнтов Шмитта.

Однако...

Едва Шмитт развернулся, его ноги потеряли всякую чувствительность, и он с лязгом рухнул на землю. Его полоса хит-пойнтов окуталась зеленым свечением – признак паралича. Будучи танком, он прилично прокачал сопротивляемость к ядам, но это был очень высокоуровневый яд, который пробил сопротивляемость. Кто же –

– Один есть, – раздался невинный мальчишеский голос откуда-то сверху, и Шмитт поспешно поднял глаза.

Сперва он увидел черный кожаный ботинок с заостренным, как кнопка, мыском. Дальше шли черные обтягивающие кожаные штаны; кожаный доспех тоже был черного цвета. Правая рука держала длинный, тонкий нож, обляпанный чем-то зеленым, левую руку человек держал в кармане.

На голове была маска, больше напоминающая мешок с круглыми прорезями для глаз. Как только Шмитт сосредоточил взгляд на голове противника, он увидел курсор. Курсор был не обычного зеленого цвета, но ярко-оранжевого.

– Ах!..

Услышав негромкий возглас, Шмитт повернул голову и увидел невысокого игрока, угрожающего Ёрко и Кэинзу тонким мечом. Он тоже был одет во все черное, но его одеяние было не из кожи. Это было нечто рваное, покрывающее его снизу доверху. На лице его была маска, похожая на череп, а в глубине темных глазниц словно пылали красные угольки. В правой руке его был, судя по всему, такой же эсток, как у Ёрко, но только бронзово-красного цвета, прекрасно сочетающегося с убийственной натурой этого оружия. Курсор тоже был оранжевым.

Парень в маске-черепе с легкостью забрал эсток у ошеломленной Ёрко. Кинув взгляд на клинок, он произнес каким-то странным, прерывистым голосом:

– Неплохой, дизайн. Пожалуй, заберу, к себе, в коллекцию.

Шмитт знал этих двоих. Он никогда не встречался с ними лично, но в штаб-квартире имелись листовки, где были их портреты – в числе тех, кого членам гильдии следовало остерегаться.

В каком-то смысле они были злейшими врагами всех Проходчиков – не боссы, а они, красные игроки. Эти два парня занимали важные посты в крупнейшей из криминальных гильдий. Игрока, ударившего Шмитта отравленным кинжалом, звали Джонни Блэк; игрока с эстоком, угрожающего Ёрко и Кэинзу, – Красноглазый ЗаЗа.

Если так, неужели... «тот тип» тоже здесь?

Не может быть! Нет! Сейчас не время для шуток!

И словно вопреки воплям, раздающимся в сердце Шмитта, до него донесся звук шагов.

Шмитт осторожно повернул голову, и его глаза расширились. Он увидел фигуру самого страшного человека в Айнкраде.

Он был одет в тускло-черное пончо до колен, к которому был прикреплен надвинутый на глаза капюшон.

В руке он держал здоровенный прямоугольный нож, смахивающий на китайский секач. Клинок сиял кроваво-черным блеском.

– ...ПоХ... – пробормотал Шмитт и задрожал, точно увидел живое воплощение ужаса и отчаяния.

Гильдия убийц «Веселый гроб».

Возникла она через полгода после начала смертельной игры под названием SAO. До того ее члены были просто оранжевыми игроками, которые окружали одиночных игроков или небольшие компании и отбирали у них деньги или вещи; однако их экстремистские взгляды привели в итоге к образованию такой гильдии.

Эти взгляды можно было выразить фразой: «Если это смертельная игра, значит, в ней нужно убивать».

В современной Японии «законное убийство» просто не существует, но в подобной экстремальной ситуации оно возможно. Реальные тела всех игроков находятся в Полном погружении, значит, они все без сознания, не могут даже пальцем пошевелить. Согласно японским законам, если игрок погибнет из-за того, что хит-пойнты его аватара упадут до нуля, виновен будет Акихико Каяба.

«А раз так – убивайте и ловите кайф от игры! Это право дано всем игрокам».

...Столь ядовитыми словами соблазнил нескольких оранжевых игроков и сделал из них свихнувшихся плееркиллеров не кто иной, как парень в черном пончо и со здоровенным ножом – ПоХ.

В противоположность забавно звучащему имени, взгляд этого типа был холоден как лед. ПоХ подошел к Шмитту и коротко приказал:

– Переверни.

Джонни Блэк тут же засунул носок ботинка Шмитту под живот и пинком перевернул его на спину. Парень с черным секачом увидел лицо распластавшегося Шмитта и произнес:

– Ну надо же... это правда. У нас жирная добыча. Никак перед нами командир-сама из АСД?

Несмотря на то, что голос его звучал довольно мелодично, он нес в себе какой-то странный оттенок. Пышные черные кудри выбивались из-под капюшона с одной стороны и колыхались на ветру; а лица Шмитт не видел.

Осознавая свое отчаянное положение, Шмитт тем не менее не переставал думать, как такое могло получиться.

Почему эти трое здесь появились? Три самых высокопоставленных человека в «Веселом гробе», олицетворение ужаса, самые разыскиваемые преступники в Айнкраде. Явно не достопримечательности смотреть они сюда пришли.

Иными словами, они заранее знали, что Шмитт здесь будет.

Но это не объяснение. Он никому в АСД не сказал, куда отправляется, и от Ёрко с Кэинзом информация тоже никак не могла утечь. Им сейчас угрожал своим эстоком Красноглазый ЗаЗа, и они были бледны как смерть. Даже если Шмитта обнаружил кто-то из «Веселого гроба», когда он в одиночестве шел по 19 уровню, и связался с ПоХом, они все равно появились *слишком* быстро.

Может, это совпадение, и у них была какая-то другая причина прийти на этот уровень? Может, это просто колоссальное невезение, раз на десять тысяч? А может, это «совпадение» и было мезтью покойной Гризельды?..

ПоХ, глядя сверху вниз на лежащего бревном и пытающегося думать Шмитта, склонил голову чуть набок.

– Ну что ж... итс шоутайм. Мне, конечно, хочется это сделать... но как мы сыграем?

– Давай знаешь как, шеф? – возбужденным голосом подсказал Джонни Блэк. – Пусть они сыграют в игру «убейте друг друга, победителя отпустят»? Только, раз их трое, надо подбалансировать стороны.

– Ты, конечно, так говоришь, но ты ведь потом убиваешь и того, кто выжил?

– Эй, ааа! Шеф, мы же не можем играть в эту игру, если ты сразу все рассказываешь!



Слушая эту кошмарную, но при этом совершенно непринужденную беседу, ЗаЗа лишь хихикнул и поднял эсток повыше.

Шмитта захлестнули ужас и отчаяние, и он закрыл глаза.

Металлические доспехи, покрывающие все его тело, – лишь мертвый груз, если он не может двигаться. Убийцы просто остановились, чтобы перешутиться, вроде как хищники скалят клыки перед едой. Здоровенный кинжал ПоХа «Дружок-рубака» был выпавшим из монстра трофеем, с которым не могли сравниться даже лучшие экземпляры, выкованные лучшими кузнецами; это оружие относилось к числу «демонических». Оно с легкостью пройдет сквозь высокоуровневые латы, надетые на Шмитта.

...Гризельда, Гримлок.

Если это и есть ваше возмездие, то ничего не попишешь – я здесь и умру.

Но зачем вы впутали в это Ёрко и Кэинза? Этих двоих, приложивших столько усилий, чтобы разыскать преступника, который вас убил, – зачем?

Сознание Шмитта было заполнено отчаянием; но тут –

По земле разошлась легкая вибрация.

Тум-тум-тум! Тум-тум-тум! Этот ритмичный звук постепенно становился все громче и отчетливее. Вскоре его уже можно было различить и ухом.

ПоХ резким вздохом предупредил своих подчиненных. Джонни взял свой отравленный кинжал наизготовку и отступил на шаг; ЗаЗа придвинул эсток ближе к шеям Ёрко и Кэинза.

Шмитт отчаянно ворочал шеей – ничем другим он двигать все равно не мог – и увидел наконец белую светящуюся точку, приближающуюся со стороны жилой зоны.

Несколько секунд спустя он понял, что этот дрожащий свет – на самом деле холодный огонь, охвативший черную, словно растворяющуюся в ночном мраке лошадь. Всадник тоже был черен как ночь. Черная лошадь в ослепительно белом сиянии, черный всадник – прямо как нежить какая-то, рыцарь смерти. Дробот копыт, от которого тряслась земля, смешивался с лошадиным ржанием.

Конь добрался до подножия холма и в несколько прыжков достиг вершины; полуприсел на задние ноги, чтобы не упасть; из ноздрей вырвалась ярко-белая субстанция. Затем всадник с силой натянул поводья – и тут же грохнулся с коня.

Хлоп! Он шмякнулся на пятую точку и пробормотал «ай!» чертовски знакомым голосом.

Потирая поясницу и по-прежнему держась за поводья здоровенной черной лошади, новоприбывший поднялся на ноги, посмотрел на Шмитта, потом на Ёрко и Кэинза и непринужденным тоном заявил:

– Чуть не помер, пока добрался. Надеюсь, проезд мне оплатит АСД.

В Айнкраде нет особых предметов, дающих возможность скакать верхом. Однако в некоторых городах и деревнях имеются конюшни, управляемые NPC; там можно взять напрокат лошадь или вола, чтобы перевезти большое количество предметов, не влезающее в рюкзак игрока. Но если кто-то хочет прокатиться верхом, требуется определенный уровень навыка, и это дорогое удовольствие, так что желающие находятся редко. В этой смертельной игре очень немногие позволяют себе тратить свободное время на обучение верховой езде...

Шмитт выдохнул скопившийся в груди воздух и посмотрел новоприбывшему в лицо – в знакомое лицо Проходчика-одиночки, «Черного мечника» Кирито.

Кирито натянул поводья и развернул лошадь, после чего хлопнул ее по крупу. Это освободило черного коня от аренды, и он тотчас ускакал прочь, перекрывая своим топотом лишенный даже намека на храбрость голос Кирито.

– Йо, ПоХ. Сколько лет, сколько зим. Ты по-прежнему ходишь в этом странном прикиде.

– ...Меньше всего мне нравится выслушивать это от тебя.

В голосе ПоХа звучала нескрываемая жажда убийства.

Джонни Блэк шагнул вперед и, повысив голос, заявил:

– Слышь, ты, засранец!.. Не слишком ли ты спокоен?! Или ты не понял, во что вляпался?!

Жестом левой руки остановив своего подчиненного, возбужденно размахивающего кинжалом, ПоХ положил секач, который держал в правой, на плечо, и произнес:

– Этот мальчик верно говорит, Кирито. Впечатляющее появление – это хорошо, конечно, но даже ты не справишься с нами троими одновременно, верно?

Шмитт, до сих пор не оправившийся от паралича, сжал в кулак левую руку – только эта часть его тела и могла еще двигаться.

Все было именно так, как сказал ПоХ. Даже Кирито, один из сильнейших в боевом отношении среди Проходчиков, неспособен справиться одновременно с тремя сильнейшими членами «Веселого гроба». Так почему же? Почему он хотя бы «Молнию» с собой не взял?

– Ну, в общем, да, не справлюсь, – спокойно ответил Кирито, держа левую руку на поясе. – Но я уже выпил противоядие, и у меня много кристаллов лечения, так что минут десять продержаться я смогу. А тогда уже придет подкрепление. Как ты думаешь, справитесь ли вы трое с тридцатью Проходчиками?

ПоХ, получив ответ практически его же фразой, цокнул языком. Джонни и ЗаЗа обеспокоенно заозирались.

– ...Черт, – наконец ругнулся ПоХ и ступил на шаг назад. Потом щелкнул пальцами, и его подручные отошли на несколько метров. Ёрко и Кэинз, которым больше не угрожал эсток, в изнеможении опустились на колени.

ПоХ поднял секач и, направив его на Кирито, угрожающе проворчал:

– ...Черный мечник. Когда-нибудь ты будешь ползать передо мной и смотреть, как твои друзья корчатся в лужах крови. Вот увидишь.

С этими словами он ловко крутанул пальцами свой здоровенный нож и отправил его в ножны на поясе. Черное кожаное пончо кольхнулось, и лидер «Веселого гроба» с равнодушным видом сбежал с холма; его подручные последовали за ним.

Джонни Блэк, уходя прочь, продолжал оглядываться по сторонам, словно тревожился, не появятся ли вдруг Проходчики. Тип с эстоком и в драном плаще, Красноглазый ЗаЗа, сделал несколько шагов и развернулся. Уставившись на Кирито тусклыми угольками глаз своей маски- черепа, он пробормотал:

– Ты, крутой. В следующий раз, я буду на лошади, и догоню тебя.

– ...Тогда не забудь попрактиковаться. Это не так легко, как кажется.

Услышав ответ Кирито, ЗаЗа издал протяжный вздох и поспешно направился за своими приятелями. Вскоре все трое исчезли.

[К оглавлению](#)

ГЛАВА 12

Три тени спустились с холма и исчезли в ночи. Я продолжал следить за оранжевыми курсорами с помощью навыка обнаружения.

Один раз до того я встречался с лидером «Веселого гроба» ПоХом и даже разговаривал с ним, но вот его подчиненных – парня с отравленным кинжалом, детской внешностью и поведением и типа в драном плаще и с эстоком – я видел впервые. Разумеется, их имен под курсорами не было. Я решил, что на всякий случай как-нибудь узнаю у Шмитта, как их зовут; однако, если подумать – при следующей нашей встрече мы, скорее всего, будем сражаться всерьез. Честно говоря, мне абсолютно не хочется знать имена этих двоих, когда мы будем пытаться друг друга убить.

Так что я просто продолжал наблюдать за их курсорами, пока они не вышли за пределы дальности моего навыка обнаружения.

Преступники не могут заходить на улицы городов и деревень, где работает код предотвращения преступлений. Как только они оказываются в жилой зоне, на них тут же нападает толпа НРС-стражей, а те просто-таки демонически круты. Порталы на каждом уровне располагаются в центре жилой зоны; так что, если эти трое хотят отправиться на другой уровень, они могут либо воспользоваться кристаллом-телепортером и перенестись

в деревню за пределами безопасной зоны, либо применить очень дорогой кристалл прохода, либо идти вверх или вниз по зачищенным башням-донжонам.

Сдается мне, они применили первый способ; однако это означает, что на перемещение туда-обратно они потратили шесть кристаллов, а для них это немалая трата. Проглотив слюну, я дождался, пока три курсора исчезнут из моего поля зрения, и лишь тогда облегченно выдохнул.

Да, появления этих ребят я совершенно не ожидал. Но они явно знали, что Шмитт, один из лидеров Альянса Священного Дракона, человек с самым большим запасом хит-пойнтов и с самой мощной защитой, появится здесь и сейчас.

Однако понять, откуда произошла утечка информации, по-моему, достаточно легко.

Я отвел глаза от темного ландшафта, вызвал окно сообщений и быстро написал Кляйну, который сейчас должен был вести сюда больше десяти человек: «Веселый гроб сбежал, жди в деревне».

Затем я достал из сумки флакон с противоядием и вложил его в руку Шмитту. Глянул на здоровяка, дрожащей рукой подносящего флакон к губам, потом перевел взгляд на пару, стоящую чуть в стороне.

Я просто не мог не подбавить в голос нотку сарказма, обращаясь к двум бледным игрокам, одетым как «ангелы смерти».

– Рад снова встретиться, Ёрко-сан, и... рад познакомиться, Кэинз-сан.

Ёрко, якобы распавшаяся на полигоны и переставшая существовать несколько часов назад, подняла глаза, и ее лицо исказилось.

– Я хотела извиниться перед вами, когда все закончится... но ты, наверное, мне не поверишь.

– Поверю или нет – сперва хотелось бы увидеть, чем ты меня угостишь. Предупреждаю заранее: не нужно мне давать какой-нибудь подозрительный рамен или окономияки⁴.

Парень, стоящий рядом с пораженной Ёрко, – первая жертва «убийства в безопасной зоне», Кэинз, – снял черный плащ и опустил голову.

– Мы, по-моему, не в первый раз встречаемся, Кирито-сан. *Тогда* я успел увидеть твой взгляд.

Услышав эти слова, произнесенные спокойным тоном, я наконец вспомнил.

⁴ Окономияки – блюдо японской кухни, иногда называемое «японской пиццей»: жареная лепешка из теста, в которое добавляют различные ингредиенты (мясо, овощи, морепродукты и др.), посыпанная обычно стружкой сушеного тунца.

– Кстати да, похоже. Как раз тогда, когда ты умер – эээ, не, телепортировался – то есть когда твои латы разрушились, да?

– Угу, так и есть. У меня тогда еще было предчувствие, что ты разберешься в этой поддельной смерти.

– Ты меня переоценил. Я полностью купился.

Настала моя очередь криво ухмыльнуться. Доспехи Шмитта звякнули, и в успокоившейся было атмосфере вновь стало нарастать напряжение.

– ...Спасибо, что спас меня, Кирито... но откуда ты знал, что эти трое здесь появятся?

Я оглянулся на лицо здоровяка, смотрящего прямо на меня, и подумал, что же ответить.

– Не то чтобы я знал; просто понял, что есть такая вероятность. Если бы я знал, что это будет именно ПоХ, я бы тоже испугался и сбежал.

Столь неопределенный ответ, который я дал, имел под собой некие основания.

То, что я сейчас скажу, будет для них троих огромным шоком – особенно для Ёрко и Кэинза. Они, написав весь сценарий и разыграв спектакль с собой в главных ролях, и не подозревали, что был еще и «продюсер» – прятался в уголке все это время. Я глубоко вздохнул и принялся рассказывать самым спокойным голосом, каким только мог.

– ...Я всего полчаса назад понял, что тут что-то не так...

Все закончилось, так что мне остается лишь передать дело в руки Ёрко, Кэинза и Шмитта.

Сидя на втором этаже постоянного двора, откуда открывался хороший обзор некоего бара на 20 уровне, я сказал эти слова Асуне и откинулся на спинку стула.

Вряд ли они начнут убивать друг дружку. А значит, так будет лучше для человека, из-за которого случилось то «происшествие с кольцом», а потом «происшествие в безопасной зоне». Так я уверенно заявил, и Асуна сказала «да» и кивнула.

Потом мы оба замолчали – и посреди этого молчания у меня в груди вдруг возникло какое-то покалывание.

Оставалось что-то, о чем я не подумал. Да, явно о чем-то мне еще следовало поразмыслить. Но о чем именно – я понять не мог. Вот такое было покалывание.

Это ощущение было как-то связано с недавними словами Асуны, когда мы наблюдали за входом в бар. Когда мне это пришло в голову, я автоматически сказал:

– Это...

– Что? – сублидер-сама, сидя на стуле, подняла голову. Я уже задействовал 80% своих аналитических способностей на исследование моего беспокойства и потому необдуманно ляпнул:

– Асуна, а ты раньше была замужем?

Ответом мне послужил убийственный, промораживающий до костей взгляд. Вдобавок Асуна вскочила на ноги, сжала руку в кулак и подалась вперед.

– Я пошутил! Забудь! Не считается! – поспешно затараторил я; Асуна схватила меня за грудки, и я почувствовал, как мои руки и голова трясутся. Я поспешно добавил:

– Ничего такого, я ничего такого не имел в виду... ты ведь сама недавно говорила о браке?

– Ну говорила. И что с того?

Она по-прежнему сверлила меня ядовитым взглядом. Я невольно задрожал, но все же заставил себя произнести:

– Эээ... если точнее, ты что-то говорила... что это романтично и пластично и –

– НИЧЕГО ТАКОГО Я НЕ ГОВОРИЛА!

Асуна пнула меня ниже колена, едва не включив код предотвращения преступлений, и подправила мою память.

– Я сказала, что это романтично и практично! Практично, то есть разумно!

– Практично... это брак в SAO?

– Ну да. В определенном смысле супругам просто нечего скрывать друг от друга, если у них общий рюкзак.

– Общий... рюкзак...

Вот оно.

Эти слова жгли мне грудь; от них-то и шло то покалывание.

У супругов общее пространство для хранения личных вещей, и объем его, естественно, вдвое больше, чем у одного. Это очень удобно, но в то же время такая система уязвима для мошенников, которые женятся, потом крадут редкие предметы и сбегают.

Эта система и не давала мне покоя все время.

На меня накатило чувство тревоги. Я спросил:

– Тогда... что происходит, когда пара разводится?

– Э?..

Глаза Асуны округлились – похоже, этот вопрос стал для нее полной неожиданностью. Она склонила голову чуть набок, подперла подбородок тем самым кулаком, которым только что чуть меня не ударила, и ответила:

– Эээ, нууу... насколько я помню, там возможно несколько вариантов: автоматическое распределение вещей, по выбору... что-то еще есть, но я не помню...

– Хочу об этом побольше узнать. Что же делать... А, да, Асуна, давай попробуем?..

Не берусь сказать точно, что мне помешало закончить фразу – мой высокий интеллект или просто везение.

«Молния», излучая куда более сильную, чем прежде, жажду убийства, крепко ухватила левой рукой ножны своей рапиры «Играющий свет» и с улыбкой поинтересовалась:

– Что ты хочешь, чтобы я с тобой сделала?

– ...Как насчет... написать Хитклиффу и спросить у него?

...Ответ мы получили всего минуту спустя. Хитклифф четко разъяснил правила раздела имущества при разводе. Чего и следовало ожидать от человека, являющегося ходячей энциклопедией системы SAO.

Помимо «автоматического распределения» и «распределения по выбору», упомянутых Асуной, было еще «автоматическое распределение с заданными долями». Иными словами, что-то вроде штрафа за развод. Действительно прагматичная система.

Слушая Асуну, которая читала вслух сообщение, я продолжал размышлять.

Конечно, все эти варианты могут быть выбраны, только если обе стороны согласны на развод. Если кто-то из них не согласен с правилами раздела имущества, система просто не позволит им развестись. Однако все случаи развода в этом мире просто невозможно разрешить столь рациональным путем. Если один из супругов хочет развестись, а второй против – здесь нет арбитражных судов и всякого такого.

Ответом на мои сомнения послужил последний абзац письма Хитклиффа.

– ...«Должен заметить, что возможен и безусловный развод – если одна сторона выставляет соотношение долей как ноль для себя и сто процентов для другой стороны. В этом случае, когда развод произошел, все вещи, которые не влезают в рюкзак, упадут рядом с владельцем. Кирито-кун, если тебе предложат безусловный развод, рекомендую сразу отправиться в одноместный номер на постоялом дворе и посидеть там какое-то время»... вот и все, что он написал.

Дочитав сообщение, Асуна закрыла окно с непонятным выражением лица.

Глядя ей в лицо, я на автомате повторял шепотом определенную фразу из этого абзаца.

Ноль себе, 100% супругу. Ноль себе... 100% супругу...

– Ах!..

Легкое покалывание у меня в груди внезапно превратилось в острую боль.

Маленькая заноза резко увеличилась в размерах. Сердце начало перекачивать тревогу в сомнение, которое потом перешло в удивление и наконец в страх.

– Ах... Ааххх!!!

С этим выкриком я вскочил, пинком отшвырнув стул, и ухватил стоящую передо мной Асуну за плечи. «Молния» была в таком обалдении, что отдернулась и воскликнула совсем не таким тоном, как раньше:

– Погоди... что, что такое... только не говори мне, что ты о чем-то таком думаешь...

Мне было совершенно некогда разбираться в ее словах; сам я мог лишь произнести – точнее, почти простонать:

– Сто себе, ноль супругу. Чтобы так развестись, есть только один способ.

– ...Э?.. Чт, что ты сейчас сказал?..

Крепко сжав худые плечи Асуны, я притянул ее маленькое лицо к себе и прошептал прямо в ухо:

– Это смерть. Как только один партнер по браку погибает, рюкзак возвращается к нормальному размеру. То, что в него не влезает, выпадает рядом. Это значит... это значит...

Проглотив слюну, я выдавил сквозь дрожащее горло:

– ...Иными словами, когда Гризельда, лидер Золотого яблока, была убита, кольцо в ее рюкзаке не перешло к преступнику... оно либо ушло к ее супругу Гримлоку, либо упало на землю как объект.

Карие глаза прямо перед моими дважды медленно моргнули.

Сомневающееся выражение на ее лице медленно сменилось ужасом.

– Так кольцо... не украли?..

На этот почти безмолвный вопрос я не смог ответить сразу. Я отпустил Асуну и встал, потом оперся спиной о подоконник и лишь тогда прошептал:

– Нет... не совсем. Можно сказать, его все-таки украли. Гримлок – он забрал кольцо из собственного рюкзака. Он не виновен в этом якобы убийстве в безопасной зоне... но он виновен в том «происшествии с кольцом».

Рапира вывалилась из левой руки Асуны и с металлическим стуком упала на пол.

– ...Я всего полчаса назад понял, что тут что-то не так... Скажите, Кэинз-сан, Ёрко-сан, вот эти два ваших оружия... зазубренное короткое копье и кинжал... откуда они у вас?

Услышав мой вопрос, Ёрко переглянулась со своим партнером и ответила:

– ...Чтобы наш план с поддельной «смертью в безопасной зоне» сработал, нам нужно было оружие с «Пронзающим Постоянным Уроном». Мы ходили к многим кузнецам, но такого оружия не встречали, все-таки оно редкое... а если бы мы их заказали, то на оружии было бы имя создателя, и, как только кто-нибудь спросил бы его, он бы тут же рассказал, что оружие заказали «жертвы».

– Так что мы могли связаться только с человеком, которого никто не видел с тех самых пор, как гильдия распалась... с мужем лидера Гримлоком-саном, – продолжил Кэинз. – Мы рассказали ему наш план и попросили его сделать нужное нам пронзающее оружие. Мы не знали, где он, но его имя оставалось у нас в списке друзей...

Я весь обратился в слух.

– Гримлок-сан не очень это все одобрил. В ответном письме он нам написал, что хочет, чтобы она покоилась с миром. Но мы продолжали его просить, и в конце концов он сделал для нас два... нет, три клинка. И так получилось, что мы получили оружие всего за три дня до годовщины смерти Кейнса-сана.

Судя по этим словам, Ёрко и Кэинз считали, что в том происшествии с убийством Гризельды Гримлок, ее муж, тоже был жертвой.

Я сделал глубокий вдох и выдал из себя слова, которые должны принести потрясение им обоим.

– ...К сожалению, Гримлок был против вашего плана вовсе не из-за Гризельды-сан. Это «убийство в безопасной зоне» на глазах у всех должно было привлечь к себе много внимания, и в результате кто-нибудь мог обнаружить правду. Потому что, когда общий рюкзак супругов распадается не из-за развода, а из-за смерти... что происходит с имуществом?

– Э?..

Ёрко склонила голову чуть набок; похоже, она не поняла значения этих слов.

Ничего удивительного. Как бы ни любили друг друга парочки в Айнкраде, следующий шаг – брак – мало кто предпринимал; а уж разводов было и того меньше. Смерть как причина расставания супругов – тем более редкость. Я ладно, но даже Асуна была убеждена, что кольцо угодило в руки убийцы, когда Гризельда-сан умерла.

– Слушайте... рюкзак Гризельды-сан принадлежал не только ей, но и Гримлоку. Даже если Гризельду-сан убили, кольцо просто не могли забрать, потому что, как только она умерла, все вещи перешли к Гримлоку. Шмитт... ты сказал, что получил деньги за то, что помог с тем планом, да?

Услышав мой вопрос, здоровяк, сидящий на земле скрестив ноги, тупо кивнул.

– Если он мог заплатить столько денег, значит, кольцо он уже продал. Сделать это мог только Гримлок – тот, кому оно досталось. И он знал, что Шмитт участвовал в плане. А это значит...

– Это был Гримлок?.. – хрипло простонал Шмитт. – Это он послал ту записку... и вытащил Гризельду из безопасной зоны, и убил ее... он?

Подумав чуть-чуть, я покачал головой.

– Нет, не он сам. Если Гризельду, которая спала на постоялом дворе, перемещали из безопасной зоны, она ведь могла внезапно проснуться, и тогда, если бы его лицо увидели, у него были бы проблемы. Думаю, непосредственный убийца – какой-нибудь красный игрок, которому заказали выполнить эту работу. Но даже если так, это не снимает вины с Гримлока...

– ...

Шмитт ничего не ответил, просто с обалделым видом смотрел в небо.

Такое же выражение появилось и на лицах Ёрко с Кэинзом. Прошло несколько секунд, прежде чем Ёрко тряхнула своими темно-синими кудрями и заговорила возбужденным тоном:

– Как такое может быть... такое, это просто невозможно! Они же всегда были вместе... Гримлок-сан всегда ходил за ней... и еще... да, если все так, если он настоящий преступник, почему он помогал нам с нашим планом?! Если бы он не помог, мы бы не смогли ничего сделать, и про «случай с кольцом» вообще никто бы не узнал, ведь так?

– Вы рассказали Гримлоку *весь* план?

После моего неожиданного вопроса Ёрко захлопнула рот и едва заметно кивнула.

– ...Значит, он должен был знать, что будет, если план сработает. Ну, то есть финальную сцену, где Шмитт, весь из себя виноватый, приходит к могиле Гризельды-сан, чтобы покаяться в грехах, и Ёрко-сан и Кэинз-сан его допрашивают. И тогда он придумал свой план, чтобы вообще вычеркнуть «происшествие с кольцом» из памяти всех. Его сообщник Шмитт и те, кто хочет узнать правду, Ёрко-сан и Кэинз-сан. Ему надо было всего лишь... заставить вас замолчать.

– ...Понятно. Вот, значит... вот, значит, почему те трое...

Шмитт, произнося эти слова, выглядел совершенно обескураженным. Я посмотрел на него и печально кивнул.

– Так и есть. Верхушка «Веселого гроба» сюда явилась именно потому, что им Гримлок сказал. Он сказал, что большая шишка из АСД будет здесь и без охраны... Думаю, у Гримлока с ними была связь еще с того раза, когда он попросил их убить Гризельду-сан.

– ...Как же так...

У Ёрко подкосились ноги, и она опустилась на землю; Кэинз поддержал ее правой рукой. Однако даже в лунном свете было видно, что он бледен как смерть.

Ёрко вцепилась Кэинзу в плечо и спросила безжизненным тоном:

– Гримлок-сан... хотел нас всех убить?.. Но... почему?.. И... почему он убил свою жену – всего лишь ради кольца?..

– Я не могу вычислить его мотив, но он тогда не покидал штаб-квартиру гильдии, чтобы у него было алиби на время «происшествия с кольцом», а сейчас он вряд ли просто стал бы сидеть и наблюдать. Кроме того, у него был шанс разделаться с вами троими и разом похоронить память о двух происшествиях. Ну а... о подробностях спросите его самого.

Едва я произнес эти слова, мои уши уловили звук шагов двух человек, приближающихся по западному склону холма.

Первое, что я увидел, – красно-белая рыцарская униформа, яркая даже ночью. Разумеется, униформа принадлежала Асуне по прозвищу «Молния». В руке у Асуны была сияющая ярким серебристым светом рапира. Насколько мне известно, это самый тонкий и элегантный клинок во всем Айнкраде, а заодно и самое страшное оружие, способное пронзить любую броню.

Перед ней шагал мужчина, явно понуждаемый острием рапиры и острым взглядом ее владелицы.

Очень высокая, худая фигура в длинном кожаном плаще и в широкополой шляпе. На лице, скрытом в тени, время от времени вспыхивал отблеск отраженного лунного света – по-видимому, от очков. Человек производил впечатление скорее наемного убийцы из какого-нибудь гонконгского боевика, чем кузнеца. Ну, правда, это потому, может быть, что я был изначально пристрастен.

Оба курсора были зеленого цвета. Я был готов к тому, что Асуне придется стать оранжевой, чтобы не дать этому типу сбежать; разумеется, в таком случае я бы обязательно помог ей выполнить любое задание, которое потребуется, чтобы вернуть ей зеленый курсор. Увидев, что она зеленая, я не мог не выдохнуть с облегчением, но тут же снова напрягся и принялся разглядывать поднимающегося по склону человека.

Лицо за серебряной оправой очков казалось вполне интеллигентным, как ни посмотри. Узкие глаза чуть навывкате тоже казались добрыми. Но – да, маленькие черные зрачки за стеклами очков испускали нечто такое, что могло бы меня насторожить.

Человек остановился в трех метрах от меня. Сперва он взглянул на Шмитта, потом на Ёрко с Кэинзом и наконец на заросший мхом могильный камень. Лишь после этого он произнес:

– Это... давно не виделись, ребята.

Прошло несколько секунд, прежде чем Ёрко ответила спокойным негромким голосом.

– Гримлок... сан. Ты... ты... неужели ты...

«Неужели ты и есть тот, кто убил Гризельду, забрал кольцо и планировал убить нас троих, чтобы замести следы?»

Хотя это и не было произнесено, всем было понятно, что это и есть вопрос. И этот человек – бывший сублидер гильдии «Золотое яблоко», кузнец Гримлок – не стал отвечать сразу.

Сперва он посмотрел, как Асуна у него за спиной убирает рапиру в ножны, потом с улыбкой сделал шаг в мою сторону и лишь затем произнес:

– ...Это какое-то недоразумение. Я просто подумал, что должен знать, чем все закончится, поэтому я сюда и пришел. И я послушно сделал все, что потребовала эта страшенькая сестрица, просто чтобы все разъяснить.

...Ооо, так он еще и отпирается? Я был просто в шоке. Конечно, у нас нет доказательств, что он слил информацию ПоХу, но то, как распорядилась с кольцом система, он не может отрицать.

– ТЫ ВРЕШЬ! – выпалила Асуна. – Ты ведь только что прятался в кустах, нет? Если бы я не воспользовалась навыком обнаружения, ты бы так и не вышел.

– Разумеется, не вышел бы, если бы у меня был выбор. Я всего лишь простой кузнец, и, как видите, при мне нет никакого оружия. И почему я должен выслушивать выговоры за то, что не стал появляться перед оранжевыми игроками?

Спокойным тоном произнеся эти слова, он развел руками в кожаных перчатках.

Шмитт, Кэинз и Ёрко ничего не говорили – просто молча смотрели, как выкручивается Гримлок. Возможно, они до сих пор не верили, что их бывший сублидер попросил злобных красных игроков их всех убить. Им такое даже в голову не могло прийти, и, думаю, они просто не желали в это верить. Ничего странного в этом нет.

Я жестом левой руки остановил Асуну, которая, похоже, собиралась что-то сказать, и произнес:

– Рад познакомиться, Гримлок-сан. Я Кирито... просто посторонний... но мы действительно не можем прямо связать твоё появление здесь с нападением «Веселого гроба» – у нас нет никаких доказательств. Даже если мы расспросим их самих, вряд ли они признаются.

Вообще-то, если мы визуализируем список друзей Гримлока и посмотрим его сообщения, там будет имя игрока, который принимал его заказы для «Веселого гроба», но, к сожалению, я не знаю, что это за имя.

Однако даже если мы оставим в стороне покушение на убийство Шмитта и остальных, в «происшествии с кольцом» у Гримлока не найдется отмазок. В этом я был уверен и потому продолжил:

– Но тот случай, который произошел прошлой осенью и из-за которого распалось Золотое яблоко... без тебя там совершенно точно не обошлось. Да нет – ты был там главным заводилой. Неважно, кто именно убил Гризельду, – кольцо не могло не очутиться в твоём рюкзаке, поскольку у вас с ней был *общий* рюкзак. Ты это скрыл, втайне от всех продал кольцо и передал половину денег Шмитту. Этого не мог сделать никто, кроме главного преступника, и это единственная причина, почему ты участвовал в «происшествии в безопасной зоне»... ты хотел заткнуть рты всех, кто причастен, и окончательно похоронить прошлое. Я прав?

Тяжелое молчание повисло над вершиной холма. Синяя луна, сияющая непонятно откуда, осветила ухмылку на лице Гримлока.

Вскоре его губы странно искривились, и раздался голос, от которого, казалось, вокруг похолодало.

– Понятно. Очень интересная теория, Детектив-кун... но, к сожалению, в этих рассуждениях есть одна дыра.

– Чего?! – машинально воскликнул я. Гримлок покосился на меня и правой рукой в черной перчатке прижал шляпу плотнее к голове.

– Совершенно верно, у меня с Гризельдой был общий рюкзак, и, когда она погибла, все вещи, которые там хранились, перешли ко мне... это все правильно. Но...

Из-под круглых линз, освещенных луной, ко мне метнулся острый взгляд, и высокий тощий кузнец монотонным голосом продолжил:

– Что если кольца в рюкзаке не было? Иными словами – что если оно было материализовано и надето на палец Гризельды?..

– Ахх... – не сдержалась Асуна.

Споткнувшись об этот неожиданный вопрос, я тоже мог лишь издать похожий возглас. Верно, то происшествие было многогранным, и не обо всем я успел подумать.

Игрок, чье снаряжение материализовано как объекты, всегда роняет это снаряжение, когда его убивают монстры или другие игроки, – без исключений. Если кольцо было на пальце у Гризельды, оно переправилось не в рюкзак Гримлока, а в руки убийцы. Такое объяснение тоже вполне разумно.

И Гримлок, кажется, ощутил, что ветер подул в другую сторону. Уголки его губ чуть приподнялись; впрочем, это выражение тут же исчезло. Кузнец приложил правую руку ко лбу и печально покачал головой.

– ...Гризельда была мечницей скоростного типа. Вполне вероятно, что она решила испытать бонусы от прироста ловкости, прежде чем продать кольцо, не так ли? Слушай:

когда она погибла, все ее вещи – да, они все перешли ко мне, но не кольцо. Вот так, Детектив-кун.

Я невольно заскрипел зубами. Мне хотелось придумать, как парировать заявление Гримлока, но, чтобы узнать, было на Гризельде тогда кольцо или нет, мне, видимо, понадобилось бы допросить преступника, который непосредственно убил, – скорее всего, какого-нибудь члена «Веселого гроба».

Глядя, как я стою перед ним и молчу, Гримлок приподнял шляпу, потом повернулся к остальным четверым и коротко поклонился.

– С вашего позволения, я вас покину. Очень жаль, что вы не смогли найти организатора убийства Гризельды, но даже одного раскаяния Шмитта, думаю, будет достаточно, чтобы ее душа покоилась с миром.

Кузнец надел обратно шляпу и с достоинством развернулся. Мы молча смотрели ему в спину, как вдруг...

Какое-то сильное чувство было спрятано в мягком голосе Ёрко, когда она произнесла:

– Пожалуйста, погоди... нет, *стой*, Гримлок.

Кузнец остановился и чуть повернул голову. Добрые глаза за стеклами очков вдруг посмотрели очень раздраженно.

– Что-нибудь еще? Если еще какое-нибудь беспочвенное обвинение, основанное на эмоциях, прошу, избавь меня от этого. Для меня это место святое.

Эти слова Гримлок произнес очень надменно и свободно, но Ёрко шагнула вперед.

Что она собирается делать? Она опустила взгляд на белые руки, прижатые к груди, потом снова посмотрела вперед. Темно-синие глаза светились такой силой, какой я у нее раньше не видел.

– Гримлок, ты сказал только что, что кольцо было надето на руку лидера и поэтому не вернулось к тебе, а досталось убийце. Но... такого быть не могло.

– ...Хоо? И какие же у тебя доказательства?

Проследив глазами, как Гримлок медленно разворачивается, Ёрко сказала еще жестче:

– Когда мы получили то кольцо, вся гильдия обсуждала, что с ним делать, помнишь? Кэинз, Шмитт и я – мы были против продажи, потому что считали, что оно поможет усилить гильдию. Кэинз тогда очень хотел взять его себе, но он сказал, что пусть оно достанется лидеру, – что лидер сильнейшая мечница в Золотом яблоке, и поэтому лучше всего, если она им воспользуется.

Кэинз, стоящий рядом с Ёрко, взглянул на нее стыдливо. Но Ёрко, не обращая внимания, продолжала говорить.

– И потом – я помню каждое слово, которое сказала лидер. Она улыбнулась и сказала: «В SAO на одну руку можно надеть лишь одно кольцо. Сейчас на моей правой руке кольцо лидера гильдии, а на левой... обручальное кольцо, которое нельзя снять, и поэтому я не могу им пользоваться». ТЫ ЭТО СЛЫШАЛ? ОНА НЕ МОГЛА СНЯТЬ НИ ОДНО ИЗ ЭТИХ ДВУХ КОЛЕЦ, ЧТОБЫ ОПРОБОВАТЬ РЕДКОЕ КОЛЬЦО, НЕ МОГЛА!!!

Когда прозвенели эти пронзительные слова, все, включая меня, разом ахнули.

Все верно – на фигуре аватара в главном меню есть всего по одному слоту на левой и правой ладонях. Если они оба заняты, новое кольцо надеть невозможно. Однако –

Это слишком слабый аргумент.

И, словно мои мысли были услышаны, Гримлок мягко ответил:

– Я думал, ты хотела что-то сказать. «Не могла»? Если ты правда хочешь произнести это слово, почему бы тебе не произнести, например, вот это? *Я, муж Гризельды, не мог причинить ей вреда, тем более убить ее.* Все, что ты сейчас сказала, – беспочвенное обвинение.

– Нет.

Голос Ёрко прозвучал очень мягко. Я, задержав дыхание, следил за этой маленькой девушкой; та покачала головой медленно, но решительно.

– Нет, не так. У меня есть доказательство... тот, кто убил лидера, решил, что вещи, которые выпали, ничего не стоят, и оставил их. К счастью, их нашел человек, который знал лидера, и отослал вещи в штаб-квартиру гильдии. Вот почему мы сделали это место... этот камень ее могилой. Тогда мы зарыли под камнем ее меч и позволили ему исчезнуть естественным путем, когда у него кончилась прочность. Но... это еще не все. Я тогда похоронила кое-что... что осталось после нее... я никогда раньше об этом не говорила.

С этими словами Ёрко развернулась, опустилась на колени возле могильного камня и начала рыть землю рукой. Все молча наблюдали; наконец Ёрко встала и протянула вперед руки, чтобы все видели, что в них. Блестящая серебряная коробочка сияла в лунном свете.

– Ах... Шкатулка вечного хранения!..

Да, Асуна была права. Ёрко достала из земли коробочку, которую мог изготовить лишь мастер экстра-класса и которая сохраняла прочность помещенных в нее предметов. Это был кубик со стороной сантиметров десять, так что большие предметы там хранить было нельзя. Однако туда вполне могло влезть несколько предметов размером с кольцо. Шкатулку можно оставить где угодно – прочность предметов не будет падать, и они не исчезнут сами собой.

Ёрко протянула левую руку и откинула крышку серебряной шкатулочки.

Внутри на белом шелке лежали два блестящих кольца.

Ёрко вынула одно – более крупное из двух, серебряный перстень. На кольце была плоская печатка с изображением яблока.

– Это кольцо лидер всегда носила на среднем пальце правой руки – печать Золотого яблока. У меня такое тоже осталось, так что ты можешь сравнить.

Убрав кольцо обратно, она достала другое – тонкое кольцо, отливающее золотом.

– А это – обручальное кольцо, которое она всегда носила на безымянном пальце левой руки, и ты это знаешь, Гримлок! Твое имя на нем тоже написано!.. Эти два кольца были на том самом месте – И ЭТО ЖЕЛЕЗНОЕ ДОКАЗАТЕЛЬСТВО, ЧТО ОНИ БЫЛИ НА НЕЙ, ДАЖЕ КОГДА ЕЕ ВЫТАЩИЛИ ИЗ БЕЗОПАСНОЙ ЗОНЫ И УБИЛИ! НЕ ТАК ЛИ?! ЕСЛИ НЕТ, ПОПРОБУЙ-КА ПОСПОРИТЬ!!!

В конце она уже кричала с нотками истерии в голосе и со слезами на глазах.

Слезы рекой текли по щекам Ёрко, когда она протянула руку с золотым кольцом Гримлоку под нос, чтобы он видел.

Никто не осмелился произнести ни слова. Кэинз, Шмитт, Асуна, я – мы все могли лишь молча смотреть на них двоих, распахнув глаза.

Высокий тощий кузнец секунд десять стоял неподвижно, и его губы оставались так же искривлены. Наконец они чуть задрожали, и он произнес:

– Это кольцо... кажется, тогда, на похоронах, ты спросила меня, Ёрко, не хочу ли я забрать обручальное кольцо Гризельды. Я ответил тогда, что лучше пусть оно исчезнет само вместе с мечом. Если бы тогда... я сказал, что хочу забрать его...

Гримлок опустил голову, скрыв лицо под полями шляпы, а потом внезапно рухнул на колени, точно кто-то перерезал нитки, которые его поддерживали.

Ёрко убрала золотое кольцо обратно в шкатулку, закрыла крышку и крепко сжала коробочку в руке. Потом, подняв искаженное, залитое слезами лицо к небу, она спросила голосом, из которого начисто исчезла вся острота:

– ...Почему... почему, Гримлок. Почему ты так хотел украсть кольцо ради денег, что для этого ты убил лидера... свою собственную жену?

– ...Деньги? Ты сказала «деньги»?

Продолжая стоять на коленях, Гримлок прохрипел эти слова, а потом вдруг начал хохотать.

Потом он поднял левую руку, вызвал меню, повозился немного и материализовал кожаный мешочек. Схватил его и тут же швырнул на землю. В раздавшемся громком стуке был явный металлический оттенок. Судя по этому звуку, там была приличная сумма денег.

– Это половина выручки от продажи. Я ни монетки отсюда не взял.

– Э?..

Гримлок поднял глаза на озадаченно нахмурившуюся Ёрко, потом обвел взглядом нас всех и хрипло выдавил:

– Не из-за денег. Я... я должен был ее убить, пока она еще была моей женой.

Круглые очки на мгновение повернулись к замшелому могильному камню и тут же метнулись обратно, и кузнец продолжил:

– Гризельда, Гримлок. Это «Гри» в начале – не совпадение. Мы с ней использовали одни и те же имена во всех онлайн-играх еще до SAO. И если система позволяла, мы всегда были мужем и женой. Потому что... она была моей женой в реальном мире.

Я от этих слов был просто в шоке – у меня челюсть отпала. Асуна ахнула, Ёрко и остальные тоже были явно изумлены.

– Для меня она идеальная жена, без единого недостатка. Она была словно создана для того, чтобы быть идеальной женой – всегда шла за мужем, была очень красивой, послушной, никогда не затевала ссор. Но только... когда мы вместе оказались заперты в этом мире... она изменилась... – Гримлок покачал головой, почти не видимой под полями шляпы, и вздохнул. – Это я боялся и дрожал, когда мы угодили в эту смертельную игру, а не она. Какие же таланты в ней проснулись... и в бою, и в принятии решений Гризельды... нет, Юко была далеко впереди меня. И не только это. Потом она завела гильдию, хотя я был против, приняла людей и начала прокачиваться. Она... по сравнению с реальным миром здесь в ней было больше огня... она жила полной жизнью... а я стоял рядом с ней и смотрел на нее, и я понимал, что Юко, которую я любил, исчезла навсегда. Даже если мы пройдем игру и вернемся в реальный мир, тихая и послушная Юко уже не вернется.

Плечи, затянутые в долгополый плащ, чуть задрожали. Он смеялся над собой или же страдал из-за своей утраты? Я никак не мог понять. А тихий голос тем временем продолжал:

– ...Вы понимаете, чего я боялся? Вдруг, когда я вернусь в реальный мир... Юко предложит развестись... я же тогда просто сгорю со стыда. И поэтому... пока я все еще оставался ее мужем в этом мире, где убивать разрешено, я хотел сохранить Юко в памяти. За это мое желание... я думаю, никто не станет меня винить, правда?..

Медленное, кошмарное признание закончилось. Пока оно длилось, никто был не в состоянии произнести ни слова.

Потом я услышал хриплый голос, вырвавшийся из моего собственного горла.

– Со стыда... со стыда? Из-за того, что твоя жена перестала тебя слушаться... ты убил ее всего лишь из-за этого? Она старалась стать сильнее и делала все, чтобы ее друзья становились сильнее, ради того, чтобы мы все вырвались из SAO... она надеялась когда-нибудь войти в число Проходчиков, а ты... убил ее... всего лишь из-за этого...

Левой рукой я сжал запястье правой, которая уже потянулась за спину, к рукояти меча.

Гримлок медленно поднял голову – нижние края линз мягко блеснули – и прошептал:

– «Всего лишь»? Разумеется, нет. Это достаточная причина. Когда-нибудь ты поймешь, Детектив-кун. Когда сам будешь любить и почувствуешь, что теряешь любовь.

– Нет, это ты ошибаешься, Гримлок!

Ответил ему не я – это сделала Асуна.

На ее красивом лице было выражение, о самом существовании которого я прежде понятия не имел. Холодным тоном рапиристка заявила:

– Твои чувства к Гризельде – это была не любовь, а всего лишь чувство обладания. Если ты любил ее – сними-ка перчатку с левой руки. Сдается мне, ты давно уже выкинул то самое кольцо, которое Гризельда не сняла даже в ночь, когда ее убили.

Плечи Гримлока вздрогнули, и он, почти как я, сжал правой рукой левую.

Но больше он ничего не сделал. Кузнец сидел молча, не торопясь снимать кожаную перчатку.

Молчание прервал до сих пор не произнесший ни слова Шмитт.

– ...Кирито, можно тебя попросить оставить нам наказание этого типа? Конечно, мы его не убьем, но мы заставим его как следует пожалеть о том, что он сделал.

В его спокойном голосе не было ни намека на тот ужас, который в нем был несколько минут назад.

Я взглянул на здоровяка в негромко звякающих доспехах и кивнул.

– Ясно. Оставляю его на вас.

Шмитт молча кивнул и, ухватив Гримлока за правую руку, подтянул его вверх. Убедившись, что кузнец стоит понуро и не пытается сбежать, он произнес «прошу прощения» и двинулся вниз по склону холма.

Ёрко и Кэинз, успевшие снова закопать серебряную коробочку, подошли к нам и глубоко поклонились. Ёрко сказала:

– Асуна-сан, Кирито-сан. Извините меня, пожалуйста... я просто не знаю, как вас благодарить. Если бы не вы, нас бы тут, скорее всего, убили... и преступление Гримлока так и осталось бы нераскрытым.

– Нет... хорошо, что ты вспомнила про те два кольца. Отличная работа. Если ты вернешься в реальный мир, сможешь стать прокурором или адвокатом.

Услышав это, Ёрко улыбнулась и пожала плечами.

– Нет... вы, может, мне не поверите, но в тот момент я как будто услышала голос лидера, и тогда я вспомнила про кольца.

– ...Ясно...

Они оба вновь поклонились и направились следом за Шмиттом. Мы с Асуной проводили их взглядом.

Вскоре все четыре курсора,двигающихся в сторону жилой зоны, исчезли. На холме остались только ровный ночной ветер и синий лунный свет.

– ...Послушай, Кирито-кун... – вдруг тихо прошептала Асуна. – Вот если бы ты... если бы ты женился на ком-то, а потом обнаружил в ней что-то, о чем не знал раньше, что бы ты подумал?

– Э?

Я на этот счет никогда в жизни не задумывался, поэтому слегка офигел от вопроса. Мне всего-то 15 лет, и подобные тонкие жизненные штуки я не очень понимаю.

Но, подумав немного, я наконец выложил более-менее дурацкий ответ.

– Я, наверно, решил бы, что мне повезло.

– Э?

– Ну... потому что раз мы поженились, это значит, что нам обоим нравится то, что мы друг о друге знаем, так? Значит, если мы потом найдем какую-то новую сторону и по-прежнему будем друг друга любить... это, это уже будет двойная любовь?

Да, я знаю, это на редкость тупое объяснение. Однако Асуна лишь нахмурила брови и склонила голову набок, а потом улыбнулась.

– Понятно. Странно.

– Ст... транно...

– Ладно, проехали. Давай не будем об этом... столько всего произошло, и у меня в животе урчит. Пойдем куда-нибудь поужинаем.

– Д-да, точно. Так... как насчет того альгедского ресторанчика? У них фирменное блюдо – окономияки без соуса...

– Отклоняется.

Как и ожидалось, Асуна мое предложение отвергла; а потом вдруг схватила меня за плечо.

Вздрагнув от неожиданности, я обернулся и увидел перед собой...

...совершенно необъяснимую сцену – которую уже по счету с тех пор, как я вляпался в это «происшествие в безопасной зоне».

В Айнкраде все ощущения – лишь цифровые данные, обрабатываемые программами, так что сверхъестественные явления просто невозможны.

Так что, предо мной сейчас баг сервера? Или иллюзия, вызванная моим дыханием?

Рядом с нами на северной стороне холма, под старыми деревьями, возле замшелого могильного камня... стояла полупрозрачная фигура женщины, сияющая слабо золотящимся светом.

Ее стройное тело было облачено в доспехи с минимумом металла. Меч у пояса, щит за спиной, короткая прическа и спокойное красивое лицо. В глазах светилась воля – такие глаза я видел у многих игроков.

Глаза Проходчика – игрока, который хочет, чтобы его меч помог закончить эту смертельную игру.

Безмятежно улыбаясь, женщина молча смотрела на нас с Асуной. Потом протянула к нам правую руку, словно желая что-то передать.

Мы с Асуной тоже протянули вперед правые руки и, ощутив тепло, сжали пальцы. Тепло вошло в наши тела, в груди словно огонек вспыхнул. Мы разом открыли рты и произнесли слова, которые родились внутри нас.

– Твое желание... мы обязательно выполним его. Когда-нибудь мы обязательно пройдем эту игру и выпустим всех, вот увидишь.

– Да, обязательно, так что... пожалуйста, позаботься о нас, Гризельда-сан.

Слова Асуны, подхваченные ночным ветром, достигли мечницы. Прозрачное лицо просияло улыбкой –

И в следующее мгновение там уже никого не было.

Мы опустили руки и довольно долго просто стояли и смотрели в пространство.

Потом Асуна крепко сжала мою руку и с улыбкой произнесла:

– Идем обратно. Завтра надо поработать как следует.

– ...Ага. Я хочу пройти уровень на этой неделе.

Мы развернулись и, спустившись с холма, зашагали к жилой зоне.

[К оглавлению](#)

КАЛИБР (Альвхейм, декабрь 2025)

ГЛАВА 1

– Братик, посмотри вот на это.

С этими словами Сугуха протянула мне планшетник. Я сонно взглянул.

Прошлой ночью я лег спать как обычно, но сейчас у меня было такое ощущение, будто мне снился какой-то очень долгий сон. Может, именно поэтому, сидя за завтраком, я вынужден был с помощью крепкого кофе раскручивать думательные шестеренки у себя в голове – сами они крутиться не хотели. Однако после слов Сугухи тревожная лампочка зажглась в уголке моего сознания, и я поколебался, не решаясь взять планшетник.

Потому что пару недель назад примерно в это же время суток и в похожей ситуации Сугуха дала мне распечатку – и вскрыла мое тайное злодеяние... не, ну не сказать чтоб серьезное, но все же... Она тогда втихаря собрала сведения о том, что я сконвертировал своего персонажа из VRMMO-леталки «ALfheim Online» (ALO) в VRMMO-стрелялку «GunGale Online» (GGO). «Ну совсем как в тот раз – что же я натворил теперь?» – примерно такая мысль у меня возникла, но тут Сугуха, натянуто улыбнувшись, сказала:

– На этот раз я тебя пытать не собираюсь. Просто посмотри!

Не без страха я взял в руки протянутый мне планшетник и взглянул.

Как и в прошлый раз, там была новостная лента крупнейшего в стране сайта по VRMMORPG «ММО завтра». Однако сейчас страничка была из категории «ALO», а не «GGO». На первом скриншоте статьи я увидел пейзаж, а вовсе не аватар игрока. Значит, это действительно не история похождения некоего сприггана в черном.

Расслабившись, я прочел заголовок статьи.

И тут меня подстерегал шок – другой природы, правда.

– Чт... чтоооо!!!

«Сильнейшее легендарное оружие, "Святой меч Экскалибр", наконец обнаружено!»

Вот что было там написано.

От моей вялости не осталось и следа; пробежав глазами текст статьи, я простонал:

– Ээээх... нашли-таки...

– Ну, по-моему, все равно они долго тормозили, – чуть надувшись, ответила сидящая напротив меня Сугуха и намазала тост черничным джемом.

«Святой меч Экскалибр».

Говорят, это единственное оружие в ALO, превосходящее «Демонический меч Грам» генерала саламандр Юджина. Однако долгое время о нем было известно лишь по

маленькой картинке и короткому описанию в конце раздела «Оружие» на официальном сайте игры; как его раздобыть, никто не знал.

...Нет, вообще-то три человека знали... поправка – четыре: Сугуха, Асуна, Юи и я. Мы обнаружили его в начале этого года, в январе 2025. Сегодня 28 декабря, так что секрет Экскалибра продержался почти год.

– Ээх... если бы знать, мы бы попробовали его достать еще разок...

Жалуясь, я сунул ложку в банку домашнего джема, протянутую мне Сугухой, и выложил фиолетовое желе на тост. Сверху размазал немного мягкого масла, соорудив мраморный дизайн. Сугуха, пытающаяся в последнее время следить за калориями, искоса наблюдала за тем, что я творю, и терпела; но, провалив в конце концов спасбросок воли, молча притянула к себе корытце с маслом.

Стараясь продемонстрировать, что все же не полностью утратила контроль над ситуацией, она намазала совсем немного. Потом откусила кусочек и поправила меня:

– Ты дальше читай. Его пока только обнаружили. Похоже, никто еще не смог до него добраться.

– Чего?..

Я как раз собирался отправить в рот здоровенный кусок тоста, но моя рука застыла, и я снова уставился на лежащий на столе планшетник. В статье было написано, что Экскалибр нашли, но про то, что его кто-то забрал, там не было ни слова. Да, если подумать: заполучи этот меч кто-то из игроков, на первом месте здесь красовался бы скриншот с этим игроком, гордо держащим золотой клинок в руках.

– Ясно, не пугай меня так... – пробормотал я и, откусив-таки от тоста, облегченно выдохнул. Сугуха рассмеялась над моей нетерпеливостью, потом взяла пакет с молоком и налила мне в чашку.

Воскресенье, 28 декабря 2025 года, 9.30 утра. И у меня, и у Сугухи начались зимние каникулы, так что мы завтракали немного позже обычного. Маме, похоже, нужно было до конца года вычитать какие-то гранки, так что она уже умчалась с тостом в зубы. У электронных книг, которым не нужна типография, есть как достоинства, так и недостатки.

Папа по работе отправился в Нью-Йорк; он, как всегда, был по уши в делах и послал е-мэйл, что вернется 30-го. Так что за столом были только мы с Сугухой, и, как всегда в таких случаях, наш разговор естественным образом перешел на ALO.

Прикончив первый тост и взяв второй, я принялся намазывать на него паштет из тунца и одновременно высказал вслух свои сомнения.

– Но как они его нашли? Летать в Ётунхейме невозможно, а Экскалибр на такой высоте, что его можно увидеть только с воздуха.

Год назад, покинув столицу сильфов и направившись к центральному городу Аруну, Сугуха (Лифа) и я (Кирито) увидели наконец Древо Мира. Но нас тут же проглотил громадный монстр-червь, и мы, пролетев через его кишечник, вывалились в подземный мир Ётунхейм.

Мы упали на равнину, населенную монстрами типа «злой бог», победить которых было совершенно невозможно. Пытаясь добраться до лестницы, ведущей вверх, мы вдруг наткнулись на очень странную сцену. Четырехрукий гуманоидный злой бог напал на другого злого бога, смахивающего на медузу с головой и хоботом, как у слона.

Лифа принялась вопить «помоги слабому!», и мне пришлось заманить четырехрукого в ближайшее озеро; когда оба монстра очутились в воде, медузоподобный победил. На нас он нападать не стал, наоборот – этот приятель, которого Лифа назвала «Тонки», взял нас к себе на спину и отвез в центр Ётунхейма. Там он окуклился, потом вылутился из куколки, взлетел и доставил нас с Лифой к лестнице, ведущей сквозь потолок Ётунхейма наверх. И когда мы уже поднимались, на полпути увидели *это*. С потолка свисал колоссальный донжон в форме перевернутой пирамиды, обвитой корнями Древа Мира; а на самом конце пирамиды в блестящем кристалле был запечатан золотой меч.

Сугуха, по-видимому, то же самое сейчас вспомнила; глядя куда-то вверх, она с улыбкой произнесла:

– Да, братик, ты тогда совсем растерялся. То ли возвращаться на поверхность, то ли спрыгнуть с Тонки и попробовать пробраться через донжон и взять Экскалибр.

– Н... ну, я сомневался... но знаешь что – тех, кто бы не стал сомневаться в такой ситуации, я вообще за онлайн-игроков не считаю!

– Звучит не очень круто.

Эти слова Сугуха произнесла с улыбкой, а потом опустила глаза и, похоже, задумалась. Причем, сдается мне, вовсе не над тем, что положить на второй тост, – она потянулась за тубиком с тунцовым паштетом и прошептала:

– ...Тонки придет, только если позову я или братик... и я не слышала, чтобы кто-то придумал, как еще можно летать в Ётунхейме. Может, кто-то спас другую слономедузу, как мы тогда, и выполнил нужное условие?..

– Может, и так... такой отвратный... в смысле, необычный на вид злой бог спасен каким-то другим непредсказуемым... в смысле, гуманным игроком, не Сугу... я удивлен, что такое еще может произойти.

– Он не отвратный! Он милый! – заявила моя сестренка (которой вроде бы уже 16 лет), сердито глядя на меня. – Но сейчас, думаю, уже вопрос времени, когда кто-то пробьется через донжон и заберет меч. Его до сих пор не обнаружили, потому что трудно понять, какое условие нужно выполнить, но уже год прошел, и за это время появилось обновление с навыками мечника, так что сложность донжона сама по себе стала ниже.

– Да... ты права...

Я глотнул молока и кивнул.

Экскалибр мы нашли в прошлом январе. С тех пор администрирование ALO перешло от «РЕКТО Прогресс» к нынешним владельцам, венчурной компании, потом добавилась парящая крепость Айнкрад, и игра изменилась радикально. В июне, когда все более-менее успокоилось, мы с Асуной, Лифой и Юи снова оседлали Тонки и вошли в донжон, чтобы добраться до «Святого меча Экскалибра».

Нас ждал грандиозный провал. Этот донжон-сосулька кишел гигантскими четырехрукими гуманоидными злыми богами вроде того, который напал на Тонки; они были настолько круты, что хотелось кричать от бессилия. Мы, трое плюс одна, явно опередили время; мы пришли не столько на бой, сколько на разведку. Мы решили тогда, что пробиться невозможно, и поклялись, что «придем опять, когда станем сильнее», – но.

Когда в игре появился Айнкрад, были открыты всего десять нижних уровней; в сентябре открылись следующие десять, до двадцатого, так что наши усилия были сосредоточены там. Иногда мы спускались в Ётунхейм за ингредиентами, время от времени звали Тонки и играли с ним, но про Экскалибр речь не шла – в конце концов, ведь никто другой за ним идти не пытался... а точнее, никто другой про него не знал. Так вот год и прошел.

Однако в MMORPG просто не бывает такого, чтобы спрятанные предметы рано или поздно не находили. Подробностей я по-прежнему не понимал, но после появления новости о местонахождении меча в Ётунхейм наверняка ринулись толпы игроков. Возможно, кто-то из них уже проник в висячий донжон.

– ...Что собираешься делать, братик? – спросила успевшая прикончить второй тост Сугуха и подняла двумя руками стакан с молоком.

Я прокашлялся и ответил:

– Сугу, гонка за редкими вещицами – не единственная прелесть VRMMO.

– ...Ну да, верно. Даже если оружие действительно крутое...

– Однако, думаю, мы должны ответить Тонки, который показал нам этот меч. Наверняка ведь он надеется, что мы пройдем сквозь тот донжон. Ведь Тонки наш друг, верно?

– ...Только что ты сказал, что он отвратный...

У моей сестренки были глаза на мокром месте и одновременно самая широкая из всех возможных улыбок.

– Ну что, Сугу, ты свободна сегодня?

– ...Ну, в моей секции перерыв.

Отлично! Я стукнул правым кулаком по левой ладони и, переключив думательные шестеренки у себя в голове, принялся быстро рассуждать о стратегии.

– Тонки может гарантированно поднять семерых, не больше. Считаем: мы с Сугу, Асуна, Кляйн, Силика и Лиз... остается одно место. Эгиль сейчас занят в магазине... Крисхайт ненадежен, Рекон в столице сильфов...

– Как насчет попробовать пригласить Синон-сан?

– Точно!

Я щелкнул пальцами и, тут же достав свой мобильник, принялся листать телефонную книгу.

В начале месяца я участвовал в одном деле, связанном с GGO, то есть «GunGale Online», и сконвертировал туда Кирито; так вот, там я познакомился с девушкой по имени Синон. Когда мы разобрались с тем делом, Синон подружилась с Лиз и Асуной, и те предложили ей создать персонажа в ALO.

Конечно, поскольку это новый персонаж, которому всего-то две недели, в системе ALO, где навыки играют важную роль, ее численные характеристики невысоки. Однако острота восприятия Синон позволяет ей хорошо держаться даже в трудных донжонах.

Пока я с огромной скоростью строчил мэйлы, Сугуха быстро собрала тарелки и стаканы и понесла на кухню. Может, это мне только казалось, но ее походка стала более упругой. Не исключено, что, что бы она там ни говорила, она изначально рассчитывала на такой исход, когда показывала мне новости.

Нырнуть в другой мир вместе с друзьями, приступить к трудной, но потрясающе интересной задаче. Что-либо более классное в целом мире найти трудно.

Разослав по е-мэйлу приглашения пятерым друзьям, включая Синон, я тоже пробежался до кухни, чтобы помочь Сугухе.

Сегодня, конечно, воскресенье, но все равно – чтобы утром в конце года собрать вместе семерых игроков, требуется немалый талант приглашающего – впрочем, нет, это наверняка «Святой меч Экскалибр» пробудил чувства в наших геймерских душах. По сравнению с полугодичной давностью, когда его пытались добыть мы с Асуной, Лифой и Юи, сейчас у нас больше людей и куда выше характеристики.

Встретились мы на главной улице Иггдрасиль-сити, в доме с вывеской «Оружейный магазин Лизбет». Хозяйка магазина, кузнец-лепрекон, правила на точильном круге все наше оружие по очереди. Повысить до максимума прочность всего снаряжения перед выполнением большого квеста – это просто здравый смысл.

Саламандр с катаной Кляйн сидел на лавке возле стены, скрестив ноги, и под предлогом «взбодриться» с самого утра уже баюкал в руке бутылку спиртного – впрочем, в его реальное тело, разумеется, ни один миллилитр алкоголя не проник. Кайт ши Силика, приручительница, на голове которой сидел голубой пернатый дракончик, спросила его:

– Кляйн-сан, а у тебя уже новогодний отпуск?

– Со вчерашнего дня. Сейчас все равно нет работы, даже если бы мне хотелось работать. Наш директор страшно гордится, что наша суперблестящая компания может позволить сотрудникам отпуск в последнюю и первую недели года.

Несмотря на свою внешность, Кляйн – достойный член общества, работающий в маленькой компании, которая занимается импортом. Он вечно ругает директора компании, однако же два года, что он провел в плену SAO, о нем хорошо заботились, а когда он вернулся живым, то смог тут же снова приступить к работе, так что, думаю, на самом деле это хорошая компания. Кляйн, похоже, и сам считает, что в долгу у директора, и недавно он разработал устройство для дистанционных презентаций на базе мобильной камеры и программного пакета «Семя». Я ему немало помогал в доводке этой камеры, и всего лишь раз угостить меня жареным мясом по принципу «лопай от пуза» было с его стороны малость нечестно; однако, если он мне поможет с сегодняшним квестом, я буду считать, что мы квиты –

Пока я раздумывал, предмет моих мыслей снова прислонился к стене, взглянул на меня и сказал:

– Эй, Кирито, если нам сегодня удастся хапнуть «Святой меч Экскалибр», в следующий раз помоги мне раздобыть «Катану духа Кагуцути⁵».

– Чего... в том донжоне охрененно жарко...

– Ну если так, то в Ётунхейме, куда мы полезем сегодня, охрененно холодно!

Пока мы без особого энтузиазма переругивались, слева раздался тихий голос:

– А, а я тогда хочу «Лук света Шхина⁶».

Говорившая замолкла, и я повернулся к ней. Привалившись спиной к стене, как и я, и скрестив руки на груди, стояла девушка, из коротких голубых волос которой росли острые треугольные уши, признак расы кайт ши. Если Силика была дружелюбной, как манчкин⁷, то эта напоминала скорее холодную сямку – да нет, свирепую дикую кошку.

– Твоему персонажу всего две недели, а ты уже хочешь легендарное оружие?

В ответ дикая кошка вильнула тонким, длинным хвостом.

– Лук, который сделала Лиз, замечательный, но мне хотелось бы чуть подальше, если возможно...

Лизбет, которая в это время как раз меняла тетиву на вышеупомянутом луке в глубине помещения, повернулась и с натянутой улыбкой произнесла:

⁵ Кагуцути – в синтоизме бог огня.

⁶ Шхина – в иудаизме термин, обозначающий присутствие Бога, иногда оно используется для обозначения самого Бога. В Талмуде Шхина часто сравнивается с солнечным светом.

⁷ Манчкин – порода кошек с короткими лапами, отличающаяся дружелюбным характером.

– Эй, в этом мире у луков дальнобойность больше, чем у копья, но меньше, чем у магии! Целиться в мишень, которая дальше ста метров, – это просто ненормально!

Дикая кошка лишь пожала плечами и невозмутимо улыбнулась.

– На самом деле мне бы хотелось прицельную дальность вдвое больше.

В своей родной игре GGO она была ультрадальнобойным снайпером, стрелявшим больше чем на два километра; зная это, я не смог сдержать неловкой улыбки. Если она действительно заполучит тот лук, в дуэлях без ограничения по размеру арены ее противник не успеет подойти с мечом на дальность удара, прежде чем окажется утыкан стрелами, как ежик, и это будет КАПЕЦ.

Эта дикая кошка с волосами цвета воды – наша новая подруга Синон. Придя в ALO всего две недели назад, она за один день тренировок полностью освоила лук, довольно трудное оружие. Если говорить про стрелков в ALO, то обычно это либо подвижные сильфы с короткими луками, либо сильные и выносливые гномы с настоящими баллистами в качестве мобильных артиллерийских батарей; однако Синон, начисто проигнорировав все это, сосредоточилась на дальнобойных длинных луках и выбрала себе расу кайт ши, обладающую самым острым среди девяти рас зрением. Сперва я просто думал «да пусть делает что хочет» и всякое такое, но потом, глядя, как ее стрелы попадают в цель на большем расстоянии, чем огненная магия, и приканчивают монстров, не давая им даже приблизиться, я мысленно снял перед ней шляпу.

Стрелы в мире ALO, если их выпускать с нормальной дистанции, наводятся с помощью системы, как и магия; но дальше определенного расстояния из-за ветра и силы тяжести они мажут. Однако движок, с помощью которого моделируется «влияние ветра и силы тяжести», тот же, что в GGO, так что Синон словно годами отработывала внесение поправок в прицел. Это то же самое, что и со мной было недавно, когда я перешел в GGO и там применял внесистемный навык «детекции взгляда»; в общем, у разных VRMMO на платформе «Семя» есть много общих черт, в том числе такие, о которых я даже и не думал...

Пока я размышлял, входная дверь справа от меня с силой распахнулась.

– Я вернулась!

– Простите за ожидание.

Голоса принадлежали Лифе и Асуне, которые ходили закупать зелья. Похоже, они не стали убирать купленное в рюкзак, а просто принесли прямо с рынка в корзинах, из которых сейчас и вывалили на стол посреди комнаты множество разнообразных флакончиков и орешков.

С плеча Асуны слетела маленькая феечка – Пикси-проводник по имени Юи – и уселась мне на голову. У моего аватара, сприггана Кирито, раньше были длинноватые волосы, жестко торчащие во все стороны, но потом я по требованию Юи вернул себе старую прическу. Потому что на той было «трудно сидеть».

Устроившись у меня на голове, Юи заговорила своим колокольчиковым голосом.

– Я собрала информацию, пока мы делали покупки. Папа, пока что ни один игрок или партия игроков не проникли в тот висячий донжон.

– А... а откуда тогда стало известно, где Эскалибр?

– Судя по всему, кто-то наткнулся на какой-то другой квест, не тот, что с Тонки. И в награду за него NPC показал, где находится Эскалибр.

Услышав слова Юи, Асуна, расставлявшая зелья по порядку, развернулась, колыхнув длинными голубыми волосами, присущими лишь ундинам, и, чуть нахмутив брови, сказала:

– И, похоже, это был не мирный квест. Задание не на охрану и не «пойди-принеси», а на истребление. Из-за этого в Ётунхейме сейчас идет жуткая бойня – игроки рубят генерящихся монстров.

– ...Да, спокойной жизни не будет...

Я тоже скривил губы.

«Квест на истребление», как подсказывает название, предлагает игрокам «убить столько-то монстров такого-то типа» или «собрать столько-то предметов, выпавших из монстров такого-то типа». Поскольку при этом требуется, чтобы партия игроков охотилась на монстров определенного типа в определенном месте, то, если один и тот же квест выполняют одновременно несколько партий, неизбежно возникает конкуренция за точки генерации новых монстров, что, в свою очередь, гарантированно приводит к сражениям PvP.

– Как-то это странно, нет? – спросил Кляйн, допив свое бренди и вытерев губы. – «Святой меч Эскалибр» спрятан в самой глубине висячего донжона и охраняется крутыми монстрами, так? Какой смысл в квесте, где в награду NPC рассказывает об этом?

– Кстати да, странно, – Силика, прижимая к груди перебравшуюся туда Пину, склонила голову набок. – Если бы в награду игрокам доставляли к донжону, это еще можно было бы понять...

– ...Ну, думаю, когда доберемся, сами все выясним, – заметила своим обычным спокойным тоном сидящая рядом со мной Синон. И тут же из глубины комнаты раздался возглас Лизбет:

– Отлично! Все оружие в полном порядке!

– Спасибо за работу! – хором пропели все.

Оружие блестело как новенькое; игроки разобрали свои любимые мечи, катаны, луки и прочее. Асуна со своим врожденным талантом командира разделила стоящие на столе зелья на семь частей; мы их взяли и распихали в поясные сумки. Все, что туда не влезло, отправилось в рюкзаки.

Кинув быстрый взгляд в правый нижний угол поля зрения, где отображалось время реального мира, я обнаружил, что там всего 11 утра. Когда-нибудь нам потребуется

сделать перерыв, чтобы пообедать и сходить в туалет, но, надеюсь, к тому времени мы успеем добраться до первой безопасной зоны в всячем донжоне.

Оглядевшись по сторонам, я увидел, что все семеро плюс одна плюс дракон готовы, и прокашлялся, чтобы привлечь общее внимание.

– Ребята, спасибо, что вы все пришли, когда я так внезапно позвал! Когда-нибудь я с вами за сегодня рассчитаюсь – духовно. Ну ладно – вперед, сделаем их всех!

– Оу!

Может, мне показалось, но улыбки, сопровождавшие общий возглас, были несколько вымученными. Я развернулся, отворил дверь магазина и зашагал к секретному тоннелю, который вел от Аруна, расположенного под Иггдрасиль-сити, в подземный мир Ётунхейм.

[К оглавлению](#)

ГЛАВА 2

Узенький проулок, которого не было на карте окраин Аруна, петлял, вился, бежал вверх-вниз по лесенкам, пока не уперся наконец в дверь рядом с садом частного дома, через которую мы проходили в прошлый раз.

Это была совершенно непримечательная округлая деревянная дверь, всем видом внушающая мысль, что она чисто декоративная и не открывается. Лифа достала из сумочки маленький медный ключик, вставила в замочную скважину и повернула; раздался отчетливый щелчок. Ключ у нас очутился сам собой, когда Тонки в первый раз доставил нас к тоннелю. Так что вполне можно считать, что со стороны Аруна открыть дверь нельзя.

Я взялся за железные кольца и потянул; деревянные створки раскрылись, и мы увидели ведущие вниз ступени. Когда все семеро вошли и идущий последним Кляйн закрыл за собой дверь, она защелкнулась автоматически.

– Уааа... и чего здесь делает эта лестница? – не удержалась от возгласа Лизбет, которая была тут впервые. Ведущий вниз тоннель был диаметром метра два; подсвечивали его бледно фосфоресцирующие маленькие лампы на стенах. Высеченные в полу ступени уходили вперед, насколько позволяло видеть разрешение оптической системы.

– Хмм, здесь похоже на кусочек башни-лабиринта Айнкрада.

Это произнесла Асуна, идущая первой; она уже шагнула на лестницу. На лицах Лиз, Силики и Кляйна отражалось удивление. Я криво ухмыльнулся и высказал свою признательность этому тоннелю:

– Ну, если бы мы решили попасть в Ётунхейм нормальным путем, сперва нам бы пришлось найти соответствующий донжон, который бог знает где на плато Аруна, пройти

сквозь тамошних монстров и под конец победить босса-охранника. Одной партии на все это понадобится часа два, а мы этим коридором пройдем за пять минут! На месте Лифы я бы завел бизнес – пускал бы игроков и собирал по тысяче юрдо за проход.

– Эй, братик, если здесь пройти без Тонки, ты свалишься в здоровенную дыру посреди Ётунхейма и умрешь, – сказала Лифа и сделала усталое лицо. Она всегда так простодушна.

В самой середине громадного подземного мира Ётунхейма находилась пропасть диаметром километра полтора, получившая различные названия типа «Большая Центральная Яма» и «Великая Бездна». «Святой меч Экскалибр» был запечатан в самом конце торчащей из потолка пирамиды с лабиринтом внутри, прямо над этой ямой. Лестница, по которой мы сейчас спускались, заканчивалась рядом с лабиринтом, и выход тоже располагался высоко в воздухе, так что, если оттуда спрыгнуть, это гарантированно приведет к падению в бездну, смерти и возврату к точке возрождения, расположенной в Альвхейме.

Я прокашлялся и с непроницаемым лицом произнес:

– Ну, в таком случае советую делать каждый шаг с осторожностью и без жалоб.

– Этот коридор не ты проложил, – тут же ответила идущая прямо передо мной Синон. *Она, как всегда, спокойна и прямолинейна. Надо ее как следует поблагодарить за подколку.*

– Спасибо за цуккоми⁸.

С этими словами я взялся за покачивающийся передо мной голубой хвост и пожал вместо руки.

– Фугяаа!!! – испустила громкий вопль кошка-лучница и подпрыгнула на месте. Потом развернулась и взбежала на несколько ступеней вверх; однако я с легкостью отдернулся, не дав ее когтям ко мне притронуться.

Треугольные уши и хвост, отличающие расу кайт ши, естественно, у человека отсутствуют, однако игроки этой расы все равно ощущают прикосновение к ним с помощью какого-то непонятного механизма. Если крепко схватить за эти органы ничего не подозревающего игрока, у того возникает «суперстранное ощущение» – терминология Силики, – так что реакцию наблюдать всегда очень забавно.

– Ты, если еще раз так сделаешь, я тебе пуцу огненную стрелу в ноздрю!

Рядом с мгновенно отвернувшейся Синон остальные девушки – Лифа, Лиз, Силика, Асуна и сидящая у нее на плече Юи – безукоризненно синхронным движением покачали головами. Шедший позади всех Кляйн восхищенно простонал:

⁸ Цуккоми – типаж японской комедии, который всегда выступает в паре с другим типажом – Бокэ. Из них двоих Бокэ – простодушный и рассеянный, он постоянно совершает нелепые поступки, а Цуккоми вмешивается, исправляет ошибки Бокэ и попутно издевается над ним. Как имя нарицательное «цуккоми» означает подколку, подковырку.



– Дружище, да ты бесстрашен.

Незадолго до истечения заявленных пяти минут наша компания добралась по тоннелю-лестнице до нижней кромки «пола» Альвхейма, и впереди возник тусклый белый свет.

С каждым шагом виртуальный воздух становился все холоднее. Перед нашими лицами то тут, то там возникали сверкающие ледяные кристаллы.

Еще несколько секунд – и мы выбрались наконец наружу; перед нами открылась панорама Ётунхейма с высоты птичьего полета. Ступени, высеченные в толстом древесном корне, шли еще метров пятнадцать в открытом пространстве, после чего обрывались.

– У... уааа!..

– Ух ты...

Эти возгласы вырвались одновременно у Синон и Силики, двух кошек, увидевших Ётунхейм впервые. Даже дракончик Пина, устроившийся у Силики на голове, энергично захлопал крыльями.

Под нами расстилался покрытый толстым слоем снега и льда красивый и суровый мир вечной ночи. Свет проникал сюда с поверхности через гигантские ледяные кристаллы, торчащие из нависающего над нами потолка. Кроме того, были и другие источники света – горящие желто-оранжевым или сине-фиолетовым огнем факелы на стенах раскиданных то тут, то там крепостей, принадлежащих племенам злых богов. В центре мира от земли до потолка был где-то километр; с такой высоты самих злых богов, во множестве бродящих по снегу, было не разглядеть. А прямо под нами виднелась гигантская ямища, поглощающая весь попадающий в нее свет, – Бездна.

Если отвести взгляд от того, что снизу и сзади, и посмотреть перед собой, зрелище открывается совершенно фантастическое и трудноописуемое.

Бесчисленные извивающиеся корни Древа Мира, возвышающегося над Альвхеймом, словно поддерживали блок синего льда, остро торчащий из потолка. Это и была наша цель – висячий донжон в форме перевернутой пирамиды. Основание пирамиды было метров триста в толщину, высота примерно такая же. Снаружи виднелось множество вырезанных во льду комнат и коридоров да гигантские тени, которые там бродили.

И наконец мой взгляд обратился к острому концу пирамиды.

Даже с присущим расе спригганов ночным зрением было трудно различить взблескивающий то и дело золотой огонек. Там, в глубине огонька, находился сильнейший мотиватор в ALO, мощнейшее оружие «легендарного» класса, «Святой меч Экскалибр».

После того как все осмотрелись, Асуна подняла правую руку и начала произносить певучие слова заклинаний. Тотчас всех сопартийцев окутала тонкая пленочка синего света, а под полосой хит-пойнтов в верхнем левом углу поля зрения зажглась маленькая иконка. Одновременно исчез холод, как будто мы все надели первоклассные пуховики. Это было заклинание, повышающее сопротивление к холоду.

– Так, – кивнула Лифа, поднесла к губам правую руку и тонко свистнула.

Прошло несколько секунд, и – «Куоооооон» – сквозь стон ветра издалека донесся крик. На фоне черной пустоты появилась поднимающаяся белая тень.

Сбоку это существо походило то ли на сплюснутую рыбу, то ли на лопаточку для риса; в стороны оно простирало четыре пары плавников, смахивающих на белые крылья. Снизу свисало множество гибких щупалец. На голове было три черных глаза (по одному с каждой стороны) и длинный хоботоподобный нос. Это был не кто иной, как злой бог, превратившийся из слонмедузы в странное, но красивое создание, – Тонки.

– Тонки-сааан! – изо всех сил выкрикнула Юи, сидящая у Асуны на плече, и странный злой бог протрубил в ответ. Он поднимался по спирали, хлопая мощными крыльями. По мере того как он приближался, четверо игроков, видевших его впервые, медленно отступали вверх по лестнице.

– Все нормально, этот парнишка травоядный, – успокоил я. Лифа тут же обернулась и с ухмылкой добавила:

– Правда, в прошлый раз я ему дала рыбу, которую принесла сверху, и он ее слопал в момент.

– ...Х-хех.

Кляйн и остальные сделали еще шаг назад, но дальше отступить по узкой лестнице было некуда. Очутившись прямо перед нами, Тонки протянул длинный хобот, по-прежнему напоминающий слоновий, и покрытым густой шерстью кончиком погладил стоящие торчком волосы Кляйна.

– Убюрохо?! – издал что-то непонятное и нечленораздельное воин с катаной. Я безжалостно подтолкнул его вперед.

– Давай лезь ему на спину.

– Т-тебе легко говорить, но я, знаешь, я обещал дедушке перед смертью никогда не ездить на американских машинах и не летать на слонах...

– Помнится, совсем недавно в «Кафе-кости» твой дедушка угощал меня сушеной хурмой, нет? Кстати, было вкусно, в следующий раз принеси еще!

С этими словами я еще разок подтолкнул Кляйна, и он, дрожа от страха, шагнул на плечо Тонки, а потом перебрался на его плоскую спину. Следом прошла Синон, не выказывающая никаких признаков страха (ну, как всегда), потом любительница животных Силика, которая явно уже включила Тонки в число своих питомцев. Лизбет каким-то

необычайно девчоночьим голосом воскликнула «и-и рраз!» и последовала за Силикой; потом прыгнули Лифа и Асуна, для которых это был уже не первый раз; ну и затем я, почесав Тонки у основания хобота, забрался на десятиметровую спину злого бога.

– Отлично, Тонки, теперь отнеси нас к входу в донжон! – выкрикнула Лифа, сидящая у него на загривке. Тонки задрал хобот и снова затрубил, потом, медленно маша восемью крыльями, полетел вперед.

Я уже в пятый раз катался на спине летающего злого бога Тонки (включая те разы, где мы просто дурачились). И всякий раз, хотя я об этом вслух не говорил, у меня в голове возникала одна и та же мысль. Эта мысль –

– ...Слушайте, а что будет, если мы отсюда свалимся?

Это и была моя мысль; а сейчас ее высказала сидящая прямо у меня за спиной Лизбет.

Вот именно. Ётунхейм устроен так, что ни одна раса фей там летать не может, а при падении с большой высоты (больше десяти метров) игрок получает урон. Величина урона зависит от навыков игрока, но падение более чем с 30 метров – это гарантированная мгновенная смерть.

Сейчас Тонки летел на высоте где-то километр. Если мы отсюда свалимся – даже нужды нет думать, что будет. Ну, разумеется, есть страховочные варианты – например, можно ухватиться за щупальца под брюхом, – но лично я предпочел бы до такого не доводить.

Аналогичное беспокойство, похоже, было в головах у всех; лишь сидящая впереди известная «маньячка скорости» Лифа, перелетевшая к ней на голову Юи да Пина в объятиях Силики чувствовали себя вполне комфортно.

На вопрос Лиз ответила Асуна, приклеившаяся к спине Тонки рядом с ней. Немного напряженно взглянув на меня, она улыбнулась и произнесла:

– Кое-кто еще в старом Айнкраде полез на колонну, соединяющую уровни, но свалился. Наверняка когда-нибудь он и здесь попробует, что будет, если отсюда упасть.

– ...А кошкам с такой высоты не привычнее падать?

Две кошки разом сделали серьезные лица и замотали головами.

Пока шла эта беседа, Тонки продолжал скользить в воздухе, маша четырьмя парами крыльев. Прямо впереди, недалеко от основания пирамиды, виднелась терраса, где располагался вход в ледяной висячий донжон. Похоже, полет пройдет спокойно и безопасно...

Так я надеялся в душе. Однако в это самое мгновение –

Без всякого предупреждения Тонки сложил все свои крылья и сорвался в крутое пике.

– Уаааааа?! – хором вскричали двое мужчин.

– Кяааааа! – хор девушек.

– Йяхоуууу! – это Лифа.

В попытке сопротивляться все более мощному потоку набегающего воздуха я отчаянно хватался за густую шерсть, росшую на спине Тонки. Пике стало почти отвесным, земля стремительно приближалась. Но почему он ни с того ни с сего такое устроил? До сих пор все наши полеты проходили медленно и плавно – от лестницы на древесном корне до ледяной террасы.

Может, ему надоело изображать такси? Или от той рыбки, которую ему дала Лифа, у него случилось несварение желудка?

Пока я раздумывал о подобных бесполезных для здоровья вещах, покрытая снегом и льдом земля становилась видна все лучше и детальнее. Похоже, Тонки направлялся к южной границе той громадной ямищи, Бездны. Да, к тому самому месту, где когда-то мы с Лифой сражались с рейд-группой ундин, пытавшихся убить Тонки.

И тут же последовало внезапное торможение; перегрузка нас согнула и вжала в спину злого бога. Тонки тормозил, развернув крылья на всю ширину. Похоже, по крайней мере, что он не собирался врезаться в землю вместе с пассажирами. Я приподнялся и облегченно выдохнул.

Тонки снова сменил курс на горизонтальный, на сей раз высота полета была метров 50. Я посмотрел вниз; земля была видна совершенно отчетливо, как на карте аэрофотосъемки высокого разрешения. Мертвые деревья, с ветвей которых свисали сосульки. Замерзшие реки и озера. И –

– ...Ах?!. – внезапно воскликнула сидящая у Тонки на загривке Лифа и вся напряглась. Потом указала на некую точку на земле и голосом, похожим на стон, выдавила:

– Б-братик, смотри!!!

Я и остальные пятеро повернули головы вперед-влево, туда, куда показывал палец Лифы.

Внезапно по моим глазам, привыкшим к тусклому освещению, ударила ослепительная вспышка светового эффекта. Чуть позже донесся низкий грохот. Несомненно – это было какое-то мощное атакующее заклинание.

– Крррууун... – печально протрубил Тонки. Причина обнаружилась сразу же.

Атака была нацелена на гигантскую тушу в форме мандзю⁹ с длинными щупальцами. Голова монстра была похожа на слоновью, с большими ушами и хоботом –

⁹ Мандзю – популярная японская сладость, пирожок из пшеничной, рисовой или гречишной муки с начинкой из сладкой соевой пасты.

короче, монстр был громадной слономедузой, такой же, как Тонки до своего «перерождения».

Нападала на него крупная рейд-группа, человек тридцать или даже больше. Разный цвет волос, разные габариты тела – похоже, смешанная команда. Если так просто посмотреть – обычная партия охотников на злых богов. Однако Лифа увидела кое-что, что остальные заметили не сразу, – слономедузу атаковали не только игроки.

Ростом в шесть-семь раз выше гнома; внешне похож на человека, но с четырьмя руками и тремя лицами, расположенными одно над другим; кожа цвета белой стали; горящие тусклым красным светом, точно угольки, глаза.

Гуманоидный злой бог, точно такой же, как тот, что пытался убить Тонки при нашей с ним первой встрече. В каждой руке он держал грубо сработанный стальной меч; тупые клинки раз за разом вгрызались в спину слономедузы. По твердому панцирю расходились трещины, из которых летели брызги какой-то жидкости, а игроки непрерывно направляли в эти трещины свои заклинания, стрелы и навыки мечника.

– Что... происходит? Неужели этого злого бога кто-то приручил? – тяжело дыша, прошептала Асуна. Силика отчаянно замотала головой и ответила:

– Это невозможно! Шанс успешно приручить такого крутого монстра, как злой бог, даже с максимально раскочанненными навыками и самым крутым снаряжением все равно ноль целых ноль десятых!

– Это значит, – простонал Кляйн, поглаживая свои огненно-рыжие волосы, – как это называется – «вскочить на подножку»? Четырехрукий напал на слономедузу, а они присоседились, чтобы в конце нанести последний удар?..

– Однако интересно, как они управляют его вниманием, – спокойно (хотя ее брови были сведены) заметила Синон. Да, она правильно сказала: судя по поведению злого бога, не было бы ничего удивительного, если бы он переключился на игроков после первого же запущенного рядом заклинания или навыка мечника, пусть даже сам бы он не получил от этого урона.

Не в силах понять смысл происходящего, мы могли лишь кусать губы, глядя вниз. Тем временем громадная слономедуза наконец задрожала и рухнула боком на снег. И тут же к ней потянулись железные мечи и мощные заклинания...

– Хиррруууууу... – в агонии проревела слономедуза; а потом ее тело исчезло в громадном вихре разлетающихся полигонов.

– Куоооо... – печально протрубил Тонки. Сидящая у него на загривке Лифа дрожала, Юи у нее на голове тоже печально сникла.

Я не мог подобрать слов, чтобы их утешить; мой взгляд оставался прикован к рейд-группе внизу.

Внезапно у меня глаза чуть на лоб не вылезли.

Четырехрукий гигант – не прирученный, не загипнотизированный, вообще никак не подчиненный – затопал ногами и победно взревел; несколько десятков игроков вокруг него тоже стали принимать «крутые» позы; а потом они все вместе двинулись в поисках новой жертвы.

– По... почему они не дерутся друг с другом?! – вырвался хрипый возглас у сидящей рядом со мной Асуны; потом она, судя по всему, заметив еще что-то, подняла голову.

– Ах... смотрите, вон там!

Она показала на холм у самого горизонта справа. Там тоже яростно сверкали световые эффекты боя. Я напряг зрение и увидел еще одну большую группу игроков, на этот раз поддерживаемую сразу двумя гуманоидными злыми богами. Кажется, они атакуют другого злого бога, похожего на многоногого аллигатора.

– Да что, блин, там происходит?..

В ответ на вопрос озадаченного Кляйна Лизбет пробормотала:

– ...Может, это и есть то, о чем Асуна говорила наверху, – новый квест на истребление?.. Похоже... что злые боги-гуманоиды помогают игрокам истреблять злых богов-животных...

– !..

Все разом ахнули.

Да, скорее всего, так и есть. При выполнении определенных квестов игроки вполне могут объединяться с определенными монстрами. Но почему награда за этот квест имеет отношение к «Святому мечу Экскалибру»? Меч запечатан в глубине крепости гуманоидных злых богов, а это значит, что, не победив этих монстров, к нему не пробраться...

Додумав до этого места, я вдруг поймал отраженный луч света откуда-то со стороны нависающей над нами громадной ледяной глыбы и поднял голову.

Однако свет шел вовсе не оттуда. На дальнем краю спины Тонки, где никто не сидел, абсолютно беззвучно возникли частички света. Потом они слились вместе – и образовали человеческую фигуру.

Длиннополое одеяние, напоминающее халат. Вьющиеся светлые волосы, стекающие по спине к самым ногам. Перед нами была элегантная леди с невероятно прекрасным лицом.

Однако слова, вырвавшиеся у меня и одновременно у развернувшегося Кляйна, были не из тех, какие положено говорить женщине.

– Какая...

– ...громадина!

Однако нас можно простить. Росту в этой леди было, на глаз, больше трех метров.

К счастью, судя по первым словам таинственной женщины, она вовсе не оскорбилась. Выражение ее лица оставалось таким же мягким, когда она раскрыла рот. Раздался текучий голос, совсем не похожий на голос игрока, – но в нем слышались торжественные нотки.

– Я Озерная королева Урд¹⁰.

И затем блондинка-великанша продолжила:

– Вы, о феи, связавшие себя узами с нашим племенем.

Племя? Не понимая, о чем это она, я повернул голову. Слова, похоже, были адресованы нам, сидящим на спине Тонки. *Эта женщина что, дружит со злыми богами-животными, которые обитают в Ётунхейме?* Так я подумал было, но...

Лишь тут до меня дошло, что громадная дама передо мной, называющая себя «Озерной королевой», на 100% не человек. Ее грива длинных светлых «волос» состояла на самом деле из волнистых ветвящихся щупалец, сужающихся к концам, а руки и ноги, виднеющиеся из-под халата, были покрыты жемчужно-блестящей чешуей. Не менее странное, чем Тонки, создание, решившее позаимствовать человеческую внешность... но все равно я был впечатлен.

– Я и две мои сестры просим вас сослужить нам службу. Пожалуйста, спасите нашу страну от нашествия племени Ледяных великанов.

Пока я ее слушал, в голове у меня возникла мысль. *Для начала – эта великанша вообще «что»?*

Цветной курсор не появлялся, хотя я сфокусировал на ней зрение; и она явно не была порождена каким-либо заклинанием. Безвредный NPC, являющийся пусковым элементом какого-то ивента? Ловушка, поставленная агрессивным квестовым монстром? А может, это аватар, управляемый ГМом? Я никак не мог прийти к какому-то выводу.

Внезапно я ощутил, как что-то нетяжелое опустилось мне на левое плечо. И тут же услышал очаровательный шепоток Юи.

– Папа, эта женщина – NPC. Но немного странная. Похоже, она говорит не по заданному алгоритму, как обычные NPC. Ее программа подключена к лингвистическому модулю.

– ...Значит, это ИИ?

¹⁰ Урд – в скандинавской мифологии одна из трех норн – волшебниц, обладающих даром определять судьбы людей и богов.

– Да, папа.

Размышляя над словами Юи, я в то же время продолжал слушать историю, которую рассказывала женщина.

NPC – «Озерная королева Урд» – обвела жемчужно сверкающей правой рукой гигантский подземный мир и сказала:

– Некогда Ётунхейм, как и ваш Альвхейм, был благословлен Древом Мира Иггдрасилем, его покрывали красивые леса, луга и реки. Мы, племя Каменных великанов, и Звериное племя жили вместе в мире и гармонии.

При этих словах окружающий нас снежно-ледяной пейзаж беззвучно качнулся и затуманился. Его точно покрыл иллюзорный слой, показывающий то, о чем рассказывала Урд. Мир, изобилующий деревьями, цветами и чистой водой. Можно сказать, он был куда богаче, чем территории гномов и саламандр наверху.

Что еще удивительнее, Великой Бездны, которой полагалось быть позади королевы Урд, в том мире не было. Вместо нее прозрачной водой сверкало озеро. Толстые корни Древа Мира, переплетаясь, спускались с потолка до самого озера; в других направлениях они не расходились.

Над самой поверхностью воды на корнях виднелось множество деревянных домиков – пожалуй, слово «городок» вполне подходило. В целом это было похоже на столицу Арун наверху.

Урд опустила правую руку, и иллюзорная картина исчезла. Вернулся холодный, заледенелый мир Ётунхейма. Урд смотрела с безразличием, но я легко представил себе, как ее глаза наполняются печалью, когда она продолжила.

– ...Еще ниже Ётунхейма существовала страна вечного льда Нифльхейм¹¹. Правил ею король племени Ледяных великанов Трим¹². Однажды он, обратившись волком, проник в нашу страну, украл выкованный некогда богом кузнецов Велундом¹³ Экскалибр, «меч, рассекающий дерево и сталь», и бросил в Источник Урд в центре мира. Меч перерубил толстые корни Древа Мира, и с тех пор Ётунхейм лишился благословения Иггдрасиля.

На этот раз Урд подняла левую руку, и перед нами вновь возникла иллюзорная картина. Мы могли лишь потрясенно молчать и смотреть.

Корни Древа Мира, распростерты по всей поверхности гигантского озера – Источника Урд, – сотряслись, взмыли над водой и стали втягиваться в потолок. Построенный на корнях город развалился мгновенно.

¹¹ Нифльхейм – в скандинавской мифологии один из девяти миров, земля льдов, обиталище ледяных великанов.

¹² Трим (или Трюм) – в скандинавской мифологии великан, князь Ётунхейма.

¹³ Велунд – в европейской мифологии бог кузнецов (или просто выдающийся кузнец).

Одновременно со всех деревьев разом опала листва, трава пожухла, свет потускнел. Реки покрылись льдом, началась страшная вьюга. Колоссальная масса воды в Источнике Урд мгновенно превратилась в глыбу льда, которую тут же обвили и уволокли вверх корни Древа Мира. Множество существ, населявших озеро, выпали из глыбы и свалились вниз. В их числе были и слонмедузы, такие как прежний Тонки.

Корни Древа Мира все поднимались, совсем скоро они достигли потолка – твердой границы, отделяющей Ётунхейм от Альвхейма. Ледяная громадина, которую они несли, наполовину ушла в потолок. Эта глыба, несомненно, и стала «перевернутой ледяной пирамидой» нынешнего Ётунхейма. В самом низу глыбы висела острая граненая сосулька, от которой исходил золотой свет. Там и был меч, брошенный королем ледяных великанов Тримом, меч, разорвавший связь между Древом Мира и Ётунхеймом, – вне всяких сомнений, это был Эскалибр.

Когда воды совсем не осталось, некогда прекрасное озеро превратилось в огромную бездонную яму.

Урд опустила левую руку, и иллюзия исчезла. Однако на этот раз перед нами мало что поменялось. В основном изменилась ледяная глыба в небе – она упорядочилась и превратилась в донжон. А то, что в самом низу донжона действительно Эскалибр, мы с Лифой уже видели собственными глазами раньше.

– Подданные короля Трима, племя Ледяных великанов, в больших количествах вторгаются в Ётунхейм из Нифльхейма. Многие из нас, племени Каменных великанов, были схвачены и заточены в воздвигнутых ими крепостях и замках. Король превратил ледяную глыбу, бывшую некогда Источником Урд, в замок Тримхейм; из этого замка он стал править всей страной. Лишившись всей силы, какой мы прежде обладали, я и мои младшие сестры вынуждены были укрыться на дне некоего замерзшего родника.

Припустив веки, Урд продолжала свой рассказ, который, похоже, близился к концу. Мы, наполовину забыв уже, что она NPC, а ее история – лишь часть внутриигрового квеста, замороженно слушали.

– Но одного этого племени Ледяных великанов показалось мало; они желают уничтожить все мое племя, всех до единого зверей, живущих на этой земле. Тогда моя сила окончательно иссякнет, и Тримхейм поднимется в верхний мир, Альвхейм.

– Ч-чтоо! Если такое случится, весь Арун погибнет! – выкрикнул Кляйн, полностью увлеченный историей. Программа-ИИ с нефиксированными алгоритмами ответа, королева Урд, кивнула и произнесла:

– Король Трим собирается заковать Альвхейм в оковы снега и льда, а затем идти дальше, вперед и вверх, пока не доберется до вершины Иггдрасиля, где растет Золотое яблоко. Его цель – заполнить этот плод.

...Там что, правда есть что-то подобное? На мгновение эта мысль возникла у меня в голове, но тут же я вспомнил, что возле самой вершины Древа Мира обитает безумно крутой орел (у него даже собственное имя есть) и охраняет место, куда никто еще не смог попасть. Вполне возможно, что Золотое яблоко растет именно там.

Урд опустила взгляд, ее брови печально нахмурились.

– В ярости от того, что им не удалось уничтожить моих сородичей быстро, Трим и генералы Ледяных великанов прибегли к помощи ваших родичей, фей. Они пригласили их охотиться на мое племя, пообещав вознаградить Экскалибром. Однако Трим не может выпустить этот меч из рук, вручив другому. Как только Тримхейм лишится Экскалибра, благословение Иггдрасиля вернется на эту землю, и замок растает.

– Ээ... т-тогда, значит, Экскалибр в награду – это ложь?! Такие квесты вообще бывают?!

На этот безумный выкрик Лизбет королева благосклонно кивнула.

– Когда бог кузнецов Велунд ковал этот меч, он выкинул неудачный экземпляр, по которому он один раз не попал молотом. Этот меч выглядит точь-в-точь как Экскалибр, но на самом деле это «Фальшивый меч Калибурн». Трим, вероятно, собирается отдать в награду именно его. Он достаточно силен, но не обладает всей мощью настоящего меча.

– Х-хитер... а королям разве так можно?.. – обескураженно пробормотала Лифа. Урд снова кивнула и глубоко выдохнула.

– Коварство – сильнейшее оружие Трима. Но он настолько сильно жаждет расправиться с моим племенем как можно быстрее, что допустил одну ошибку. Чтобы сражаться вместе с воинами фей, которых он соблазнил фальшивой наградой, почти все его великаны сошли на землю. Так что в замке защитников почти не осталось.

Лишь сейчас я осознал, как будет выглядеть этот квест – нет, эта «Просьба Королевы».

Озерная королева Урд протянула свою длинную руку в сторону Тримхейма и произнесла:

– О феи, проникните в Тримхейм и освободите Экскалибр из его «заточения».

[К оглавлению](#)

ГЛАВА 3

– ...Потрясающая история...

После того как Озерная королева Урд рассыпалась на множество сверкающих капелек воды и исчезла, Асуна первой нарушила молчание. Тонки начал подъем – на этот раз плавно.

Следом заговорила Синон, которой, похоже, удалось собрать свои мысли воедино. Покачивая голубым хвостом, она произнесла:

– Это... обычный квест... верно? Но это задание, эта история – не слишком ли масштабны? ...Когда всех злых богов-животных перебьют, Ледяные великаны вторгнутся на поверхность – она так сказала?

– ...Да, так, – кивнул я, потом наклонил голову и скрестил руки на груди. – Но пойдут ли на такое владельцы безо всяких апдейтов и объявлений об ивентах? В любой другой ММО о «вторжении боссов» объявляют как минимум за неделю...

Все согласно кивнули.

И тут Юи, сидевшая до сих пор у меня на левом плече, взлетела и, зависнув в воздухе посреди нашей компании, произнесла так громко, что все услышали:

– Вообще-то, может быть, это просто догадка, но...

Юи сделала небольшую паузу, словно обдумывая, что говорить, потом продолжила:

– ...У «ALfheim Online» есть одно существенное отличие от стандартных VRMMO на платформе «Семя». Она основана не на урезанной версии системы «Кардинал», а на полноценной – той самой, что использовалась в старом «Sword Art Online».

Да, так и есть. Не очень-то хочется вспоминать эту историю, но ALO создал человек, одержимый жадностью; чтобы проводить незаконные эксперименты на игроках старого SAO, он скопировал весь сервер SAO. Так что автономная система «Кардинал», управляющая миром ALO, разумеется, имела ровно те же спецификации, что и в SAO.

Оглядев нас, внимательно слушающих, Юи сказала:

– У оригинальной системы «Кардинал» есть несколько функций, которые убрали в урезанной версии. Одна из них – «функция автоматической генерации квестов». Она собирает по сети легенды со всего мира и генерирует бесконечное множество квестов с использованием соответствующих имен и предысторий.

– Ч-чегоо? – у Кляйна отвалилась челюсть, и он простонал: – Так это что, тот кошмарный квест из Океании, который мы выполняли в Айнкраде, состряпала система-сама?

– ...Я таких даже слишком много помню. Когда мы добрались до семьдесят пятого, только в базе данных торговцев информацией их было больше десяти тысяч... – сублидер РыКов покачала головой. Одно время, когда гильдия «Рыцари Крови» остро нуждалась в деньгах, они активно участвовали в множестве квестов.

Сидящая рядом с Асуной Силика, глядя куда-то в пространство, прошептала:

– И я тоже иногда слышала такое. На тридцатом уровне, кажется – там был квест на огров с бензопилами и в странных масках. Их убиваешь и убиваешь, а на следующей неделе квест снова появляется на доске объявлений. Только не пойму, из какого они мифа...

У меня в памяти тоже осталось немало таких квестов, но, если мы продолжим в том же духе, то так и будем жаловаться друг другу насчет старого Айнкрада всю дорогу до ледяной громадины. Так что я, решив вернуть тему в прежнее русло, прокашлялся и спросил:

– Так что, Юи, этот квест тоже создан «Кардиналом»?

– Судя по поведению того NPC, вероятность очень высока, – кивнула Юи. – Возможно, автоматический генератор квестов был до сих пор отключен, а теперь менеджеры его снова запустили.

У Юи было какое-то непонятное выражение лица.

– Если так и будет продолжаться, все может закончиться очень плохо. Этот ледяной донжон поднимется в Альвхейм, Арун погибнет, злые боги выйдут на поверхность... Нет, еще хуже...

Губы девочки-ИИ сомкнулись, но тут же она испуганно продолжила:

– ...Согласно данным в моем архиве, этот квест содержит элементы скандинавской мифологии, а значит, он обязательно приведет к так называемой «Последней Битве». Не только Ледяные великаны вторгнутся из Ётунхейма и Нифльхейма, но еще из нижнего мира Муспельхейма¹⁴ придет племя Огненных великанов и сожжет Древо Мира... Это будет...

– ...«Рагнарёк¹⁵», – еле слышно произнесла Лифа/Сугуха. Она обожает мифы и легенды, у нее в комнате есть всякие такие книжки. Но тут же ее изумрудные глаза распахнулись и она выкрикнула:

– Но! Но такое... игровая система просто не должна уничтожать свои же собственные карты!..

Это звучало разумно. Однако Юи мягко покачала головой.

– ...Оригинальный «Кардинал» обладает полномочиями полностью уничтожить карты. Потому что ведь у старого «Кардинала» последней задачей было уничтожение всего Айнкрада.

– ...

Вот теперь мы погрузились в полнейшее молчание – сказать нам было нечего.

Первой рот раскрыла Синон, до сих пор в основном слушавшая.

– ...Если этот «Рагнарёк» на самом деле случится, и это будет против намерений менеджмента, нельзя ли будет сделать откат системы?

¹⁴ Муспельхейм – в скандинавской мифологии один из девяти миров, земля огня, обиталище огненных великанов.

¹⁵ Рагнарёк – в скандинавской мифологии гибель богов и всего мира.

– О... о, точно, точно, – закивал Кляйн. Если по-простому, откат – это перезапись текущих данных запасной копией. Как правило, так делается, если игроки получают непредусмотренные бонусы из-за багов или просчетов программистов. Конечно, в нашем случае, если Альфхейм выгорит дотла, ни опыт, ни снаряжение игроков не пострадают, но никто ведь не захочет, чтобы весь мир был как «Выжженная земля» саламандр.

Однако почему-то на этот раз Юи не кивнула.

– Такое возможно, если управляющая компания делает бэкапы вручную и хранит на отдельном физическом носителе... но если они пользуются для бэкапа соответствующей функцией «Кардинала», то, в зависимости от ее конфигурации, может получиться и так, что откат повлияет только на данные игроков и не затронет карт.

– ...

Секунды две мы все молчали. Потом вдруг Кляйн выпалил «во!» и открыл окно меню. Но тут же добавил «погано!» и обхватил голову руками.

– ...Что ты сделал? – поинтересовалась Лизбет, повернувшись к приунывшему воину с катаной.

– Ну, я постучался к ГМам, просто чтобы узнать, они в курсе ситуации или нет. Но в техподдержке сейчас никого нет...

– Конец года, воскресенье, еще и утро... – я вздохнул, покачал головой и поднял глаза к небу.

Колоссальный ледяной донжон был уже совсем близко. Триста метров в ширину у основания – если эта штука прорвется в Арун, шум поднимется страшный, это точно. Несмотря на то, что половина населения переехала в Иггдрасиль-сити на вершине Древа Мира, Арун оставался аванпостом для прохождения сложных донжонов на окружающем его плато; там же оставался главный рынок, где торговали все расы. Многолюдные вечера в выходные... у меня от Аруна осталось множество прекрасных воспоминаний.

– ...Раз такие дела, нам придется сделать это, братик, – и Лифа подняла правую руку, с которой свисал большой кулон.

Этот кулон ей дала Озерная королева Урд; в оправу был вставлен громадный, прекрасно ограненный драгоценный камень. Однако больше 60% его поверхности заливала чернота, не отражающая ни лучика света.

Когда камень станет черным весь, это будет означать, что уничтожены все до единого злые боги-животные и Урд полностью лишилась силы. В этот самый миг начнется вторжение короля Ледяных великанов Трима в Альвхейм.

– ...Точно. Все равно мы собрались, чтобы пройти этот замок и забрать Экскалибр. А если сейчас его защита слабее обычного, тем лучше для нас.

С этими словами я кивнул и, открыв окно меню, принялся возиться со снаряжением.

За спиной у меня появились два перекрещенных меча – один был скромно выкован в мастерской Лизбет, второй выпал из босса 15 уровня Нового Айнкрада, которого мы победили совсем недавно.

Глядя на мою спину, несущую, как когда-то, два меча, Кляйн улыбнулся до ушей и выкрикнул:

– Отлично! Это финальный Большой Квест года! Я решил – давайте завтра попадем на первую полосу «ММО завтра»!

Цель выглядела более-менее реалистичной, так что на этот раз Лизбет не стала криво усмехаться.

– Оооу! – хором выкрикнули все; Тонки под нами сильнее забил крыльями и издал что-то вроде «Крррн!»

Летающий злой бог стал подниматься быстрее; раз – и он, преодолев весь донжон, завис у самого его основания напротив входа. Лифа, спрыгнув на ледяную террасу последней из нас, погладила громадное ухо Тонки и сказала:

– Потерпи немного, Тонки. Мы обязательно вернем тебе твою страну!

Потом развернулась и извлекла из ножен висевший на поясе меч¹⁶. Одновременно с ней и мы все обнажили оружие. Прямо перед нами высились здоровенные ледяные ворота.

Ворота начали открываться; как и сказала Урд, первого стража, который здесь стоял всегда, на этот раз не было. Быстро переглянувшись, мы построились: в первой линии были Лифа, Кляйн и я, в середине Лиз и Силика, а замыкали Асуна и Синон. Оттолкнувшись от ледяного пола, мы бегом ворвались в гигантский замок Тримхейм.

Максимальное число игроков в партии в ALO, как ни странно, семь человек. Почему не шесть и не восемь, как в большинстве других игр, официально не было сказано до сих пор. Таким образом, максимальный размер рейд-группы составляет $7 \times 7 = 49$ игроков. Деньги, получаемые от убийства монстров, система распределяет автоматически, поскольку при ручном распределении пришлось бы вести слишком сложные подсчеты.

Вернемся к партии из семи игроков. Если набирать самых близких друзей, пять позиций предельно ясны: это Асуна, Лиз, Силика, Лифа и я. Все мы учимся в старшей школе, более того, четверо в одной и той же, а двое живут вместе, так что договариваться насчет времени нам легко.

Шестое и седьмое места могут занимать, по ситуации, офисный работник Кляйн, владелец кафе-бара Эгиль, правительственный чиновник Крисхайт или друг Лифы в реале Рекон. Рекон тоже учится в старшей школе; в прежние дни он участвовал в «операции по

¹⁶ В 3-4 томах оружием Лифы был, дословно, «изогнутый меч» (что англофикаторы перевели как «катана», и я следом за ними). В 8 томе у нее «прямой меч».

захвату Иггдрасиля», а позже Владычица сильфов Сакуя назначила его главным по разведке. Теперь он постоянно трудился во Дворце Владычицы в Сильвиане; мы с ним играли вместе какое-то время, когда Айнкрад был над территорией сильфов.

Сейчас я был рад, что седьмое место занимала Синон, лучница, знакомая мне по GGO; однако у нас оставалась одна нерешенная проблема.

Эта проблема – нехватка магов. Из постоянных сопартийцев высокий уровень магии был только у Асуны, а она половину времени посвящала прокачке навыка владения рапирой; самые мощные ее магические навыки были нацелены на лечение и восстановление. Лифа тоже была магом-мечником, но ее магия работала только на ослабление врагов в бою. Немножко магией владела Силика, но в основном это была магия поддержки; Лиз, разумеется, больше половины своих очков навыков вкладывала в кузнечное мастерство; у Эгиля тоже больше 30% было вложено в торговые навыки; ну а мы с Кляйном направляли все очки навыка на ближний бой – мы «ходячие мясорубки». Никто из нас не умел производить боевые заклинания.

Когда седьмое место занимал Рекон (сильф, специалист по кинжалам, владеющий магией тьмы на поразительно высоком уровне) или Крисхайт (который мог производить замораживающие заклинания на уровне «лорд»), наша тактическая гибкость в бою повышалась. В общем, отсутствие огневой мощи мага было нашим слабым местом.

Но тут уж ничего не поделаешь. Ведь почти все мы пришли сюда из SAO – мира, где магии не существовало. Мой одноручный меч, рапира Асуны, палица Лиз, кинжал Силики, катана Кляйна, секира Эгиля, а теперь еще и меч Лифы и лук Синон – все это не просто оружие; можно сказать (хоть и с некоторым преувеличением), что это доказательства нашего существования. Забросить оружие ради прокачки магических навыков – сейчас для нас совершенно не вариант. Даже зная, что наш стиль боя, основанный чисто на физических атаках, неэффективен, но доверяясь ему полностью, мы смогли добиться многого.

Тем не менее время от времени мы попадали в опасные ситуации.

– Фигово, братик, у этого золотого большой физический резист, – быстрым шепотом произнесла стоящая слева от меня Лифа.

Я успел лишь кивнуть; прежде чем я что-либо сказал, «этот золотой» занес свою колоссальных размеров секиру высоко над головой.

– Ударная волна через две секунды! Одна, ноль! – громко, несмотря на более чем скромный размер, выкрикнула сидящая у меня на голове Юи. Синхронно с отсчетом пятеро игроков в первом и втором рядах разошлись по сторонам, оставив в центре пустое пространство. Секира с грохотом рухнула вниз; ударная волна прошла по прямой через пустое пространство и врезалась в противоположную стену.

Прошло уже двадцать минут, как мы вошли в ледяной замок Тримхейм.

Как и говорила Озерная королева Урд, врагов в донжоне было немного. С мелкими монстриками мы вообще почти не встречались, половины суббоссов на этаже тоже не было. Однако босс в зале перед лестницей, ведущей вниз, как и ожидалось, присутствовал. Это был тот самый босс, который в прошлый раз заставил нас с Асуной и Лифой воскликнуть «невозможно!»; пришла пора показать ему, кто здесь крутой.

В общем, нам удалось заковырять одноглазого босса первого этажа, не вывихнув себе руки в процессе. Потом мы пробежались по второму этажу и добрались до комнаты босса. Однако –

Там нас поджидал гигантский гуманоид с бычьей головой – здоровенный злой бог типа «минотавр». Что еще хуже – их было двое: тот, что справа, угольно-черного цвета, левый сверкал золотом. Оба держали в руках секиры с лезвиями размером с обеденный стол.

Циклопа на первом этаже мы завалили с легкостью без всякой магии, насадив на громадную сосульку, которая торчала посреди комнаты, и я подумал, что все будет отлично, однако тут у нас возникла проблемка. Судя по всему, черный минотавр обладал высокой устойчивостью к магии, а золотой – к физическому урону; преждевременная самоуспокоенность привела к необходимости заплатить неожиданно высокую цену.

Казалось бы, надо побыстрее уничтожить черного, а потом, тщательно продумав тактику, заняться золотым; однако, к нашему удивлению, два минотавра оказались соединены некоей крепкой связью: когда хит-пойнты черного падали, золотой переставал атаковать игроков и защищал его. А черный за его спиной сворачивался в комок – похоже, это была какая-то форма медитации, позволяющая восстанавливать хит-пойнты.

После того, как они один раз проделали этот фокус, мы сосредоточили атаки на золотом боссе, пока черный медитировал, но из-за высокого сопротивления физическому урону его хит-пойнты почти не спадали. А с нашими хит-пойнтами проблемы были: хоть от смертельных ударов мы и уклонялись, полностью избежать урона от проходящих рядом дистанционных атак было нереально. Лечила нас только Асуна, и было ясно, что долго она этого делать не сможет.

– Кирито-кун, если так и продолжится, мне маны хватит где-то на сто пятьдесят секунд!

Услышав выкрик Асуны, стоящей позади, я поднял правый меч в знак того, что понял.

В подобных битвах на выносливость, когда у лекаря кончается мана – вся партия обречена на истребление. Так сказать, полный вынос. Если кому-то все же удастся выжить, он сможет по одному собрать Посмертные огни и воскресить остальных, но это потребует много времени и сил. Конечно, если нас вынесут, придется начать все сначала из точки возрождения в Аруне. Проблема в том, сколько у нас осталось времени...

Словно прочтя мои тревожные мысли, Лифа рядом со мной снова прошептала:

– Сейчас кулон черный процентов на семьдесят; если мы погибнем, нам не хватит времени.

– Ясно.

Кивнув, я сделал глубокий вдох и задержал дыхание.

В старом Айнкраде я бы в такой ситуации скомандовал отступить, даже не раздумывая. В том мире ставить все на один шанс было просто непозволительно. Но ALO – не «игра со смертью». Даже если система «Кардинал» превратит весь Альвхейм в выжженную пустыню, это повлияет лишь на одно – «кайф от игры». А раз так, то я должен верить в силу моих товарищей.

– Ребята, раз такие дела, мы можем только одно!

Я увернулся от удара секиры золотого минотавра и кинул взгляд на черного в глубине, чтобы убедиться, что его хит-пойнты восстанавливаются, и крикнул:

– Пан или пропал, все вместе атакуем золотого навыками мечника!

Навыки мечника.

Единственная черта, принципиально отличавшая SAO от других игр.

В марте этого года управляющая компания выпустила «апдейт Айнкрада», и с этим апдейтом в ALO появились навыки мечника. Однако по сравнению с оригиналом они подверглись некоторым модификациям, одна из которых была – «дополнительный урон». Теперь высокоуровневые навыки мечника наносили не только физический урон, но также дополнительный урон стихиями земли, воды, огня, ветра, тьмы или света. А значит, они смогут пробить высоченную физическую сопротивляемость золотого минотавра.

Конечно, есть и риск. После применения большинства многоударных навыков мечника игрок на продолжительное время оказывается обездвижен. Если именно в этот момент мы получим удар от минотавра, наши хит-пойнты мгновенно свалятся в ноль. Не исключено, что одна мощная атака по горизонтали вынесет разом и первый, и второй ряды.

Все понимали этот риск, но хором кивнули.

– Даа! Вот чего я ждал!

Кляйн на правом фланге поднял катану высоко над головой. Слева Лифа, прыгнув ближе ко мне, взяла меч наизготовку на уровне талии. За моей спиной Лиз и Силика тоже крепче сжали свое оружие.

– Силика, по команде пускай пену! Три, два, один, давай! – выкрикнул я, следя за действиями золотого, и Силика тут же приказала:

– Пина, «Пенный выдох»!

Вообще-то, когда отдаешь приказ фамильяру, нет стопроцентной гарантии, что тот послушается, и это не зависит от уровня навыка приручения. Но я никогда еще не видел, чтобы Пина не выполняла команд Силики. Вот и сейчас дракончик, порхающий над головой Силики, открыл пасть и выдохнул множество радужных пузырьков.

Пузырьки, пролетев по воздуху, взорвались прямо под золотым бычьим носом, обладатель которого как раз занес секиру для очередного удара. Минотавр со своей слабой устойчивостью к магии на секунду впал в замешательство и остановился.

– Пошли!

В ответ на мой выкрик оружие всей партии, кроме Асуны, засияло ослепительными разноцветными спецэффектами.

Для чего создатель парящей крепости Айнкрада Акихико Каяба придумал систему «уникальных навыков», столь сильно выделяющихся из общего баланса?

До сих пор не могу понять причину.

Навык «Святой меч», которым владел он сам, – яркий пример. Будучи лидером Рыцарей Крови, сильнейшей гильдии, этот паладин со своим непробиваемым крестообразным щитом гордо стоял перед множеством игроков; однако легенда должна была вывернуться наизнанку на 95 уровне, когда этот человек сам оказался бы худшим из демонов-боссов, каких только знала история RPG.

В то самое мгновение должна была возникнуть «MMORPG, в которой историю творят сами игроки». «Воплощающий радиус»¹⁷ – возник бы. Чтобы достичь своей цели – создания такого мира, – Каяба должен был оставаться сильнейшим паладином. Даже несмотря на «Святой меч» и бессмертие, ему приходилось полагаться и на непостоянную силу – «сверхподдержка системы».

Однако, если так, одного уникального навыка, «Святого меча», было бы достаточно. Никому не нужны ММО, в которых «лишь избранным дано противостоять королю демонов». Помимо всего прочего, это привело бы к огромным различиям в боевом уровне игроков, а это было бы неприемлемо – просто потому что несправедливо.

И тем не менее он дал игрокам «Два клинка», а может, и другие уникальные навыки.

Эти навыки за рамками правил приводят к неравному распределению ресурсов, и тот тип прекрасно понимал, что они могут даже вмешаться в его план развития мира. Фактически, если бы в той моей дуэли с Хитклиффом за право Асуны выйти из гильдии у меня не было «Двух клинков», он бы меня победил, даже не прибегая к сверхподдержке. Вспомнив ту «неправильность» на 75 уровне, я и сумел понять истинную суть Хитклиффа.

¹⁷ В оригинале – по-английски: An Incarnating Radius, сокращенно Aincrad.

Из-за того, что он дал мне уникальный навык мечника, его воображаемый мир закончился, пройдя лишь три четверти своей истории.

В мире ALO в те редкие моменты, когда я держу в руках два меча, в уголке моего сознания всегда появляется мысль: *зачем?*

И всегда к ней примешивается частичка сожаления. Да, я победил Хитклиффа на 75 уровне – об этой победе я не жалею. Если бы игра не закончилась там и тогда, жертв SAO наверняка стало бы больше. И среди них могли бы оказаться дорогие мне люди. А может, и я сам.

Но я не мог заставить себя не думать. «Правильно ли это?», «Может, мы должны были подняться до сотого уровня и уже там сразиться с королем демонов Хитклиффом?» Нет, «должны» – не то слово. Я *желал* этого; это был мой эгоизм, эгоизм в худшем своем проявлении. Потому-то я и стеснялся пользоваться двумя мечами в Альвхейме.

...Однако «уникальных навыков мечника» в этом мире не существует. Новые владельцы игры изучили громадное количество навыков мечника и убрали некоторые подозрительные навыки, требующие хитрых условий для освоения. По слухам, где-то десяток убрали.

Так что я не мог больше применять навыки для двух мечей вроде «Двойного круга» или «Звездопада». Я мог на 99% воспроизвести движения без поддержки системы и уже успешно применял эти приемы и против игроков, и против монстров, но именно в нашем нынешнем положении они бесполезны. Потому что мои самодельные варианты двухклинковых навыков мечника, хоть и близки по мощи к оригиналам, но не имеют магической составляющей, а значит, против золотого минотавра с высокой сопротивляемостью к физическому урону они неэффективны.

Однако у «применения навыков для одноручного меча с двумя мечами в руках» есть свои преимущества. Как выразилась Лифа, «это читерство в сто раз сильнее, чем синай со свинцовым наконечником».

После попадания спецатаки Пины «Пенный выдох» золотой минотавр застыл примерно на секунду; в этот момент прямо перед ним стоял я, справа Кляйн, слева Лифа; Лиз и Силика тоже заходили с флангов; и все мы бросились в атаку одновременно.

– У... ооооо!

Каждый подключил самый высокоуровневый навык мечника, каким только владел. Катана Кляйна пылала бешеным огнем, меч Лифы сверкал, как грозное небо, по лезвию кинжала Силики бежали словно водяные дорожки, палица Лиз потрескивала, электрически искрясь. Вдобавок сзади с дикой скоростью одна за одной полетели стрелы с льдисто сверкающими наконечниками, без промаха вонзаясь в кончик бычьего носа, который у монстра, похоже, был уязвимым местом.

Мой правый меч окутался оранжевым сиянием, и я атаковал со всей силы.

Пять скоростных колющих ударов подряд, потом рубящий вниз, вверх и еще один мощнейший удар вверх. Восьмиударное комбо для одноручного меча «Ревущая октава». Урон, наносимый этими ударами, – на 40% физический и на 60% огненный. Среди всех навыков мечника для одноручных мечей этот – один из высших. Так что, естественно, время задержки после его применения очень велико. Однако...

– !..

С беззвучным воплем мое сознание отключилось от правой руки, едва та начала последнее движение атаки. От мозга в Амусферу поступила команда на мгновение отрезать все сигналы. И следующая команда – переправлять сигналы в левую руку.

Правая рука продолжала двигаться на автопилоте, спасибо поддержке системы; она рванулась вверх, нанося последний рубящий удар. И одновременно левая рука пришла в движение, отводя меч назад. Клинок вспыхнул ярко-синим огнем.

Правый меч вонзился глубоко в незащищенное брюхо быкоголового гуманоида. Теперь в норме мой аватар был бы на какое-то время обездвижен. Однако параллельная активация навыка мечника для левого меча пересилила. Оружие прочертило горизонтальную дугу и впилось минотавру в правую часть живота.

Чтобы левое и правое полушария мозга одновременно думали о разном – это ненормально. Но сейчас мое сознание прекратило свое слияние с навыком мечника, оставило последние движения правой руки на милость поддержки системы и сосредоточилось на левой руке.

Меч, пройдя по горизонтали и взрезав вражеский аватар, повернулся на 90 градусов. Я сильнее стиснул рукоять и нажал; меч рванулся вверх и рассек брюхо врага по вертикали. И, как только клинок выскочил из тела, я рубанул сверху вниз. Тяжелое трехударное комбо, очень эффективное против крупных монстров, – «Жестокий рычаг». 50% физического урона, 50% ледяного.

И прямо перед тем, как моя атака левой рукой завершилась –

Я снова переключил направление сигналов от мозга.

Момент переключения жизненно важен: чуть раньше, чуть позже – навык не активируется, и аватар окажется обездвижен. Необходимо попасть в «окно» где-то в 0.1 секунды. Возможность такого комбинирования навыков мечника я обнаружил совершенно случайно месяца три назад. Я уж даже не помню, сколько я с тех пор упражнялся, но до сих пор этот трюк у меня проходит меньше чем в половине случаев. Почти молясь, я отдал приказ – и моя правая рука пришла в движение.

– Ку... оооо!

Клинок запылал ярко-синим огнем. Не отходя назад, он прочертил вертикальный разрез; потом быстрая пара ударов вверх-вниз и напоследок мощный рубящий удар вверх. Высокоскоростное четырехударное комбо «Вертикальный квадрат».



Сейчас общее число ударов было уже 15 – близко к высокоуровневым навыкам мечника для двух клинков. Пока во врага попадают, он не выходит из ступора, так что о защите можно не думать.

Когда я начал «Вертикальный квадрат», «отдых» моих сопартийцев после их атак закончился.

– Зеееряаааа!

Разумеется, этот воинственный крик издал Кляйн; и тут же вторая волна мощных атак нахлынула на минотавра. Пол донжона задрожал, вражеская полоса хит-пойнтов одним махом укоротилась весьма прилично.

За мгновение до начала четвертого удара комбо я не раздумывая снова задействовал «Соединение навыков».

Разумеется, не каждый навык мечника можно включать в эту цепочку. Движение руки, контролируемое системой, движение неатакующей руки – все это должно плавно перетечь в следующий прием.

Когда моя правая рука запустила «Вертикальный квадрат», левая была полусогнута. Достаточно небольшого движения корпусом, и из этой позиции с легкостью получается «меч на плече, вторая рука выдвинута вперед». Клинок в левой руке окутался алым сиянием. Меч взревел, как реактивный истребитель, и моя рука со страшной скоростью метнулась вперед. Мощная одноударная атака «Разящий меч». 30% физического урона, 30% огненного и 40% урона тьмой.

С громоподобным «Дзагааан!» меч вонзился врагу в брюхо. Громадная туша размером с пятерых меня содрогнулась, и ее шатнуло назад. И тут же вторая волна атак от Кляйна и остальных сошла на нет. На этот раз уже все, включая меня, застыли неподвижно.

Полоса хит-пойнтов золотого минотавра, окрасившаяся в глубокий багровый цвет, уменьшалась справа налево...

...и застыла у самого левого краешка на уровне двух процентов.

Бычья морда изогнулась в жестокой усмешке. Полностью восстановив подвижность, враг отвел свою колоссальную секиру назад. Сейчас он крутанет ее горизонтально; это будет площадная атака, попадание под которую означает мгновенную смерть. В моем сознании вспыхнула команда «отскочить назад!», но тело отказалось слушаться. Секира безжалостно засияла, под ногами босса начал зарождаться вихрь.

«Нееееет!» – безмолвно завопило мое сознание; и в это мгновение справа от меня пронесся голубой ураган. Рапира в правой руке урагана нанесла подряд пять ударов, за которыми мы не в силах были уследить взглядом. Высокоуровневый сверхскоростной пятиударный навык для рапиры «Нейтрон». Наносимый урон – на 20% физический и на 80% световой. Остатки хит-пойнтов золотого минотавра, уже готового махнуть секирой, беззвучно испарились.

Злой бог застыл на месте. Черный минотавр позади него, как раз закончивший свою медитацию, триумфально вскинул секиру. Однако партнер, до сих пор его защищавший, испустил пронзительный вой – и его туша разлетелась на полигоны под гулкий звуковой эффект.

...Эх.

Глаза черного минотавра изумленно расширились и уставились на семерых игроков, как раз восстановившихся после задержки.

– ...Аатлично, королевский трон уже рядом, – произнес Кляйн и хищно оскалился.

[К оглавлению](#)

ГЛАВА 4

Воин с катаной прикончил черного минотавра, проткнув его своим особым навыком мечника так, словно выпускал наружу всю накопленную ярость. Не обращая внимания на трофеи, появившиеся там, где только что взорвался вражеский аватар, он крутанулся на месте и крикнул:

– Эй, ваше высочество Кирито! Чего ты только что отмочил?!

Он явно имел в виду мое применение навыков мечника для одноручного меча, когда у меня два клинка в руках. Объяснять все в деталях было бы проблемно, так что я прислушался к внутреннему голосу и, сделав самое озадаченное лицо, какое только мог, сказал:

– ...От меня требуется ответ?

– А то! После такого фокуса!

Кажется, я нажал Кляйну на кнопочку, включающую любопытство, и объяснения не избежать. Я ответил коротко:

– Внесистемный навык «Соединение навыков».

– Оо... – одновременно вырвалось у Лиз, Силики и Синон; Асуна же вдруг прижала кончики пальцев к правому виску и простонала:

– Эмм... почему-то у меня ощущение мощного дежа вю...

– Тебе показалось.

Я пожал плечами и похлопал лекаря-сама по спине; она, несмотря на свою роль игрока поддержки в заднем ряду, пролезла-таки вперед во время битвы с золотым минотавром и нанесла решающий удар.

– Некогда трепаться. Лифа, сколько у нас еще времени?

– А, точно.

Убрав меч в ножны на поясе, Лифа поднесла к глазам свисающий с шеи кулон. Даже с расстояния в несколько шагов было видно, что сияние драгоценного камня исчезло почти полностью.

– ...Если так все и продолжится, у нас останется один-два часа.

– Понятно. ...Юи, у этого донжона четыре этажа, да? – тут же спросил я пикси, все это время сидевшую у меня на голове. Та ответила своим звонким голоском:

– Да. Третий этаж по размеру составляет примерно семьдесят процентов от второго, а четвертый – практически только комната босса.

– Спасибо.

Подняв правую руку и прикоснувшись кончиками пальцев к волосам, я принялся быстро обдумывать ситуацию.

Прямо сейчас далеко под нами, в Ётунхейме, все больше игроков принимают квест племени Ледяных великанов и начинают охотиться на звероподобных злых богов. Времени у нас, будем считать, остался где-то час. Битва с главным боссом – возможно, с самим королем Тримом – займет минут тридцать; но мы не сможем пробиться на четвертый этаж за полчаса.

Будь у нас чуть-чуть побольше времени, мы могли бы объяснить ситуацию игрокам внизу, попросить их помочь прервать развивающийся сценарий квеста; но сейчас мы не успеем даже просто добраться до земли. Альтернативное решение – запросить подкреплений у Владычицы; однако понадобится собрать армию в столице, расположенной за горным хребтом, переправить ее на плато Аруна, пройти через донжон в Ётунхейм – когда они все это сделают, игра будет окончена.

Короче говоря, мы семеро уже в безнадежном положении. ...Ну, точнее сказать, после нашей неудачи в квесте Озерной королевы Урд, созданном функцией автоматической генерации квестов «Кардинала», замок Тримхейм поднимется на поверхность Альвхейма и запустит крупномасштабный квест «Рагнарёк». Вина за все это, несомненно, лежит на том, кто унаследовал эту функцию от ее создателя.

В любом случае –

– ...Раз так, мне плевать, кто там – король злых богов или кто другой – просто разнесем его вдребезги!

Произнеся эти слова, Лизбет хлопнула меня по спине, и все остальные согласно выкрикнули «Ооу!». Откуда у них такая безбашенность? С этой мыслью я энергично кивнул.

– ...Отлично; хит-пойнты и мана у всех восстановились? Тогда пошли зачистим по-быстрому третий этаж!

Хор возгласов прозвучал вновь, затем семеро бросились бежать. Наша цель – комната босса на нижнем уровне; ее можно было разглядеть сквозь толщу льда.

Как и говорила Юи, третий этаж был заметно уже второго. Для низко расположенной части перевернутой пирамиды это было вполне естественно; однако коридоры тут были не только узкими, но еще и весьма запутанными. При нормальном прохождении мы бы быстро заплутали в хитросплетении путей, но сейчас у меня на голове восседала Пикси-проводник-сама, дающая сто очков вперед самой распоследней модели интеллектуальной системы автомобильной навигации.

Наша козырная карта получила доступ к плану донжона, и, следуя ее указаниям, мы могли мчаться по извиляющимся коридорам на полной скорости. Даже хитрые головоломки с разновсяческими рычагами, шестеренками и нажимными плитами в полу мы проходили, не тратя ни секунды на их решение. Если бы на нас сейчас кто-то смотрел со стороны, он бы наверняка решил, что мы идем на рекорд скоростного прохождения.

Дважды мы натыкались на суббоссов, но, даже несмотря на это, сумели добраться до комнаты босса третьего этажа всего за 18 минут. Там нас поджидала тварюга вдвое крупнее циклопа и минотавров с предыдущих этажей; по обе стороны вытянутой нижней части туловища шли десять пар ног, как у многоножки. В общем, великан был страшненький, но, к счастью, особой сопротивляемостью к физическому урону он не обладал. Конечно, его атакующая мощь была выше крыши, так что я и считать перестал, сколько раз наши с Кляйном хит-пойнты оказывались в красной зоне. Бой длился всего девять минут, но впоследствии у меня при каждом воспоминании о нем тошнота подкатывала к горлу, ведь стоило хоть одному из нас погибнуть – и вынесли бы всех.

Пока продолжался бой, Лиз, Силика, Синон и Пина изо всех сил старались отрубить по одной все ноги великана; а когда он был обездвижен, я прикончил его с помощью «Соединения навыков», включающего в себя множество разнообразных ударов. Воодушевленные победой, мы бросились на четвертый этаж, чтобы одолеть короля Трима вместе с его Нифльхеймом. Однако, едва ступив в коридор, ведущий к комнате босса, мы остановились, так как прямо перед нами – развернулось *зрелище*.

Клетка из сосуллек возле стены.

За решеткой из ледяных пик, растущих из пола и потолка, виднелась фигура. Размером вовсе не с великана. Поскольку узник лежал на полу, точно определить его рост было трудно, но тело его было по размерам примерно как у ундины Асуны.

Кожа белая, точно снег, лежащий вокруг. Длинные текущие волосы глубокого золотого до коричневости цвета. Несмотря на жалкую позу, можно было видеть прикрытую одеждой грудь, размер которой – лучше не произносить этого вслух, а то все девушки в нашей партии будут в шоке. Руки и ноги были в зазубренных ледяных оковах.

Эта неожиданная сцена заставила нас тревожно замереть. Внезапно плечи узницы слабо дернулись, и она подняла голову. Голубые оковы звякнули.

Глаза женщины были такого же чайно-золотого цвета, как и волосы. Лицо... если бы это был аватар игрока, то либо его обладателю жутко повезло при генерации, либо он купил аватар за жуткие деньги. Однако это лицо обладало красотой западноевропейского типа, что в ALO встречалось редко.

Ресницы пленницы опустились и поднялись, затем она еле слышно произнесла:

– Пожалуйста... выпустите меня... отсюда...

Воин с катаной, как заколдованный, шагнул к ледяной клетке; я схватил его за концы налобной повязки, свисающие с затылка, и потянул назад.

– Это ловушка.

– Ловушка.

– Это ловушка.

Последние две реплики принадлежали Синон и Лиз.

Кляйн распрямылся и обернулся. Со странным выражением лица он поскреб в затылке.

– О, оо... ловушка. ...Ловушка, да?

Ради этого несчастного лузера я тихонько спросил: «Юи?» – и пикси у меня на голове тут же отозвалась:

– Это NPC. Как и Урд-сан, она подключена к лингвистическому модулю. ...Но есть одно отличие. У нее есть полоса хит-пойнтов.

Обычно у NPC, дающих квесты, полоса хит-пойнтов отключена, чтобы им невозможно было нанести урон. Исключения – когда по квесту этого NPC необходимо куда-то сопроводить, либо если этот NPC –

– Ловушка.

– Точно ловушка.

– По-моему, это ловушка.

Так одновременно заявили Асуна, Силика и Лифа.

Кляйн выгнул брови домиком, расширил глаза и поджал губы; я похлопал по плечу застывшего в нерешительности воина и быстро сказал:

– Конечно, это, может, и не ловушка, но у нас сейчас нет времени для проб и ошибок. Надо добраться до Трима как можно скорее, дорога каждая секунда.

– О... оо, хмм, ну да, ты прав, ага.

Слегка кивнув, Кляйн отвел взгляд от ледяной клетки.

Мы пробежали несколько шагов и были уже у лестницы, когда сзади вновь донеслось:

– ...Пожалуйста... кто-нибудь...

...Говоря откровенно, мне тоже хотелось ей помочь: я ведь воспринимал NPC не как всего лишь сгенерированные системой движущиеся объекты, но как обитателей этого мира. Если бы мы сейчас проходили нормальный квест, мы бы спасли эту женщину, сопроводили ее куда нужно и, когда история дошла бы до логического завершения, услышали бы сзади ее смех: «У-ха-ха-ха-ха, несчастные глупцы...» – все равно это было бы прикольно. Однако сейчас мы не в том положении, чтобы рисковать сверх необходимости. Кляйн это тоже понимает и, конечно же...

Наши шаги всего мгновение назад звучали синхронно, а сейчас одна пара ног выбилась из ритма.

Высокий и худой воин с катаной развернулся, сжав кулаки и повесив голову. Из рта, окруженного щетинистой бороденкой, тихо донеслось:

– ...Это ловушка. Я понимаю, это ловушка. ...Но даже если это ловушка. Даже если я знаю, что это ловушка...

Вдруг он поднял голову. Может, это мне показалось, но глаза его затуманились.

– И все равно... все равно, как я могу ее так оставить! Даже... даже если мы в итоге завалим квест... если Арун погибнет... все равно, все равно я ее спасу, это, это мое кредо, это мое бусидо¹⁸!

И, громыхая сапогами, он ринулся к ледяной клетке. Мы все смотрели Кляйну в спину, и в головах у нас крутилось две мысли. А именно:

«...Во дебил».

И:

«Кляйн-сан такой клевый!»

Но какая из них перевешивала – вопрос, ответ на который не будет дан никогда.

Крикнув приподнявшейся на руках плененной женщине «Сейчас я тебя спасу!», Кляйн схватил свою обожаемую катану левой рукой – и в следующее мгновение обрушил на клетку навик мечника «Вихрь», использующий технику иайдо¹⁹.

¹⁸ Бусидо (дословно «путь воина») – кодекс чести самурая, свод правил поведения истинного воина в бою, в обществе и наедине с собой.

¹⁹ Иайдо – техника «стремительного убийства»; единое быстрое движение, при котором меч выхватывается, наносит смертельный удар, клинок отряхивается от крови и убирается обратно в ножны.



Освободившись из ледяного заточения, женщина внезапно превратилась в громадного монстра и напала на нас... к счастью, нет, она не оказалась столь неблагодарной тварью.

Еще четыре взмаха катаны Кляйна – и цепей, сковывавших руки и ноги женщины, как не бывало. Красавица бессильно подняла голову и прошептала:

– ...Благодарю тебя, о фея-мечник-сама.

– Ты можешь стоять? Ты не ранена?

Кляйн наклонился и протянул правую руку – он полностью «вжился» в ситуацию. Что ж, когда выполняешь квест в VRMMO, вживаться в историю – это правильно. Я ведь тоже отдавал себя всего, чтобы выполнить просьбу королевы Урд и остановить короля Трима; Кляйн просто сделал один неверный шаг. Он ошибался, но, как бы это сказать...

– ...Да... я не ранена.

Кивнув, золотоволосая красавица поднялась на ноги, но тут же покачнулась. Кляйн по-джентльменски предложил ей руку и спросил:

– До выхода далековато, ты сможешь добраться туда одна, сестренка?

– ...

Услышав этот вопрос, красавица опустила глаза.

Если не вдаваться в подробности, движок «автоматической генерации/вербализации ответов» в составе «Кардинала» – просто система, которая говорит «Б», если игрок говорит «А», но только с очень сложным списком вариантов. Если, помимо этого модуля, NPC подключить к функциям прогнозирования и самообучения, они могут поддерживать с игроком вполне нормальный разговор – хотя, если прислушаться повнимательнее, становится ясно, что все равно он искусственный.

Этот модуль, конечно, был прорывом, но снабженным им NPC по-прежнему далеко до достижения человеческой «эмоциональности» и «интеллекта», которыми обладает сидящая сейчас у меня на голове феечка Юи. Понятно, по сравнению с обычными NPC, которые отвечают одними и теми же фразами, что им ни говори, NPC с автоматической генерацией ответов выглядят очень круто; но все равно бывают ситуации, когда они не понимают слова игроков, и тогда последним приходится искать «правильный вопрос».

Судя по молчанию золотоволосой красавицы, сейчас как раз такой случай, подумал я; однако, к моему удивлению, она подняла голову и, прежде чем Кляйн успел задать другой вопрос, сказала:

– ...Я не могу просто уйти из этого замка. Чтобы вернуть сокровище моего племени, похищенное королем Тримом, я пробралась в его цитадель, но меня обнаружил и поймал страж третьих ворот. Без сокровища я не могу отсюда уйти. Если вы будете столь добры, позвольте мне сопроводить вас до комнаты Трима!

– О... у... мм...

Теперь уже Кляйн, гордо несущий знамя «человека, живущего по бусидо», не нашелся что ответить и лишь неуклюже простонал что-то. Стоящая рядом со мной в нескольких метрах от него Асуна тихо прошептала:

– Как-то это подозрительно...

– Мне тоже кажется... – кивнул я; в это мгновение Кляйн отвернулся от женщины, посмотрел на меня с очень виноватым видом и раскрыл рот:

– Эй, Кири-...

– ...Ох, ну ладно – хорошо, хорошо. Выбора у нас нет, пойдем вместе до конца. Не факт еще, что это на самом деле ловушка.

Получив мой ответ, Кляйн приободрился и с ухмылкой заявил красавице:

– Отлично, идем с нами, сестренка! Мы связаны общей судьбой – давай вместе надерем Триму задницу!

– От всей души благодарю тебя, мечник-сама!

Золотоволосая красавица обхватила руку Кляйна; в это же время передо мной, как перед лидером партии, возникло диалоговое окно с вопросом, согласен ли я на присоединение к нам NPC.

– Надеюсь, Юи ничего такого не скажет... – пробормотал я и нажал кнопку «Да». В верхнем левом углу моего поля зрения, где были полоски хит-пойнтов и маны всех моих сопартийцев, под ними возникла восьмая пара полос.

Имя красивой женщины было «Фрейя²⁰». Вроде бы я раньше этого имени не встречал. И хит-пойнтов, и маны у нее было довольно много – особенно маны. Похоже, она специализируется на магии.

Если так, то, оставаясь с нами, она может быть нам очень полезна; с этой мыслью я кинул взгляд на кулон Лифы. Красивый драгоценный камень был залит чернотой процентов на девяносто. У нас осталось полчаса, не больше. Сделав глубокий вдох, я произнес:

– Судя по структуре донжона, нам осталось спуститься по этой лестнице, и мы окажемся в комнате босса. Этот босс наверняка будет круче, чем те, с которыми мы дрались до сих пор, так что надо выложиться на все сто. С самого начала сосредоточьтесь на обороне, наблюдайте за его стилем боя и контратакуйте, когда будет шанс. Двойная осторожность, когда его полоса хит-пойнтов сменит цвет на желтый и на красный – тогда у него может поменяться стиль атак.

Мои сопартийцы кивнули; глядя на них, я скомандовал:

– ...В последний бой – полный вперед!

²⁰ Фрейя – в скандинавской мифологии богиня любви и войны.

– Ооу!.. – прогремело уже в третий раз после начала квеста; Юи у меня на голове, Пина на плече у Силики и золотоволосая красавица-NPC Фрейя тоже присоединились к нашему хору.

Чем ниже мы спускались, тем уже становилась лестница и тем роскошнее – статуи, стоящие по бокам на постаментах. Идущая с Айнкрада традиция «чем ближе к комнате босса, тем больше данных на единицу площади» здесь тоже была сохранена.

В конце пути стояли два волка, высеченные в массивных ледяных створках двери. Значит, за ними – тронный зал короля Трима. Несмотря на то, что мы тщательно проверили коридор и убедились, что никаких ловушек нет, все равно мы подходили осторожно.

Обе створки начали раскрываться, когда мы были в пяти метрах от них. Изнутри пошел холодный воздух, поток которого давил почему-то очень сильно. Асуна принялась вновь накладывать заклинания поддержки; Фрейя тоже наложила какое-то неизвестное заклинание, повысившее наше максимальное количество хит-пойнтов.

Убедившись, что иконки эффектов появились под нашими полосками хит-пойнтов и маны, мы переглянулись, потом разом кивнули и вбежали в зал.

Зал был колоссален – и по вертикали, и по горизонтали. Стены и дверь – из синего льда, как и остальная часть донжона. На кончиках ледяных свечей зловеще покачивались фиолетовые огни. Вверху, под потолком, выстроились люстры того же цвета. Но в первую очередь наше внимание привлекло ослепительное отражение от левой и правой стен того, что лежало вдоль них.

Золото. Золотые монеты и украшения, мечи, доспехи, щиты, статуэтки, мебель – груды золотых предметов, их просто не сосчитать. А поскольку дальняя часть зала утопала во тьме, истинного масштаба этих сокровищ даже примерно нельзя было вообразить.

– ...На сколько же юрudo это все тянет?.. – пробормотала, точно в трансе, Лизбет – единственная из нас, кто владел в игре магазином. В моей голове мелькнула мысль: «От такого богатства твой рюкзак просто лопнет!» – но, разумеется, я не стал ей это говорить.

Мы все застыли на месте. Стоящий на правом фланге Кляйн – сможет ли он по-прежнему нести флаг бусидо? Он рассеянно сделал несколько шагов в сторону горы сокровищ. Чем ближе, тем быстрее шел –

– ...Мелкие козявки сюда залетели.

Из черноты в глубине зала донесся низкий голос, от которого задрожал пол.

– Это жужжание меня раздражает. Где они? Раздавлю гадких козявок.

Бум. Пол вздрогнул. *Бум, бум.* Содрогания усиливались, казалось, ледяной пол вот-вот проломится.

На краю освещенного пространства появилась человекоподобная фигура.

Великан... неподходящее слово. Гуманоидный злой бог был колоссален даже по сравнению с боссами, которых мы встречали в этом замке. Росту в нем было метров пятнадцать, не меньше. Ноги как древесные стволы; я, даже если б со всей силы подпрыгнул, и до колена бы ему не достал.

Кожа его была сизого цвета, как свинец. Руки и ноги были обернуты темно-бурым мехом, и у меня мелькнула мысль – интересно, от какого он зверя. Металлические латы закрывали лишь поясицу, но и они были размером с небольшую лодку. Верхняя часть туловища была обнажена, но бугрилась такими мощными мускулами, что, казалось, никакое оружие не сможет их пробить.

Мускулистую грудь прикрывала голубая борода. Голова высоко наверху внешне сливалась с туловищем, и мы могли видеть лишь контур. Однако золотая корона на лбу и светло-голубые глаза сверкали в темноте ярко.

В старом Айнкраде высота уровня была ограничена системой, она не могла составлять больше ста метров; к комнатам боссов в лабиринтах, естественно, это тоже относилось, поэтому все боссы были более-менее умеренного роста. Так что до сих пор у меня не было опыта сражений с врагом, на которого мне приходилось бы задирать голову. Летать здесь нельзя; и как же с ним воевать? Лучшее, что я смогу, – рубануть его по голени.

Пока я раздумывал о всякой всячине, гигантский гигант (двойное слово просто необходимо, чтобы описать его размер) подошел еще на шаг и расхохотался – словно в гонг ударили:

– Ху-ху... альвхеймские козявки? Прокрались сюда, соблазненные Урд? Давайте так, козявки. Скажите мне, где прячется эта женщина, и заберите с собой все золото в этой комнате, мм?

Здоровенная туша, корона на голове, да еще и слова, сказанные им только что... сомнений нет, перед нами король Ледяных великанов Трим.

Громадному великану – тоже ИИ, как и Урд с Фрейей, – ответил Кляйн.

– ...Хех, все, что нужно воину, – лишь есть, спать и смеяться! Даже не пытайся приручить нас такими дешевыми соблазнами!

На наших лицах разом появилось выражение облегчения; стоящий перед нами Кляйн извлек из ножен свою обожаемую катану.

Это было для нас сигналом – мы все обнажили оружие.

Снаряжение у нас, конечно, не «легендарного» класса, но все либо «древнее», либо выкованное нашим мастером-кузнецом Лизбет и тоже весьма приличного уровня. Однако

в свете, отраженном нашими клинками, вызывающая усмешка под голубыми усами короля Трима вовсе не исчезла. Возможно, это вполне естественно – все равно ведь наше оружие для него не крупнее зубочисток.

Ярко фосфоресцирующие глаза в темных глазницах взирали на нас с высоты; потом их взгляд остановился на восьмой персоне, стоящей с нами без оружия в руках.

– ...Хо-хо. Уж не Фрейя-доно ли передо мной? Оставила клетку и пришла сюда – следует ли это понимать, что ты наконец решилась стать моей невестой, хмм?

Кляйн резко развернулся и хрипло выкрикнул:

– Не-невестой?!

– Да. Эта женщина согласилась стать моей невестой и пришла ко мне в замок на собственную свадьбу. Но ночью накануне торжества я поймал ее с ключом от моей сокровищницы. И тогда я заточил ее в клетку, это ее кара, ху-ху.

...Ситуация запутывается. Я попытался привести мысли в порядок.

Золотоволосая красавица по имени Фрейя, по ее совсем недавним словам, «чтобы вернуть сокровище ее племени, похищенное королем Тримом, пробралась в его цитадель». Однако если подумать – замок Тримхейм висит в воздухе, в нем нет окон и всего одна дверь. Значит, она согласилась на фиктивный брак, чтобы попасть в замок без усилий, а ночью попыталась проникнуть в тронный зал и забрать сокровище. Однако страж ее поймал и заточил в клетку... так, что ли, все было?

Если все верно, то вряд ли она нанесет нам удар в спину. Но весь сюжет по-прежнему не увязывается в единое целое. Ответвление квеста все еще не вполне понятно. Главный вопрос: из девяти рас Альвхейма какая является «племенем» Фрейи? И что это за «похищенное сокровище»?

Вообще-то это все следовало спросить, когда Фрейя только присоединилась к нашей партии, но сейчас выяснять уже поздно; пока я раздумывал, стоящая слева и чуть впереди Лифа потянула меня за рукав и прошептала:

– Слушай, братик. У меня такое ощущение, что я про это читала... Трим и Фрейя... похищенное сокровище... это было, хмм, я уверена...

Но прежде чем Лифа успела закончить, стоящая сзади Фрейя-сан решительно воскликнула:

– Кто захочет стать твоей женой! Вместе с этими мечниками я одолею тебя и заберу то, что ты украл!

– Ну-ху-ху, смелые слова. Чего еще ожидать от Фрейи-доно, чья красота и храбрость известны даже в самых дальних уголках всех девяти миров. Однако сломать благородный цветок доставит мне невыразимое удовольствие... сперва я раздавлю козявок, а потом буду любить тебя страстно, ну-ху-ху-ху-ху...

Произнося эти слова, Трим поглаживал усы своей мощной ручищей. Сомневаюсь, что этот сценарий был создан программой автоматической генерации квестов, – речь Трима была на грани, допустимой для игры, рассчитанной на все возраста.

Все девушки в нашей партии одинаково нахмурились; стоящий впереди Кляйн сжал левую руку в кулак и выкрикнул:

– Т-т-ты, ублюдок! Придержи язык! Кляйн-сама не позволит тебе и пальцем тронуть Фрейю-сан!!!

– Ого, слышу жужжание. Что ж, сперва я разберусь с вами, букашками, и тем самым заранее отпраздную полное присоединение Ётунхейма к моим владениям...

Бум. Король великанов неожиданно шагнул вперед, и в правом верхнем углу моего поля зрения появилась здоровенная полоса хит-пойнтов. Точнее, три полосы одна над другой. Срезать их все будет ой как непросто.

В новом Айнкраде боссы уровней просто кошмарны, и их полосы хит-пойнтов игрокам не видны – чтобы сильнее злить их; по сравнению с теми битвами, здесь следить за ходом сражения будет гораздо легче.

– ...Вперед! Слушаем указания Юи, и с самого начала все внимание на уклонении!

И как только я это выкрикнул, Трим поднял к потолку свой булыжникоподобный правый кулак – тот окутался синим ледяным сиянием – и обрушил его вниз.

Последняя – надеюсь – битва в замке Тримхейм, как и ожидалось, была масштабной и тяжелой; я в таких еще не участвовал.

В начале боя стиль атак короля Трима был таков: кулачные удары с обеих рук, три подряд пинка правой ногой, ледяное дыхание по прямой и 12 Ледяных карликов, появляющихся на полу.

Самые большие проблемы могли быть от карликов, но с ними в нашем тылу разбиралась лучница Синон, в мгновение ока поражавшая их уязвимые места с безукоризненной точностью. От остальных атак мы легко уклонялись, достаточно было один раз их увидеть; своевременные предупреждения Юи тоже весьма помогали троице в первом ряду избегать прямых попаданий.

С защитой мы разобрались, теперь можно подумать и об атаке; однако здесь-то и начались проблемы. Как я и боялся, наши мечи доставали Триму только до голеней, а защищающий их густой мех обладал высокой сопротивляемостью к физическому урону, как у золотого минотавра. Мне один раз подвернулась возможность рискнуть своими хит-пойнтами и атаковать его трехударным навыком мечника, однако у этого навыка с малым временем задержки и магический урон тоже был небольшой. Результатом было очень неприятное ощущение, как при ударе неразрушимого объекта.

Большим подспорьем в нашей ситуации были ливни молний от Фрейи-сан. Не забыть бы, когда все кончится, сказать Кляйну «звиняй». Несмотря на плохую координацию наших действий с NPC, хит-пойнты Трима неумолимо сокращались.

После десяти минут отчаянного сражения первая полоса хит-пойнтов наконец истошилась, и король великанов испустил громopodobный рев.

– Стиль изменился! Осторожнее! – выкрикнул я. Лифа рядом со мной нервно произнесла:

– Плохо, братик. В кулоне всего три огонька осталось. У нас еще минут пятнадцать.

– ...

У Трима было три полосы хит-пойнтов. У нас ушло больше 10 минут на то, чтобы срезать ему одну. Снять остальные две менее чем за 15 минут будет чертовски трудно.

Против этого противника «Соединение навыков» не сработает так, как сработало против золотого минотавра. Необходимо было, пока монстр неподвижен – например, застыл после своей атаки, – наносить множественные удары по уязвимым местам, тогда он получил бы тяжелый урон. Но Трим не был уязвим ни к оружию, ни к магии, так что, даже если я четырежды соединю навыки мечника, на его хит-пойнты это не сильно повлияет.

И, словно увидев мою досаду –

Трим внезапно раздул грудь, точно мехи, втягивая колоссальное количество воздуха.

Поднявшийся ветер засосал всех пятерых игроков из первых двух рядов. *Плохо, наверняка сейчас будет мощная площадная атака.* Чтобы ее избежать, в первую очередь надо как-то нейтрализовать засасывающую силу магии ветра. Пока я это думал, Лифа слева от меня уже начала выпевать заклинание.

Но враг уже начал движение; времени, похоже, нам не хватит.

– Лифа, ребята, защищаемся!

Лифа тут же отменила заклинание, скрестила руки перед собой и пригнулась. Все игроки приняли такую же позу, и тут –

Изо рта Трима, перед тем уже много раз выдыхавшего по прямой перед собой, вырвался широкий конус алмазно блестящих частичек.

Нас окутало сверкающей метелью. Холод пробил заклинание Асуны; ощущение было такое, будто с меня сдирают кожу. С резким звуком пять аватаров застыли на месте. Я пытался вырваться, но толстая ледяная корка начисто блокировала все движения. Лифа, Кляйн, Лиз, Силика с прижатой к груди Пиной и я – мы все превратились в голубые ледяные скульптуры.

Наши хит-пойнты пока что не уменьшились. Но радоваться было рано. Такого рода спецатаки усиливают урон последующих ударов пропорционально времени, что мы проводим в неподвижности.

Трим приближался; вот он поднял свою колоссальную правую ногу. *Паршиво, вляпались, опасность* – все это замелькало у меня в голове; и тут –

– Нууууу!

С глухим ревом Трим грохнул ногой об пол. Страшной силы ударная волна поглотила нас, по-прежнему замороженных...

Дзынь! По залу разнесся ужасающий хруст, покрывавшая нас ледяная корка разлетелась на осколки. От потрясения у меня потемнело в глазах. Я сильно приложился об пол; а визуальный эффект повреждения все не исчезал.

В углу моего поля зрения верхние пять из восьми наших полос хит-пойнтов разом свалились в красную зону.

Пока пять бойцов в первых двух рядах дергались под площадной атакой Трима, трое сзади, разумеется, времени не теряли.

От наших хит-пойнтов осталось процентов двадцать; но тут нас окутал мягкий синий свет, и раны тут же начали затягиваться. Это было высокоуровневое заклинание полного лечения, наложенное Асуной. Момент был выбран идеально – такого невозможно достичь, если только не прочувствовать заранее, когда будет нанесен урон, и не начать накладывать заклинание заблаговременно.

Однако большинство заклинаний полного лечения в игре действуют по принципу регенерации, то есть хит-пойнты восстанавливаются постепенно. И если мы пропустим еще один удар, пока не оправились от предыдущего, это будет фатально.

Мы только успели подняться на ноги, когда Трим шагнул вперед, чтобы нанести решающий удар. Его длинная борода, прикрывающая шею... вдруг оказалась пронзена множеством алых огненных стрел; громыхнул взрыв. Это Синон применила навык для длинного лука «Разрывная стрела». Когда король Ледяных великанов получил удар с 10% физического урона и 90% огненного, да еще в уязвимое место, его хит-пойнты заметно просели.

– Мунуууунн! – взревел Трим и переключил внимание на Синон. Яркая и мощная атака на уязвимое место со стороны бойца из заднего ряда переключает внимание монстра с воинов передней линии на тех, кто сзади; такую ошибку постоянно допускают новички. Но, конечно же, сейчас совсем другой случай. Синон сознательно сыграла роль приманки, понимая, что это вполне может привести к ее гибели, но давая нам время восстановиться.

– Синон, дай мне полминуты!

С этим возгласом я выхватил из поясной сумки зелье лечения и осушил флакон одним глотком. Остальные рядом со мной тоже отправили себе в глотку красное зелье. Пина, фамильяр Силики, похоже, сумела выжить лишь благодаря навыку защиты своей хозяйки. В этом мире, в отличие от Айнкрада, фамильяра можно воскресить заклинанием, но в бою выделить на это время было бы трудно.

Мой взгляд метался между кошмарно медленно растущей полосой хит-пойнтов и голубоволосой кайт ши, непрерывно уворачивающейся от яростных ударов Трима. Хотя Синон пришла в ALO совсем недавно, ее координация движений была просто потрясающей. В GGO, будучи снайпером, она игнорировала все защитные навыки, и, если там к ней приближался враг, бегство оставалось единственным выходом; возможно, тот опыт помогал ей и сейчас.

– ...Готовим атаку, – обратился я к друзьям, отведя глаза от заполнившейся наконец до уровня 80% полосы хит-пойнтов. Потом крепче сжал рукояти мечей и начал было отсчет, как вдруг –

– Мечник-сама.

Голос совершенно неожиданно донесся сбоку; я испуганно повернулся.

Совсем рядом со мной стояла женщина, которая всего мгновение назад была возле Асуны, – наш восьмой сопартиец, Фрейя.

Не отрывая от меня своих таинственных золотых глаз, NPC с искусственным интеллектом произнесла:

– Так победить Трима нельзя. Я пришла сюда с одним лишь желанием – взять сокровище моего племени, погребенное где-то в этой комнате. Когда оно вернется, я обрету свою истинную силу и тогда смогу справиться с Тримом.

– ...Истинную силу...

На краткое мгновение я задумался.

И тут же принял решение. Не в первый раз уже меня посетило опасение, что Фрейя-сан, когда обретет полную силу, присоединится к Триму и тоже нападет на нас. С другой стороны, если эта изматывающая битва продолжится, шанс, что мы завалим квест из-за нехватки времени, будет все больше, а это приведет к катастрофе. Раз так, мне остается лишь положиться на оставшуюся возможность.

– Понял. Что за сокровище? – быстро спросил я.

Фрейя развела ладони сантиметров на тридцать.

– Золотой молот примерно такого размера.

– ...Что? М-молот?

– Да, молот, – повторила Фрейя. Я уставился ей в лицо; где-то на полсекунды я завис. Но тут Синон, которую Трим загнал к правой дальней стене тронного зала,

потеряла разом процентов двадцать своих хит-пойнтов от близко пришедшегося удара. Не в силах вынести того, что она остается единственной целью Трима, я быстро сказал Кляйну и Лифе:

– Помогите ей! Я тоже скоро буду!

– Есть! – и воин с катаной, издав боевой клич, ринулся на врага. Прислушиваясь к звуковым эффектам возобновившегося сражения, я принялся оглядывать колоссальный зал.

Вдоль синих ледяных стен висели горы блестящих золотых предметов. Как мне найти среди них один-единственный молоточек? Разумеется, это стандартный квест «отыскать предмет», но не высоковата ли сложность?!

Возможно, изначально предполагалось, что этот квест будет выполнять рейд-группа человек из тридцати. Без такой большой команды найти один маленький предмет в горе сокровищ, по-моему, невозможно.

– ...Юи.

Я позвал ее, надеясь, что уж Пикси-проводник, сидящая у меня на голове, точно поможет, но та ответила, покачав головой:

– Не могу, папа. В данных карты не указано местоположение ключевого предмета. Думаю, он был помещен куда-то случайным образом, когда мы вошли. Похоже, найти этот предмет и передать его Фрейе-сан и есть главная задача квеста.

– Вот как... уу... нн!..

Я настолько сильно сосредоточился на думании, что, кажется, у меня дым из ушей повалил, но никакие идеи в голову не шли. Неужели придется положиться на шанс один к десяти тысячам и начать копать в ближайшей горе сокровищ?

В это время Лифа, отчаянно сражающаяся неподалеку, на миг повернула ко мне голову и крикнула:

– Братик! Используй навык со стихией молний!

– М-молний?..

От удивления мои глаза округлились, но уже в следующее мгновение я взмахнул мечом в правой руке.

В плане магии я владел только базовыми заклинаниями иллюзий, так что у меня был лишь один способ, как нанести удар стихией молний.

– ...Сейяаааа!

С этим выкриком я оттолкнулся от пола и подпрыгнул. В воздухе крутанул сальто вперед, перехватил меч клинком вниз и всем телом обрушился на ледяной пол. Это был

один из немногих мощных дистанционных навыков для одноручного меча, «Молниеносное падение». 30% физического урона и 70% урона молнией.

С сухим грохотом меч вонзился в пол. Из точки удара во все стороны полетели сине-фиолетовые искры. Я тут же поднялся и быстро крутанулся на месте, вглядываясь в гору сверкающих предметов, начавших съезжать вниз...

– !.

Вот оно. В ответ на созданные мной молнии в глубине золотой горы что-то фиолетово блеснуло. Стиснув зубы, я метнулся в дальний левый угол зала. Покосившись на колоссальное кресло справа от меня – должно быть, трон Трима, – я нырнул всем телом в груды сокровищ и принялся отшвыривать безумно дорогие на вид штучки...

– ...Этот?!

Несколько секунд спустя он выкатился из груды прямо у меня перед глазами; я протянул руку и схватил его. Маленький молоточек с тонкой золотой рукояткой и украшенной драгоценными камнями платиновой головкой. Я попытался его поднять – и тут у меня возникло ощущение, что под его весом скорее мой аватар погрузится в пол. Приложив больше сил, я таки поднял его, развернулся и крикнул:

– Фрейя-сан, лови!

Не желая ждать, пока она подойдет, я воспользовался инерцией разворота и метнул молот в сторону Фрейи. Мне бы вряд ли пришлось жаловаться, если бы это деяние было воспринято NPC как агрессия. К счастью, золотоволосая красавица лишь протянула тонкую, изящную правую руку и с легкостью поймала в воздухе кинутый мной тяжеленный молот.

Но тут же ее тело согнулось, точно придавленное громадным весом. Длинные волосы разметались, обнажившаяся белая спина чуть задрожала.

...Ээ, может, это не тот молот? Неужели я ей что-то плохое передал?

Меня снова охватила досада – но тут я услышал тихий шепот Фрейи-сан.

– ...няет...

Дзык! В воздухе проскочила искра.

– ...олняет... переполняет...

По-моему, предыдущая манера речи красивой волшебнице подходила больше. Может, какая-то ошибка в лингвистическом модуле «Кардинала»? Но даже если так, все равно голос какой-то странный. Раньше он был мягкий, словно шелковый, а сейчас сменился на низкий, хриплый и трескучий.

Дзык-дзык! Искр становилось все больше. Коричнево-золотые волосы взметнулись вверх, подол тонкого белого платья отчаянно затрепетал.

– Пере... полняет... АААААааааоооОООООО!..

Третий вырвавшийся крик был совсем не такой, какого можно было бы ожидать от прежней Фрейи-сан. Откуда-то словно из другого измерения пришло плохое предчувствие. Прямо у меня перед глазами на прекрасных снежно-белых руках и спине канатами вспухли мускулы. Мгновение – и белое платье разлетелось в клочья и исчезло.

Ровно в эту секунду Кляйн, сражавшийся в противоположном конце зала, обернулся – видать, у него сработал секретный навык «шестое чувство». При виде обнаженного тела Фрейи-сан его глаза полезли на лоб. Но прошла еще секунда – и у него отпала челюсть.

Его можно понять. Тело Фрейи-сан, окутавшееся синими молниями, начало расти. Три метра... пять метров... и все не останавливалось. Руки и ноги стали толстыми, как деревья, грудь раздувалась, пока не стала больше, чем у Трима. Молот в правой руке тоже рос в размерах вместе с хозяйкой. За считанные секунды он увеличился настолько, что даже гном его не смог бы поднять; и от него во все стороны сыпались искры.

А затем произошло то, что стало самым сильным ударом и для меня, и для Кляйна.

Великанша посмотрела вниз, и на ее щеках и подбородке, таких жестких и могучих, появилась коричнево-золотая длинная-длинная...

...борода.

– Это...

– ...Старикан?!

Выкрики двух парней разнеслись по всему залу.

Итак, плененная дева, готовая идти путем бусидо рука об руку с Кляйном, перестала существовать. Вместо нее возник пятнадцатиметровый великан, мощная туша которого, как ни посмотри, выглядела лет на сорок, – этакий атлетичный пожилой мужчина.

– Уоо... оооооо!!!

Старик-великан низко взревел, сотряся весь зал своим электрическим басом; в дальнем конце зала король Трим остановился и развернулся. Правая нога великана в толстом кожаном ботинке шагнула вперед.

Я в страхе перевел взгляд к левому краю поля зрения, чтобы посмотреть на имя под восьмой полосой хит-пойнтов и маны.

Буквы, совсем недавно составлявшие слово «Фрейя», уже изменились.

«Гор». Так звали нашего нового спутника.

ГЛАВА 5

Даже я, не особо разбирающийся в мифах и прочих сказках, что-то такое слышал.

В скандинавской мифологии есть верховный бог Один, бог-шутник Локи и еще один общеизвестный персонаж – Тор, бог грома. Мощная фигура, своим громовым молотом поражавшая великанов одного за другим, вдохновила создателей множества фильмов и игр.

Уже потом Лифа мне рассказала эту историю – «как Тор вернул себе молот, украденный королем великанов Тримом». В ней Тор принял облик богини Фрейи, чтобы обманом заставить Трима согласиться на фальшивую свадьбу. Множество раз во время пиршества он был на волосок от разоблачения, но хитрость Локи помогла ему пройти через все. В конце концов он заполучил обратно свой молот и убил не только Трима, но и вообще всех великанов. Жестокая история; я раньше никогда ее не слышал. Вполне возможно, что «Кардинал» нашел эту легенду и приспособил в качестве побочного ответвления квеста.

Любой, кто ее знал, едва услышав имя «Фрейя», сразу понял бы, что она не шпионка Трима. Так что я был очень признателен Кляйну за его интуицию и бусидо возле ледяной клетки, но... теперь, когда «истинное лицо» Фрейи открылось, в каком состоянии мысли и чувства Кляйна?

– Ннууунн... ты, презренный великан, пришел час расплаты за то, что ты посмел украсть мой драгоценный «Мьельнир»!

Бог грома Тор взмахнул гигантским молотом в правой руке и ринулся в бой.

Король Ледяных великанов Трим, стоящий напротив, дыхнул на руки – и в них тотчас возникла ледяная секира. Взмахнув ею, он прокричал в ответ:

– Ты, мелкий грязный божок, ты осмелился меня обмануть! Я отрежу тебе бороду и зашвырну тебя обратно в Асгард²¹!

Если подумать – Трим ведь искренне верил, что Фрейя была настоящей богиней, и с нетерпением ожидал свадьбы. Он, конечно, плохой парень, но по крайней мере ему есть на что злиться.

Посреди зала великаны с голубой и золотой бородами обменивались воплями и ударами (один – золотым молотом, другой – ледяной секирой). От этих ударов содрогался весь замок. Мы до сих пор не отошли от шока, вызванного превращением Фрейи в великана – причем в дедулю, – и потому просто стояли на месте, вылупив глаза. В конце концов Синоп, восстановившая хит-пойнты, резко крикнула из дальнего угла комнаты:

²¹ Асгард – в скандинавской мифологии небесный город, обитель богов (асов).

– Все атакуйте, пока он занят Тором!

Да, совершенно правильная идея. Нет никакой гарантии, что Тор справится один. Я взмахнул обоими мечами и тоже выкрикнул:

– Отлично, все атакуем! Бейте навыками мечника, не стесняйтесь!

Семеро оттолкнули ногами пол и со всех сторон налетели на Трима.

– Нуууууооооо!..

Особенно воинственно вперед рванулся Кляйн, подняв катану. Кажется, что-то сверкало у него в уголках глаз, но из жалости к воину я сделал вид, что не заметил. Не забываясь о задержках после применения навыков мечника, мы атаковали обе ноги Трима многоударными комбо. Асуна тоже когда-то успела сменить посох на рапиру; ее божественно быстрые колющие удары поражали ахиллово сухожилие. Рядом с ней Лизбет, сжимая палицу обеими руками, усердно молотила по мизинцу Трима.

Наконец Трим захрипел, его тело содрогнулось, и левое колено стукнулось об пол. Вокруг короны вспыхнул ослепительно-желтый световой эффект – оглушение.

– Вот шанс!..

После моего вопля вся команда обрушила на великана свои самые тяжелые комбо. Яркие вспышки окутали обнаженный торс. Вдобавок с неба полился дождь оранжево сияющих стрел.

– Нууууун! Отправляйся обратно в бездну, король великанов!

В конце концов Тор нанес решающий удар, обрушив молот Триму на голову. Корона раскололась и отлетела, и босс, казавшийся когда-то непробиваемой стеной, с грохотом повалился на пол.

Его полоса хит-пойнтов исчезла. Руки-ноги и борода начали с концов превращаться в лед; раздалось потрескивание.

Синяя фосфоресценция в угольно-черных глазницах потускнела, потом угасла. И тут спутанная борода шевельнулась, и изо рта вырвался низкий смех.

– Ну-ху-ху-ху... мелкие козявки, наслаждайтесь пока что своим торжеством. Но повернитесь к асу спиной – и вы поймете, что такое боль... ибо они истинные –

Бабах! Со страшным грохотом Тор наступил на почти уже полностью обратившегося в лед Трима.

Возник колоссальных размеров Посмертный огонь, в то время как король племени Ледяных великанов рассыпался на бесчисленное множество осколков. Ледяная волна обрушилась на нас, заставив закрыть лица руками и сделать несколько шагов назад. Бог грома Тор свысока взирал на эту сцену своими золотыми глазами.

– ...Хммм, примите мою благодарность, феи-воины. Я смыл позор потери моего сокровища. ...Теперь пришло время вознаградить вас.

С этими словами он поднял левую руку и прикоснулся к рукояти роскошного гигантского молота. Один из драгоценных камней, украшавших ее, с легкостью выпал и, ярко вспыхнув, превратился в маленький, вполне человеческих размеров молот.

Уменьшенную версию своего настоящего оружия Тор уронил в руки Кляйну.

– «Молот грома Мьельнир», используйте его в битве с толком. И – прощайте.

Тор поднял правую руку, и пространство громадного зала пронзила белая молния. Мы рефлекторно зажмурились, а когда открыли глаза, Тора уже не было. Всплыло окно, что один из участников партии ее покинул, и восьмая полоса хит-пойнтов и маны беззвучно исчезла.

Там, где исчез Трим, на пол хлынул водопад трофеев – и тут же исчез, автоматически переселившись во временный рюкзак партии.

В то же мгновение комната босса ярко осветилась; от прежней темноты не осталось и следа. К сожалению, золотые горы возле стен тоже пропали. Ну, у нас все равно почти уже не оставалось места для трофеев, так что мы и не могли ничего забрать.

– ...Уфф... – выдохнул я, затем подошел к Кляйну, положил руку ему на плечо и сказал: – Легендарным оружием обзавелся, поздравляю.

– ...Только у меня нет навыков для молота.

Сжимая в руках окутанный сияющей аурой боевой молот, воин с катаной, только что печально улыбающийся, вновь стал прежним энергичным собой.

– Ну тогда я с удовольствием отдам его Лиз. Ах – только не вздумай переплавить его в слитки...

– Чего? Да сколько бы слитков это мне ни дало, ни за что я такого не сделаю!

Стоя рядом с протестующей Лизбет, Асуна с серьезным видом произнесла:

– Но, Лиз, говорят, если расплавить легендарное оружие, это даст много орихалковых слитков.

– Э – правда?

– Эй! Кончайте уже говорить про расплавление! – выкрикнул Кляйн, прижимая молот к груди. Все рассмеялись –

И вдруг.

Ледяной пол содрогнулся, и по залу разнесся низкочастотный звук такой мощи, что, казалось, пробирал до печенок.

– Кяааа! – вскрикнула Силика; ее треугольные уши опустились вниз. Стоящая рядом с ней Синон, хвост которой изогнулся буквой S, воскликнула:

– Он... он движется?! Нет, он летит!..

Я тоже заметил, хотя, может, и поздновато.

Гигантский замок Тримхейм содрогнулся, точно живое существо, и, похоже, начал подниматься – медленно, по чуть-чуть. *Почему – нет – как же так* – когда я додумал до этого места, Лифа кинула взгляд на кулон у себя на шее и взвизгнула:

– Б-братик! Квест еще не закрыт!!!

– Ч... что?! – выкрикнул Кляйн. У меня было такое же чувство недоумения. Вождь племени Ледяных великанов мертв – в норме и квест должен был уже завершиться. Но тут в моей памяти всплыли слова Озерной королевы Урд, когда она просила нас выполнить квест.

Вторгнуться в Тримхейм и забрать «Святой меч Экскалибр». Победа над Тримом не была нашей целью. Иными словами, Трим, этот страшный враг, был лишь одним из препятствий на пути к выполнению квеста...

– П-последний огонек замигал!

Юи вдруг воскликнула таким же пронзительным голосом, как Лифа только что:

– Папа, за тронном появилась лестница!

– !..

Не тратя времени на ответ, я со всех ног помчался к трону.

Трон был метров пятнадцать в высоту (неудивительно – ведь он предназначался для эксклюзивного пользования королем Тримом), но внешне выглядел как небольшой дом. Если б мы так не спешили, обязательно бы попытались залезть на него, однако сейчас я его оббежал, даже не поднимая головы.

За тронном, как и сказала Юи, в полу обнаружилось отверстие, в котором виднелась маленькая лесенка. Его размер явно был рассчитан на человека – великану туда не попасть... да нет, даже фея здесь бы еле пролезла. Услышав приближающиеся шаги моих спутников, я не раздумывая нырнул в полутемный люк.

Пока я преодолевал витую лестницу, прыгая через три ступеньки, в уголке моего сознания колотилась мысль. Если мы завалим квест, полученный от Урд, и одновременно игроки внизу успешно выполнят свой квест на истребление, гигантский ледяной замок Тримхейм взлетит и очутится посреди Аруна, столицы Альвхейма. Однако ведь Трим, стремившийся вторгнуться в Альвхейм, перестал существовать. Ну, вообще-то вариант «вернулся к жизни, как будто ничего и не произошло» исключить нельзя, но вряд ли «Кардинал», всегда тщательно заботившийся о деталях, будет развивать историю в столь агрессивной манере.

Я думал, продолжая мчаться на полной скорости; внезапно сверху донесся голос Лифы. Она словно мои мысли читала:

– ...Слушай, братик. Не могу сейчас вспомнить... но что если в настоящих скандинавских мифах хозяин Тримхейма – вовсе не Трим?

– Э...э?! Но ведь имя –

– Мне тоже так кажется. Но в легенде явно какой-то Т... Т...

Сидящая у меня на голове Юи, пока Лифа бормотала, заглянула в сеть и быстро ответила:

– Тьяцци. В мифах это он, а не Трим, хотел золотое яблоко, о котором говорила Урд. И еще есть информация из ALO: тот квест на истребление выдается в самой большой наземной крепости Ётунхейма, и выдает его NPC «Эрцгерцог Тьяцци».

– ...Короче, наследник имелся изначально...

Возможно, когда Тримхейм поднимется в Арун, Тьяцци будет командовать, находясь в тронном зале наверху, как последний босс. Однако сейчас мне было наплевать на намерение «Кардинала» разрушить столицу и вторгнуться на плато Аруна; в любом случае, я сюда пришел не для того, чтобы просто сдаться. Дело даже не в том, что я не получу Экскалибр, – я не увижу больше нашего друга Тонки. Ну, конечно, если на пути подвернется еще и меч, от него я тоже не откажусь...

Пока у меня в голове крутились всякие такие мысли, замок содрогался все сильнее. Время от времени ощущались скачки силы тяжести; явно замок проламывался через потолок Ётунхейма. Забыв дышать, я несся вниз по винтовой лестнице, понятия не имея, когда она наконец кончится.

– ...Папа, пять секунд до выхода!

– Окей! – выкрикнул я, и тут же впереди появился яркий свет. Я полетел еще быстрее.

И очутился внутри усеченной восьмиугольной пирамиды. Так называемая «усыпальница».

Стены были довольно тонкие, сквозь ледяные пластины виднелся весь Ётунхейм. Вокруг донжона с потолка падали камни и кристаллы. Винтовая лестница пронизывала усыпальницу прямо по центру до самого низа.

Внизу – горел яркий, чистый золотой свет.

Ошибиться было невозможно – когда мы с Лифой впервые покидали Ётунхейм верхом на Тонки, мы видели это же самое мерцание в самом низу ледяного замка. Почти год прошел, и вот наконец мы здесь.

Когда по лестнице спустились остальные шестеро, мы окружили «это» полукругом.

В самой середине круглого пола стоял 50-сантиметровый куб. Внутри него находилось что-то мелкое. Присмотревшись, я увидел, что это нечто вроде тоненьких корешков. Бессчетное количество нитей, переплетаясь, стремились к главному корню.

Диаметр главного корня был сантиметров пять, однако он был ровно перерублен. И возле места среза находился тонкий острый клинок, покрытый изощренными рунами. Меч. Сияющий золотой меч стоял вертикально, половина его торчала из ледяного постамента. Вычурная гарда, плотно обтянутая черной кожей рукоять. На конце рукояти переливался крупный драгоценный камень.

Я уже видел однажды этот самый меч. Даже держал его.

Человек, для которого ALO была лишь инструментом для удовлетворения своих амбиций, пытался, пользуясь полномочиями ГМа, призвать этот меч, чтобы зарубить меня. Однако эти полномочия перешли ко мне – их передал мне тот, чья власть была еще выше; я сам тогда создал меч и вручил мерзавцу, чтобы раз и навсегда решить все наши вопросы.

В тот раз я призвал сильнейший меч в мире одной-единственной командой, но такое обладание мне было противно. Если не приложить должных усилий, не добыть меч так, как положено, меня никогда не покинет ощущение, что я его лишь позаимствовал и забыл вернуть. И вот время наконец пришло, хоть и благодаря везению отчасти.

...Прости, что заставил ждать так долго.

Мысленно прошептав эти слова, я шагнул вперед, и моя правая рука обхватила рукоять легендарного оружия, «Святого меча Экскалибра».

– !!!

Я с силой потянул его из постамента.

Однако ощущение было такое, будто меч и постамент – нет, весь замок – слились в единое целое; оружие даже не шелохнулось. Я добавил левую руку, крепко уперся в пол ногами, вложил всю свою силу.

– Ну... о!..

Результат, однако, остался прежним. У меня мурашки по спине побежали.

В ALO, в отличие от SAO и GGO, сила, подвижность и прочие численные характеристики не показываются в системном окне. Возможность пользоваться тем или иным оружием определяется тоже весьма туманно – ступенчато, от «легко», через «несколько затруднительно» и «будет шатать» к «трудно поднять». Так что среди игроков нередко попадаются такие, кто, заполучив благодаря везению чересчур тяжелое для них оружие, не сдаются, а продолжают им пользоваться, отчего их боевая мощь только ухудшается.

Но система-то все равно должна работать с численными значениями этих величин; иными словами, это «скрытые параметры». Базовая величина определяется расой и

телосложением, потом она модифицируется за счет навыков и снаряжения, ну и магия тоже их изменяет. Если сравнивать саламандра-Кляйна и сприггана-меня, то у Кляйна базовое значение силы немного выше.

Но, поскольку он обожал сражаться катаной, все его навыки и снаряжение были нацелены на улучшение подвижности. С другой стороны, я со своей любовью к тяжелым мечам улучшал в основном силу. Так что из нас семерых я, вне всяких сомнений, был самым сильным. Это значит – если я не смогу вытащить меч, никто из нас не сможет. Похоже, это все понимали, так что желающих попробовать не нашлось.

Зато сзади донеслось:

– Давай, Кирито-кун!

Это была Асуна. Потом еще Лиз добавила: «Ага, еще чуть-чуть!» Подбадривающими возгласами разразились Лифа, Силика, Кляйн.

– Покажи свою силу воли! – это Синон.

– Папа, давай, еще немножко! – во всю мощь своего негромкого голоса выкрикнула Юи. И даже Пина промурлыкала свое «ку-ру-ру-ру!»

Для человека, который собрал их всех, падать духом сейчас – просто невозможно. Я уже получил максимальную магическую поддержку, остальное – вопрос боевого духа и силы воли. Нечего думать, что какой-то там параметр недостаточно высок, – я должен верить, что ларчик отопрется, если я удвою, утрою старание и время, вложу всю свою силу, нет, всю свою волю до капли.

Глаза начала застилать белая пелена, замелькали искорки; если так и пойдет, Амуфера меня просто отсоединит из-за аномальных мозговых волн; и тут –

Дзыиннь! – и мои руки ощутили слабую вибрацию.

– Ах!..

Не знаю, кто из нас воскликнул. Из постамента у меня под ногами внезапно хлынул свет, золотой свет – и заполнил все мое поле зрения.

И тут же по ушам ударил треск – более мощный и восхитительный, чем все, что мы слышали до сих пор. Мое тело распрямилось, и в правой руке у меня оказался все еще закованный в ледышку меч. Клинок прочертил в воздухе яркий золотой след.

Шесть моих спутников позади меня стояли, крепко взявшись за руки. Удерживая тяжеленный меч, я поднял голову, развернулся и встретился взглядом со всеми. Они сразу начали улыбаться, возникла атмосфера общего веселья... так я предполагал; однако следующее событие произошло куда раньше, чем мы ожидали.

Мелкий древесный корешок высвободился из ледяного постамента.

Паря в воздухе, он вдруг начал резко вытягиваться – нет, разрастаться.

Тончайшие волоски стремительно росли вниз. Верхняя часть, где корень был обрублен, росла вверх – прямо из места разреза.

Сверху раздался ужасающий грохот. Подняв глаза, мы увидели, что винтовая лестница, по которой мы сюда спустились, раздавлена весом чего-то, рвущегося вниз. Тоже корни. Корни Древа Мира, те, что удерживали Тримхейм...

Толстые корни со страшной скоростью проросли в восьмиугольную комнату; корешок, тянувшийся из постамента, коснулся их, сплелся с ними...

В следующий миг...

Ощущавшаяся все это время легкая тряска, как при землетрясении в 1 синдо²², сменилась мощной конвульсией, охватившей, казалось, весь Тримхейм.

– Оаа!.. Р... рушится!!! – вскрикнул Кляйн; все крепко схватились за руки, в то время как по стенам побежало множество трещин.

Раздался оглушительный грохот. Здоровенный кусок льда размером с вагон пролетел мимо нас в направлении Великой Бездны.

– !.. Весь замок Тримхейм разваливается! Папа, надо бежать! – закричала Юи у меня на голове. Я глянул в лицо стоящей справа от меня Асуне и проорал в ответ:

– Да, но лестница!

Витая лестница, по которой мы спустились в усыпальницу, была буквально сметена ворвавшимися сюда корнями, от нее мало что осталось. Да и вообще, пусть даже мы бы прошли тем же путем, каким добрались сюда, – в итоге мы бы очутились на открытой площадке посреди ничего.

– Если ухватиться за корни... – пробормотала Синон, глядя вверх; даже сейчас она сохраняла спокойствие.

– ...Кажется, не получится, – пожал плечами я. Да, корни Древа Мира протянулись с потолка до середины комнаты, но мы-то стоим на круглом полу метров на десять ниже. Такое расстояние нам не покрыть, даже если прыгнем со всей силы.

– Погоди, Древо Мира! Не будь таким злым! – крикнула Лизбет, подняв кулак; однако ее противник же дерево – едва ли она хоть одного извинения дождется.

– Лааадно... раз такое дело, Кляйн-сама покажет всем свой олимпийский прыжок в высоту!

Воин с катаной резко выпрямился и помчался к противоположному краю шестиметрового круга.

– Идиот, не на-...

²² Синдо – семибалльная сейсмическая шкала, применяющаяся в Японии.

Прежде чем я успел его остановить, роскошный фосбери-флоп свершился прямо у меня на глазах. Кляйн сиганул где-то на 2.15 – впечатляющее достижение, если учесть короткий разбег, – однако дотянуться рукой до корней у него не было ни единого шанса, и тело, описав параболическую кривую, звучно шмякнулось на пол.

И тут же («Это наверняка от тех предыдущих сотрясений», – так мы все усиленно пытались думать) в стенах возникли новые трещины.

Нижняя часть усыпальницы – иными словами, весь нижний край замка Тримхейм – полностью отделилась от остальной глыбы.

– К... Кляйн-сан, ты дебил!..

Это выпалила Силика, которая вообще-то редко кричит (разве что когда ее за хвост дергают). Тем временем диск, несущий на себе семерых плюс одну плюс фамильяра, сорвался в свободное падение.

Если бы это была сцена из юмористической манги, сейчас мы все просто расселись бы и принялись пить чай как ни в чем не бывало.

Однако в VRMMO такие падения реально ультрастрашные. Я, конечно, каждый день запросто порхал над альвхеймскими облаками, но это благодаря безотказным крыльям. А когда полеты запрещены, как в донжонах, какая-нибудь девочка-нуб испытывает дикий страх, всего лишь спрыгивая с пяти метров. Даже мне такие «полеты» не нравятся.

Так что у нас семерых, струдившихся посреди ледяного диска, разом вырвался вопль ужаса.

Вокруг летели ледяные осколки, сорвавшиеся одновременно с нами; они постоянно сталкивались, дробясь на более мелкие. Если поднять глаза, можно увидеть, как от нижней части гигантского замка Тримхейма откалываются все новые глыбы, и каждый раз, когда это происходит, корни Древа Мира содрогаются.

Добравшись до края диска, я наконец со страхом кинул взгляд вниз.

В тысяче метров под нами – нет, наверное, в 800 метрах – жадно разинула черную пасть Великая Бездна. Разумеется, наш диск падал точнехонько в ее центр.

– ...И что там внизу? – спокойно поинтересовалась Синон. Мне с трудом удалось промямлить в ответ:

– Д-д-думаю, как Урд-сан сказала, н-н-наверно, там Нифльхейм!

– Хорошо бы там было не холодно...

– Не-не-нет, по-моему, там охрененно холодно! В-в-ведь там родина Ледяных великанов!

Благодаря этой беседе узел в моем животе наконец развязался. По-прежнему крепко обнимая Экскалибр, я спросил у сидящей слева от меня Лифы:

– Лифа, чт-т-то с тем квестом на истребление?

При этих моих словах сильфида, горохово-зеленый хвост волос которой трепетал, вытянувшись вверх, прекратила вопить (кто знает, может, это был вопль восторга) и всмотрелась в кулон у себя на груди.

– Ах... Мы, мы успели, братик! Один огонек еще остался! Слава богу!..

Просияв, Лифа бросилась ко мне, раскрыв объятия; я принялся гладить ее по волосам и одновременно думать.

Если Древо Мира вернулось к нормальному состоянию, Урд и ее сородичи тоже вернули себе прежнюю силу, а значит, на них больше не будут охотиться гуманоидные злые боги. Так что если мы упадем в Великую Бездну, то, отчего бы мы ни погибли, от самого падения или от удара о землю Нифльхейма, наша жертва будет не напрасной.

Беспокоился я об одном – об Эскалибре, который мы с таким трудом заполучили. Квест все еще не завершен – это несомненно, поскольку я до сих пор не получил подтверждения, что меч стал моим. Возможно, необходимые условия правильного завершения квеста – мы должны выжить и вновь встретиться с Урд?

Тем не менее я открыл окно меню и, пока Лифа не видит, попытался убрать Эскалибр в рюкзак. Но окошко не пустило в себя меч.

...Что ж, один раз я его уже держал. Ну и ладно, такое все из себя сверкающее легендарное оружие все равно не в моем вкусе.

Я пытался обмануть себя с помощью теории кислого винограда²³.

Висящая у меня на шее Лифа внезапно подняла голову.

– ...Я что-то слышу.

– Э?..

Я приложил руки к ушам, чтобы отсечь ветер, и вслушался, но все равно до меня доносился лишь свист воздуха. Земля была уже куда ближе. На глаз, где-то через минуту мы ухнем в Бездну.

– Вот, опять! – снова воскликнула Лифа и ловким движением вскочила на ноги.

– Ээй, это опасно... – начал было я, но тут издали раздалось «куоооон», и я понял.

Я обернулся и напряг зрение. С южной стороны за окружающей нас пеленой из ледяных обломков виднелся белый огонек. Он приближался по дуге; вот он уже превратился в почти рыбье обтекаемое тело с четырьмя парами крыльев и длинным хоботом...

²³ Имеется в виду басня Лафонтена (известная нам в основном по переводу Крылова) «Лисица и виноград».

– ...Тонкииии!.. – закричала Лифа, приложив ладони ко рту рупором. В ответ снова вернулось «куоооон». Вне всяких сомнений, это был летающий злой бог Тонки, донесший нас до входа в Тримхейм. Если подумать – поскольку Тонки доставил нас сюда, то ничего удивительного, что он же прилетел нас забрать. Мы бы в любом случае его позвали, чтобы вернуться.

– Мы... мы здесь, мы здееесь! – завопила Лиз; Асуна тоже замахала рукой. Силика опасно подняла голову, по-прежнему крепко прижимая Пину к груди. Синон с облегчением завияляла хвостом.

Кляйн, по-прежнему в позе приземления после своего сверхвысокого прыжка, тоже поднял голову и улыбнулся, показав большой палец.

– Хе-хех... да, я с самого начала верил... что этот парнишка нас спасет...

... Что за хрень!

Так подумал я (и, подозреваю, остальные пять сопартийцев тоже), ибо Кляйн до этой секунды про Тонки даже не вспоминал. Восхитительный, как всегда, Тонки скользил нам навстречу. Оставалось еще полно времени, чтобы мы успели перебраться к нему на спину до падения.

Правда, из-за множества летящих вокруг ледяных обломков Тонки не мог подобраться к нам ближе чем на пять метров. Но такое расстояние даже самый тяжелонагруженный игрок может без проблем перепрыгнуть.

Первой была Лифа; она прыгнула небрежно, насвистывая что-то, и шикарным образом приземлилась Тонки на спину. Затем протянула к нам руки и крикнула:

– Силика-тян!

Силика решительно кивнула и, обхватив руками ноги Пины, неуклюже разбежалась и прыгнула. Пина, под которой Силика болталась, захлопала крыльями, увеличивая дальность прыжка. Привилегия приручителя, фамильяр которого умеет летать. Прыжок Силики завершился в объятиях Лифы.

Следующей с воплем «Торяа!» сиганула Лизбет, затем текучим движением свой прыжок в длину выполнила Асуна. Синон со своей любовью к экстриму сделала в воздухе двойное сальто вперед и опустилась на спину Тонки ближе к хвосту.

Кляйн с напряженным лицом повернулся ко мне. Я сделал приглашающий жест, мол, «только после вас».

– Точно, приготовься прийти в восторг от моего... – заговорил он, вымеряя глазом дистанцию; я хлопнул его по спине, не дав закончить. Не рассчитав разбега, Кляйн прыгнул слишком слабо, но Тонки вытянул хобот и подхватил его в воздухе.

– Оуаааа!? Ужааас!

Не обращая внимания на вопли Кляйна, я снова посмотрел вниз. Великая Бездна заполнила все поле зрения за пределами ледяного диска. Я поднял голову, приготовился сделать короткий разбег –

И ровно в это мгновение осознал кое-что ужасное.

Я не могу прыгать.

Точнее говоря – у меня в руках тяжелый груз, «Святой меч Экскалибр», и с этим грузом мне не прыгнуть на пять метров. Даже когда я просто стою, мои ноги чуть ли не уходят в лед.

– Кирито!

– Кирито-кун!

До меня донеслись голоса. Я снова опустил голову и закричал зубами от раздражающего меня конфликта.

Два выхода: по-прежнему прижимать к себе меч и умереть от падения – либо бросить его и выжить. Это совпадение, что игрок проходит испытание на жадность на последних пяти метрах дистанции? Может, это ловушка, подстроенная системой «Кардинал»?

– Папа... – встревоженно позвала сидящая у меня на голове Юи. Я чуть кивнул, потом проорал:

– ...Ах ты... «Кардинал»!

Я горько улыбнулся – и в следующее мгновение меч был отброшен.

Внезапно меня охватила такая невероятная легкость, какой просто не могло существовать. Вращающийся золотой светлячок тем временем удалялся к краю моего поля зрения.

Я сделал короткий разбег и прыгнул. Уже в воздухе я развернулся. Экскалибр медленно, точно перо из крыла феникса, падал в бездонную глубину громадной ямы.

Как только я опустился на Тонки спиной вперед, он развернул свои восемь крыльев на всю ширину, и наш спуск замедлился: Тонки, до того снижавшийся с той же скоростью, что и наш диск, начал тормозить.

Асуна подошла ко мне и похлопала по плечу.

– ...Когда-нибудь мы его обязательно заберем обратно.

– Я точно зафиксирую его координаты! – добавила Юи сразу за ней.

– ...Аа, точно. Он будет ждать нас где-нибудь в Нифльхейме, – прошептал я, мысленно прощаясь с сильнейшим мечом, который я, хоть и недолго, но все же держал в руках... по-моему, я его больше не увижу.

Но на пути к такому исходу встала голубоволосая кайт ши.

Ее левая рука сняла с плеча длинный лук, а правая положила на него тонкую серебряную стрелу.

– ...Двести метров, хех, – пробормотала Синон и быстро произнесла заклинание. Стрела окуталась белым сиянием.

Мы все в полном обалдении смотрели, как лучница-снайперша Синон прямо перед нами небрежным движением натянула тетиву до предела.

Стрела вылетела под углом 45 градусов вниз в том направлении, где падал Экскалибр. Она неслась в воздухе, оставляя за собой странный серебряный след. Это было заклинание, которое могли применять только лучники, «Возвратная стрела». Очень удобное заклинание, когда нужно притянуть к себе что-то, до чего не дотягиваешься рукой; однако применяют его только на близких расстояниях, потому что серебряная нить искажает траекторию полета стрелы, и с удалением цели точность быстро падает до нуля.

Поняв наконец намерение Синон, я мысленно вскричал: «Полцарства за попадание!»

Все равно это невозможно. Двести метров – это вдвое больше, чем эффективная дальность стрельбы из лука, сделанного Лиз. Нет, даже если бы цель находилась в пределах эффективной дальности – Синон была в не самых удобных условиях, чтобы целиться. Она стояла на неустойчивой опоре, вокруг падали глыбы льда, да и цель тоже падала.

Но... но, но.

Падающая золотая искорка вдали, падающая рядом с ней серебряная стрела – они словно притягивали друг друга. Ближе, ближе...

Таан! Столкновение двух предметов породило еле слышный звук.

– Отлично!

Синон изо всех сил потянула магическую нить, идущую от ее правой руки. Золотая искорка стала опускаться медленнее, замерла... и начала подниматься. Вращаясь, она медленно приближалась. Постепенно огонек становился вытянутым, принимая форму меча.

Еще пара секунд – и легендарное оружие, с которым я уже мысленно попрощался, лежало в руках Синон.

– Уааа, тяжеленный... – пробормотала кайт ши-сама и развернулась.

– Си... Си... Си...

Голоса шести игроков и Юи звучали абсолютно синхронно.

– Синон-сан, крууууто!

Синон ответила на наши похвалы, дернув вниз-вверх ушами, поскольку обе руки были заняты мечом. Потом, взглянув на меня, слегка пожала плечами.

– Вот. И не надо делать такое лицо.

...Кажется, я слишком беспечен; должно быть, сейчас у меня на лбу написано «хочу!» черным магическим маркером. Синон, небрежно покосившись вверх-влево, протянула мне меч и сказала: «Держи».

Легкое дежа вю. Пару недель назад в GGO в финальной битве «все против всех» третьего турнира «Золотая пуля» Синон сделала в точности то же, что и сейчас. Тогда я машинально взял из ее рук плазменную гранату, а затем мы с Синон прижались друг к другу и одновременно умерли от взрыва, что и привело к завершению турнира. Интернет-зрители тогда пытались всячески интерпретировать эту сцену, но со стороны она выглядела несколько пугающе, так что особых расследований не было.

Но на этот-то раз ничего не взорвется.

– Я... спасибо.

Поблагодарив, я протянул руки за мечом – но Синон отвела его обратно.

– Сперва пообещай мне кое-что.

И голубоволосая кайт ши просияла самой классной улыбкой во всем ALO – только эта улыбка обладала разрушительной силой десяти плазменных гранат.

– ...Всякий раз, когда ты будешь доставать этот меч, думай обо мне, хорошо?

Дзыннн.

Атмосфера вокруг нас мгновенно замерзла, а сверкающий золотой «Святой меч Экскалибр» перешел от Синон ко мне. Но – невероятно, я совершенно не ощущал его веса; взамен меня как будто пробрало холодом и одновременно бросило в пот.

– Оо, тебе трудно, должно быть, братец, с твоей популярностью, – произнес стоящий у меня за спиной Кляйн, явно не проникшийся атмосферой. Я наступил ему на ногу, чтобы он заткнулся, и произнес самым спокойным голосом, на какой только был способен:

– ...Ага, буду иметь в виду, благодарю тебя. Спасибо, это было просто супер.

– Всегда пожалуйста.

Синон нанесла финальный удар, подмигнув мне, после чего развернулась и зашагала в сторону хвоста Тонки. Затем достала из висящего справа на поясе колчана веточку мяты и сунула в рот; похоже, так она отдыхала. Выглядела она очень клёво,



этакая снайперша-Электра²⁴, однако я не упустил из виду, что кончик ее голубого хвоста подергивается. Ясно, что она смеется втихаря. «Она меня поймала!» – мысленно простонал я, но ничего уже не мог поделать с кинжальными взглядами остальных девушек.

Спасательный круг мне бросил, как ни странно, Тонки.

– Куооооннн!..

Протрубив, он забил крыльями сильнее и начал подниматься. Я поднял глаза; похоже, вот-вот перед нами развернется финальная сцена квеста – самая масштабная и потрясающая его часть.

Замок Тримхейм, впившийся в потолок подземного мира Ётунхейма, начал разваливаться.

Хотя его нижняя часть уже отломилась и исчезла без следа, все остальное до сих пор сохранилось. Верхняя, основная часть замка осталась прежнего размера и формы – восьмиугольная пирамида, как и усыпальница с Эскалибром.

Триста метров в ширину и в высоту. Стало быть, расстояние между верхним краем и нижним кончиком – $300 \times \sqrt{2} = 424.26$ метра. Высота смотровой площадки Токио Скай Три²⁵ – 450 метров, так что пирамида в этом плане где-то рядом. Какое облегчение, что от нас не потребовалось взбираться на самый верх донжона, прежде чем спуститься к месту нашего назначения.

Пока мои мысли наматывали круги в голове, занимаясь никому уже не нужными расчетами, грандиозный ледяной замок продолжал разрушаться с невероятным грохотом. Идущие оттуда потоки воздуха становились все мощнее. От нижней части вверх побежали громадные трещины, точно расселины в леднике, потом одна за другой начали отрываться колоссальные глыбы.

– ...Всего один раз мы прошли по донжону, а он уже разваливается... – тихо произнесла Лиз. Сидящая рядом с ней Силика крепче прижала к себе Пину и кивнула.

– Жалко немножко. Мы там еще столько комнат не обследовали...

– Карта открыта на тридцать семь и две десятых процента, – с сожалением в голосе дополнила сидящая у меня на голове Юи.

– Ладно, это уже пустой треп. ...Но было весело, – и Кляйн, положив руки на пояс, кивнул. Потом, будто внезапно сообразив что-то, он обернулся и странным голосом произнес:

²⁴ Электра (англ. LiveWire, дословно «Живой провод») – отрицательный персонаж комиксов про Супермена, женщина с голубыми волосами (отсюда ассоциация), повелевающая электричеством.

²⁵ Токио Скай Три (Токио Sky Tree, дословно «Токийское небесное дерево») – самая высокая в мире телебашня (634 метра).

– ...Слушай, Лифа. Это, как бы сказать... насчет Фрейи... она правда существует как настоящая богиня-сан, да? Ну, кроме того старикана Тора?

– Ага, существует, – с улыбкой кивнула Лифа.

– О... ну хорошо. Значит, у меня еще есть шанс как-нибудь с ней встретиться.

– ...Не исключено.

Асгард – место, где живут боги (асы), – в ALO не существует, но Лифа была достаточно милосердна, чтобы умолчать об этом. Тут я вдруг вспомнил, что Трим сказал что-то прямо перед тем, как Тор его остановил навсегда. Что-то насчет асов... что же он тогда сказал...

Я рылся в памяти, но мои мысли потонули в громоподобной агонии замка Тримхейм, который наконец рухнул весь.

Со спины Тонки ледяная лавина казалась такой близкой – руку протяни, и достанешь. Глыбы льда падали в дырищу прямо под нами и исчезали в бесконечной черноте Великой Бездны...

...Нет, не так.

В глубине ямы что-то блеснуло. Кольшущееся синее сияние – да, это вода, поверхность воды. Тоже издавая громкий шум, масса воды поднималась из дыры, которая нам казалась бездонной. Продолжающий падать лед ударялся о воду и мгновенно таял, становясь ее частью.

– Ах... смотрите, вон там! – воскликнула Синон, по-прежнему не выпуская изо рта веточку мяты, и показала правой рукой вверх.

Машинально я проследовал взглядом за ее рукой, и моим глазам вновь открылось невероятное зрелище.

Корни Древа Мира, прежде съезженные и поджатые к потолку, после исчезновения Тримхейма высвободились и стали резко утолщаться, как живые. Они сплелись вместе и начали стремительно расти вниз, точно искали там что-то. Ощущение было такое, будто великан бросил вниз вязанку дров. Мы безмолвно смотрели, как прямо у нас на глазах корни Древа Мира достигли водной глади там, где раньше было жерло Великой Бездны, и погрузились, подняв большую волну. И тотчас они пошли расти по горизонтали, пока целая сеть корней не покрыла озеро до самых берегов.

Эта панорама имела много общего с той иллюзорной картиной, которую нам показала королева Урд. Древо Мира прекратило свой рост; от его корней – да нет, какие это корни, это стволы – исходило нечто вроде сильной ауры. Это была аура чистого блаженства, сродни тому, что ощущает путник, долгое время бродивший по пеклу пустыни и наконец приникший губами к воде оазиса.

– Смотрите... побеги от корней...

Услышав шепот Асуны, я пригляделся – и действительно, от кончиков корней во все стороны начали расти маленькие побеги (маленькие они только по сравнению с гигантским деревом, вообще-то они размером с нас); один за другим начали появляться желто-зеленые листочки.

Подул ветер.

Не тот пронизывающий до костей ледяной ветер, который безжалостно гулял по Ётунхейму до сих пор, а теплый весенний ветерок. Одновременно во всем подземном мире резко посветлело. Я снова задрал голову; кристаллы, которые прежде тускло сияли, теперь испускали яркий белый свет; каждый из них стал как маленькое солнышко.

Ветер и свет гладили ледяной панцирь, покрывающий землю и воду, и он начал стремительно таять. А снизу из влажной черной земли уже пробивались зеленые побеги. Крепости, которые понастроили злые боги, быстро окутались зеленью и начали разрушаться...

– Куоооон... – вдруг громко протрубил Тонки, подняв все восемь крыльев, уши и хобот.

Несколько секунд спустя из разных мест эхом донеслось «ооннн», «куооонн». Из многочисленных озер и рек и, конечно же, из громадного озера, покрытого корнями Древа Мира, появлялись существа с похожими на мандрю телами и длинными щупальцами – сломомедузы. И не только они: злые боги, похожие на многоногих аллигаторов, на двухголовых леопардов, и много других бесконечным потоком появлялись на поверхности земли и воды; казалось, от их обилия колыхается весь мир.

Нет – на этой прекрасной зеленой земле они не были больше «злыми богами». В окружении ветра, зелени и солнечного света они были мирными жителями – во всем, кроме размеров. Измывавшихся над ними гуманоидных злых богов я не видел, сколько ни всматривался.

Пока суд да дело, Тонки успел заметно снизиться; теперь я видел то тут, то там на земле неподвижные точки рейд-групп. Они там, должно быть, совершенно ничего не понимают: взяли квест у NPC, этого «Эрцгерцога Тьяцци», но, когда уже собирались пожать плоды своих долгих трудов, их спутники-великаны исчезли и вокруг все стало совершенно другим; есть от чего офигеть.

Сбываются слова Кляйна, которые он произнес сразу после того, как мы услышали про квест королевы Урд. Нам *придется* рассказать все в подробностях журналисту «ММО завтра» – издания, предоставившего информацию тем стоящим внизу игрокам. Я с удовольствием поручу эту задачу Кляйну, чего он и хотел.

...Пока я думал об этих совершенно неважных делах, Лифа вдруг села.

Поглаживая колышущуюся белую шерсть, покрывающую широкую спину Тонки, она прошептала:

– ...Это здорово. Правда здорово, Тонки. Смотри, как много твоих друзей. Там... и вон там тоже... так много...

При виде капель влаги на ее щеках даже такой толстокожий тип, как я, почувствовал, как что-то распирает грудь. Силика тут же бросилась Лифе в объятия и разрыдалась; Асуна и Лиз тоже принялись вытирать слезы. Кляйн, скрестив руки на груди, отвернулся, чтобы не показывать глаза, и даже Синоп начала часто моргать.

Юи взлетела с моей шевелюры и, опустившись Асуне на плечо, зарылась лицом в ее волосы. Эта девочка больше не позволяет мне видеть свою заплаканную мордашку; интересно, у кого она этому научилась...

И в это самое мгновение я услышал голос.

– Я признательна вам за ваше великолепное достижение.

Я с обалделым видом повернулся вперед.

Над здоровенной головой Тонки парила фигура, окутанная золотым сиянием.

Прошло вроде часа два, не больше, а казалось, мы видели ее давным-давно. Вне всяких сомнений, это была трехметровая светловолосая красавица, давшая нам этот квест, – Озерная королева Урд.

Однако сейчас она уже не была полупрозрачна. Значит, она смогла выбраться из озера, где вынуждена была прятаться от Трима. Перламутровые чешуйки, покрывающие руки и ноги, заостренные кончики «волос», светло-зеленое платье – все это ослепительно сияло под ярким дневным светом.

Бирюзовые глаза сузились, и Урд вновь разомкнула губы.

– Когда Экскалибр, «меч, рассекающий дерево и сталь», был исторгнут, Корни духа, отсеченные от Иггдрасиля, смогли вернуться к своей матери. Благословение Древа Мира вернулось в Ётунхейм, и эта земля снова стала такой, какой была когда-то. За все это, о феи, примите мою благодарность.

– Не... это... насчет Трима. Если бы нам Тор не помог, вряд ли мы смогли бы его победить...

На мои слова Урд кивнула.

– Мне ведома сила бога грома. Однако... будьте осторожны, о феи. Хотя асы и враждуют с Ледяными великанами, они никогда не будут вашими союзниками...

– Эээ... Трим тоже это сказал... что он имел в виду?.. – спросила Лифа, поднявшись на ноги и утерев слезы. Но система автоматической генерации ответов «Кардинала», похоже, не поняла этого туманного вопроса; Урд ничего не ответила, лишь взлетела чуть выше.

– Мои сестры тоже хотят выразить свою признательность.

При этих словах справа от Урд по воздуху пошла рябь, как по водной глади, а потом там появилась еще одна фигура.

Она была немного ниже старшей сестры, но все равно нам приходилось смотреть на нее задрав голову. Такие же светлые волосы, но короче. Длинное платье насыщенного синего цвета. Лицо... если лицо Урд можно описать как «высший класс», то здесь подходит слово «элегантность».

– Мое имя Верданди. Примите мою благодарность, воины-феи. Я вновь смогла увидеть зеленый Ётунхейм – о, это словно сон...

Произнеся эти слова тихим, ласковым голосом, Верданди мягко взмахнула рукой – и тут же перед нами пролился дождь разнообразных предметов и монет юрудо; все это мгновенно исчезло, переместившись во временный рюкзак нашей партии. Вместимость рюкзака была как у семи игроков, но, кажется, скоро он заполнится.

Затем слева от Урд возник вихрь и превратился в еще один силуэт.

Полная противоположность Верданди; эта фигура была облачена в доспехи и шлем. По обе стороны шлема и сандалий располагались длинные крылья. Светлые волосы аккуратно связаны, лицо красивое и в то же время решительное.

И еще одна удивительная черта отличала третью персону от двух других. Она была ростом с человека – то есть с фею, – примерно вдвое ниже своей старшей сестры Урд. Кляйн громко сглотнул.

– Мое имя Скульд! Благодарю вас, воины! – коротко произнесла она холодным, полным достоинства голосом и, как и ее сестра, подняла руку. Снова пролился водопад трофеев. В правом углу моего поля зрения наконец появилась предупреждающая надпись «Заканчивается свободное место».

Две сестры отступили назад, Урд же снова придвинулась ближе. Если и Урд даст нам столько же всего, наш рюкзак точно переполнится. Тогда оставшиеся предметы случайным образом вывалятся на спину Тонки... однако правильно ли будет сказать в таком случае «к счастью»?

Урд улыбнулась мне и произнесла:

– ...Наградой от меня будет этот меч; дарю его тебе. Однако никогда не бросай его в Источник Урд.

– К-конечно, не буду.

Я кивнул, как ребенок, и тут же –

Золотой меч, который я крепко сжимал обеими руками, легендарное оружие «Святой меч Эскалибр», исчез. Разумеется, он очутился в моем личном рюкзаке. В это мгновение мне больше всего хотелось выкрикнуть «есть!!!», но, поскольку я уже не ребенок, прошу меня извинить за то, что я всего лишь сжал в кулак правую руку.

Три девы взлетели чуть повыше и в унисон произнесли:

– Благодарим вас, феи. Надеемся, что мы еще встретимся с вами.

В центре моего поля зрения появилось системное сообщение, набранное красивым шрифтом. «Квест завершен». Тут же сообщение стало тускнеть, и одновременно три фигуры начали удаляться.

Вдруг Кляйн прыгнул вперед и крикнул:

– С-С-С-Скульд-сан! Оставьте ваш адрес!

...Ты, а как же Фрейя-сан?!

...И откуда у NPC электронный адрес?!

Я стоял столбом, не в силах решить, что из этого ему сказать.

Что ему сказать?

Две сестры уже исчезли в отдалении, но «дева будущего»²⁶ Скульд-сан обернулась – может, мне показалось, но на ее лице мелькнуло веселое выражение – и вновь махнула рукой. Что-то сверкающее проплыло по воздуху и опустилось в руку Кляйна.

И тут же воительница исчезла, оставив позади себя лишь тишину да легкий ветерок.

Несколько секунд спустя Лизбет наконец покачала головой и произнесла:

– Кляйн. Вот теперь тебе мое уважение от всей души.

Согласен. Правда – на все сто согласен.

Как бы там ни было –

Наше неожиданное приключение 28 декабря 2025 года завершилось где-то в районе полудня.

– ...Ну, как насчет устроить вечеринку, заодно старый год проводить? – предложил я.

Асуна, хоть и выглядела немного усталой, улыбнулась и ответила:

– Я за.

– И я тоже! – сидящая у нее на плече Юи вскинула в воздух кулачок.

[К оглавлению](#)

²⁶ Имена сестер-норн «Урд», «Верданди» и «Скульд» означают соответственно «прошлое», «настоящее» и «будущее».

ГЛАВА 6

Я немного беспокоился, решая, где устроить незапланированную вечеринку по проводам старого года – то ли в нашей с Асуной комнате в Иггдрасиль-сити, то ли в реальном мире.

Если мы соберемся в ALO, то в вечеринке сможет нормально поучаствовать Юи, сыгравшая очень важную роль в нашем квесте. Но Асуне предстояло 29 числа на неделю отправиться в Киото с визитом к главе ее семьи по отцовской линии, так что, если мы с ней не встретимся сегодня, я ее до конца года не увижу.

Когда я спросил свою дочку Юи, что она думает, она решительно заявила «в реале!», так что решено: вечеринка начнется в 3 часа дня в Тайто, близ станции Окатимати, в баре под названием «Кафе-кости». Мы помахали Тонки, когда он доставил нас обратно к ступеням в древесном корне, поднялись до Аруна (в городе было так желюдно, как и перед квестом, хотя, когда Тримхейм начал подниматься, здесь ощутили легкую вибрацию) и вышли из игры.

Первое, что я сделал, когда открыл глаза в собственной кровати в реальном мире, – позвонил Эгиллю и зарезервировал кафе. Он, конечно, бурно жаловался, типа «чего так внезапно, я не успею приготовить спецменю», но, когда мы туда добрались, в наличии был уже полный ассортимент фирменных блюд заведения – жареных ребрышек и печеной фасоли. Все-таки он идеальный бизнесмен.

Прогноз погоды утверждал, что вечером пойдет снег, так что нам с Сугухой вместо мотика пришлось добираться до центра Токио на поезде. Вдобавок на этот раз у нас с собой был весьма габаритный груз, который все равно бы не влез в отделение для шлема моего древнего 125-кубового друга.

Если бы Кляйну пришлось ехать сюда не из своего дома в Токио, а из Кавагоэ (префектура Сайтама), он бы наверняка скорчил такую рожу, будто это где-то у черта на рогах, но мы добрались по линии Тодзё до Окатимати менее чем за час. Когда мы открыли дверь «Кафе-кости», было два с хвостиком; раньше нас пришла только Синон, которая жила отсюда в двух шагах.

Поздоровавшись с владельцем, хлопочущим на кухне, я открыл принесенный с собой чемоданчик. В нем было четыре камеры с подвижными объективами и ноутбук, чтобы управлять ими.

– ...Это что? – нахмурив брови, поинтересовалась Синон, пока я с помощью Сугухи расставлял камеры по углам комнаты. Это были обычные веб-камеры серийного производства со встроенными микрофонами, но я их слегка усовершенствовал, добавив емкие батареи и беспроводной интерфейс. Четырех камер было вполне достаточно, чтобы покрыть всю комнату, не беспокоясь о том, куда какую камеру приткнуть.

Как только ноут распознал камеры и я убедился, что их объективы движутся нормально, я подключил их к мощной машине у себя дома, в Кавагоэ. Затем, нацепив маленькую гарнитуру, произнес:

– Ну как, Юи?

«...Я вижу. Отчетливо вижу и слышу тебя, папа!»

Очаровательный голосок Юи раздался одновременно в моих наушниках и в динамиках ноутбука.

– Отлично, теперь медленно подвигайся.

«Хорошо!»

После ответа Юи объективчик ближайшей камеры зашевелился.

Сейчас Юи в образе феечки летала в псевдо-3D-отображении «Кафе-кости». Хотя качество изображения было низковато, да и время отклика оставляло желать лучшего, все равно у Юи было куда больше свободы по сравнению с неподвижными изображениями, которые она получала с камеры мобильного до сих пор.

– ...Понятно, значит, эти камеры и микрофоны – для Юи нечто вроде... органов чувств, да?

Я на слова Синон ничего не ответил, а Сугуха кивнула:

– Ага. Братик этим в школе занимается, меха... мехатони...

– Мехатроника, – поправил я.

– Ты занимаешься этой никой и делаешь все эти штуки, и всё ради Юи-тян, правда?

«Я ему приказала!»

– А-ха-ха! – мы втроем рассмеялись, потягивая наше любимое горячее имбирное пиво.

– Не только для этого! Когда камера будет компактнее, я ее смогу прицепить на плечо или на голову и ходить с ней где захочу...

– Но это ведь тоже для Юи?

Да, тут мне возразить было нечего.

Однако этот «зонд двухсторонней передачи аудиовизуальных сообщений» (название временное) был еще весьма далек от завершения. Чтобы Юи могла воспринимать реальный мир точно так же, как виртуальный, абсолютно необходимо наладить функции автоматического движения объективов и микрофонов, и сенсоров тоже пока недостаточно. В идеале лучше всего подошел бы самодвижущийся человекоподобный робот. Конечно, сделать его на оборудовании, доступном в старшей школе, я никак не мог; вообще где-нибудь в мире существует пылкий механик-сан, создающий прекрасных девушек-андроидов?

Пока передо мной разворачивались мои невинные грезы, подошли Асуна, Кляйн, Лиз и Силика (в таком порядке), а на двух сдвинутых вместе столах появились еда и

напитки. Когда Эгиль вынес ребрышки на громадном сверкающем блюде, все зааплодировали. Он снял передник и сел вместе с нами; безалкогольное и настоящее шампанское полилось в бокалы –

– Поздравляю с приобретением «Святого меча Экскалибра» и «Молота грома Мьельнира»! Отлично поработали в две тыщи двадцать пятом! Ура! – провозгласил я, и все остальные хором присоединились.

– ...Кстати, – пробормотала сидящая справа от меня Синоп часа через полтора, когда на столе почти уже ничего не осталось. – Почему он «Экскалибр»?

– Чего? В смысле?

Я склонил голову набок, пытаюсь понять, что она имеет в виду. Синоп, ловко крутя вилку кончиками пальцев, пояснила:

– Обычно... в фэнтезийных романах и манге пишут «...калибур», разве нет? Как в «Экскалибуре».

– А... эээ, правда?

– Оо, Синоп-сан тоже читает такие романы? – вклинулась сидящая напротив Сугуха. Синоп неловко улыбнулась и ответила:

– В средней школе я заведовала библиотекой. Я читала несколько книг с легендами о короле Артуре, и, по-моему, в них во всех был «калибур».

– Хммм, может, это очередной каприз того, кто занимался дизайнером предметов в ALO?.. – безразлично произнес я. Сидящая слева от меня Асуна грустно улыбнулась и сказала:

– Название явно основано на легенде, как и та фальшивая награда за квест. «Калибурн» ведь тоже один из тех мечей?

Из стоящих на столе динамиков раздался чистый голосок Юи.

«Основные названия – Каледвулх, Калибурнус, Калибор, Коллбранде, Калибурн, Эскалибор и еще другие».

– Уаа, сколько их...

Я слегка обалдел и начал было думать, что «калибр» вместо «калибура» – просто ошибка, но тут Синоп произнесла:

– Вообще-то это, может, и ерунда... но, когда говорят «калибр», меня слегка дергает, потому что я знаю другое значение этого слова.

– Ээ, и какое же?

– Диаметр ствола оружия, пишется по-английски «калибр». Скажем, у моей «Гекаты II» диаметр ствола пятьдесят – это называется «пятидесятым калибр». Я это поняла, когда заметила, как «Экскалибр» пишется.

Синон на секунду смолкла, потом, покосившись на меня, продолжила:

– ...А потом это слово приобрело еще одно значение – «способности человека». Если говорят «человек большого калибра», имеют в виду – «человек, способный на многое».

– Хеее, это надо запомнить... – восхищенно сказала Сугуха. Синон тут же ответила:

– Только это вряд ли спросят на экзамене, – и улыбнулась.

Понятия не имею, как Лизбет, сидящая с противоположного края стола, ухитрилась это все услышать, но она ухмыльнулась и заявила:

– Значит, владелец Экскалибра просто не может быть жмотом. А до меня тут слух дошел, что кое-кто недавно заработал кучу денег...

– Уу...

Только вчера Кикуюка из Министерства внутренних дел и коммуникационных технологий перечислил мне деньги за помощь в расследовании происшествия с Дес Ганом. Но я уже потратился на апгрейд компа, где жила Юи, потом нанокарбоновый синай для Сугухи мы тоже уже заказали... в общем, мой баланс был в прискорбном состоянии.

Однако после того, что я тут услышал про калибр, отступить было некуда. Хлопнув себя по груди, я заявил:

– К-конечно, я с самого начала решил, что сейчас я угощаю.

Со всех сторон раздались громкие аплодисменты, а со стороны Кляйна – еще и присвист.

Подняв руку в ответ, я подумал:

если, побывав в трех мирах (SAO, ALO, GGO), я и научился чему-то в отношении человеческих способностей, то лишь одному: «ничего нельзя добиться в одиночку».

В каждом из миров я не раз оказывался на грани катастрофы, но всегда мне удавалось прорываться – благодаря помощи множества других людей. Сегодняшняя внезапная авантюра – отличный тому пример, разве нет?

Так что, несомненно, мой (да нет, *наш*) «калибр» – это диаметр круга, который образуем я и мои друзья, взявшись за руки.

Я никогда не воспользуюсь золотым мечом ради личной выгоды.

Твердо приняв такое решение, я потянулся к стоящему на столе бокалу для следующего госта.

[К оглавлению](#)

ДЕНЬ ПЕРВЫЙ (1 уровень Айнкрада, ноябрь 2022)

Смертельная игра.

Выражение не из тех, что имеют точное значение. Если под ним подразумевать «состязание, сопряженное с риском для здоровья», то сюда войдут боевые единоборства, скалолазание и прочее – даже мотоспорт. Все эти опасные виды спорта от настоящих смертельных игр отличает, пожалуй, лишь одно условие.

Это условие – штраф в виде смерти, прописанный в правилах.

Не в результате несчастного случая. Неизбежная смерть как следствие ошибок игрока, его поражения в бою, нарушения правил, мало ли чего еще. Проще говоря, убийство.

Как только это условие появилось, первая в мире VRMMORPG «Sword Art Online» неизбежно превратилась в смертельную игру. Разработчик (а значит, и правитель) игры Акихико Каяба лично объявил об этом без тени сомнения в голосе – всего 20 минут назад.

Он объявил, что игрок, хит-пойнты которого упадут до нуля – то есть который «потерпит поражение», – будет убит. И если снять нейрошлем – то есть «нарушить правила», – тоже будет убит.

Это казалось каким-то нереальным. Это просто не должно быть реальным. Даже сейчас сомнения и подозрения метались у меня в голове.

...Такое вообще возможно? В конце концов, это обычная «домашняя игровая консоль», нейрошлем; неужели она способна уничтожить мозг человека?

...И вообще, зачем это кому-то надо? Удерживать игроков в заложниках здесь, в виртуальном мире, еще имело бы смысл, если бы речь шла о выкупе. Однако ставить на кон жизни игроков ради прохождения игры – как ни смотри, это не сулит Каябе никаких материальных выгод. Напротив, он потеряет всю свою репутацию, превратится из квантового физика и разработчика игр в худшего преступника за всю историю человечества.

Не могу врубиться. Не могу найти смысл.

Но в то же время моя интуиция – она понимала.

Заявление Каябы – правда от первого до последнего слова. Место действия игры SAO, парящая крепость Айнкрад, превратилось из параллельного мира, полного радости и восторга, в смертельную клетку, заглотившую десять тысяч человек. Слова, произнесенные Каябой в конце его «обучающей лекции», – «сама эта ситуация и была моей целью», – по-видимому, полностью отражают его истинные намерения.

И именно из-за того, что я верю в это, я, мечник 1 уровня Кирито, бегу сейчас со всех ног, рискуя жизнью.

Совершенно один, посреди широченного луга. Бросив первого человека, с которым я подружился в этом мире.

Все для того, чтобы выжить.

Парящая крепость Айнкрад состоит из ста уровней, аккуратно помещенных один над другим.

Поскольку чем выше уровень, тем он уже, вся крепость имеет форму конуса. Таким образом, самый большой уровень – первый, его диаметр около 10 километров. «Главная жилая зона», то есть крупнейшее на уровне поселение под названием «Стартовый город», имеет вид полукруга диаметром в километр и находится на южном краю уровня.

Город окружают высокие стены, сводя риск вторжения монстров к нулю. Вдобавок внутри него действует «код предотвращения преступлений», так что хит-пойнты игрока, мерило его настоящей жизни, не могут упасть даже на пиксель. Короче говоря – если ты остаешься в Стартовом городе, твоя безопасность абсолютно гарантирована, шанс погибнуть равен нулю.

Тем не менее я решил покинуть город, едва Каяба закончил свою лекцию.

Причин было несколько. Отсутствие уверенности, что «код» будет действовать вечно. Желание избежать взаимного недоверия и трений между игроками, которые обязательно возникнут. Ну и плюс жажда прокачки, присущая любому ММО-геймеру и намертво въевшаяся мне в мозг.

Возможно, это что-то вроде судьбы; мне всегда нравилась тема смертельных игр, я об этом перечитал уйму романов и манги, посмотрел уйму фильмов, и все такое. Ну, разумеется, игры, про которые я читал и смотрел, самые разные, но тема смерти там весьма популярна.

В этих смертельных играх всегда приходится балансировать между безопасностью и продвижением. Если в начальной локации безопасно, игроку достаточно оставаться там, и его жизни ничто не будет угрожать. Но если игрок бежит от опасности, даже не пытаясь как-то ей противостоять, его положение оказывается безвыходным.

Разумеется, я был далек от всяких героических побуждений вроде «завалить сто боссов своим собственным мечом и пройти игру». Однако среди десяти тысяч заточённых в игре людей подобной ментальностью наверняка обладали многие – может, тысяча, может, еще больше. Рано или поздно они покинут город, начнут охотиться на слабых монстров вокруг него и зарабатывать опыт – кто-то в одиночку, другие группами. Они будут это делать, чтобы повысить свой уровень, улучшить снаряжение – чтобы стать сильнее.

И тут возникнет еще одна проблема.

В смертельной игре враги ее участников – отнюдь не только правила, ловушки и монстры. Игроки враждуют и друг с другом. Не знаю ни одной смертельной игры, где рано или поздно так не получилось бы.

Здесь, в SAO, за пределами городов, то есть «вне безопасной зоны», разрешено плееркиллерство. Ну, конечно, вряд ли кто-то пойдет настолько далеко, чтобы убить другого игрока, – он ведь тогда станет настоящим убийцей, – но некоторые вполне могут начать отбирать вещи у других, угрожая им оружием; к сожалению, я не берусь утверждать, что таких людей здесь нет. Достаточно лишь представить себе, как кто-то намного круче меня по характеристикам оказывается моим врагом, как во рту скапливается горечь, и вообще становится страшно.

И на фоне всех этих аргументов –

идея остаться в Стартовом городе и ради безопасности отказаться от прокачки выглядит совершенно непривлекательной.

Если же я собираюсь прокачиваться, то торчать на месте некогда. Сравнительно безопасные луга рядом с городом наверняка быстро переполнят те, кто, как и я, решил «идти вперед». Скорость генерации монстров в SAO – величина фиксированная и зависящая от локации. Когда начальный запас монстров кончится, игроки будут нетерпеливо дожидаться следующей волны; неизбежно возникнет конкуренция за монстров, выхватывание добычи друг у друга из-под носа и так далее.

Чтобы этого избежать и прокачиваться более эффективно, необходимо покинуть «сравнительно безопасную» зону и направиться в зону «немного опасную».

Разумеется, в только что начавшейся игре, если человек не знает, где что, подобное равносильно самоубийству. Однако, хотя SAO официально запущена лишь сегодня, я вследствие некоторых причин много с чем тут знаком – с топографией, с монстрами; правда, это относится только к нижним уровням.

Если покинуть Стартовый город через северо-западные ворота, пройти прямо через луга и пробраться запутанным, как лабиринт, путем через густой лес, можно выйти к деревне под названием Хорунка. Она, конечно, совсем маленькая, но там есть постоянный двор и магазины оружия и прочего снаряжения, и все это внутри безопасной зоны – вполне подходящее место, чтобы устроить себе базу. В окружающем лесу не генерируются монстры, обладающие опасными способностями вроде парализующих ядов или порчи снаряжения игрока, так что шанс случайно погибнуть невелик даже для игрока-одиночки.

Используя Хорунку в качестве базы, я смогу еще сегодня прокачаться с 1 уровня до 5. Сейчас у нас четверть седьмого вечера. Закатное солнце, заглядывая снаружи Айнкрада, освещало луг золотистым светом, а лес впереди был уже сумеречно-голубоватым. Но, к счастью, вокруг Хорунки сильные монстры не появляются даже по ночам. Если я буду непрерывно охотиться до рассвета, то, думаю, смогу приобрести достаточно опыта и снаряжения, чтобы отправиться в следующее место до того, как туда придут толпы народу.

– ...Эгоизм – тоже аргумент, хех... черт, я типичнейший игрок-одиночка...

Это было первое, что я прошептал, когда на полной скорости выбежал из города.

Если б я не выразил эту мысль в шутовском тоне, то уже не смог бы задавить страх и горечь от презрения к себе, тоже пытающиеся вырваться изо рта наружу.

Если бы только рядом был этот добродушный парень с саблей. Если бы я помогал ему прокачиваться и заодно защищал его жизнь, эти добрые дела, наверно, утихомирили бы чувство вины, хотя бы отчасти.

Но я бросил своего единственного друга в этом мире, человека по имени Кляйн – оставил в Стартовом городе. Точнее, я его пригласил вместе отправиться в Хорунку, но он сказал тогда, что не может оставить своих друзей – согильдийцев по предыдущей игре.

Так давай возьмем и их. Я вполне мог предложить это ему. Однако не предложил. В отличие от луга, где водятся лишь кабаны и гусеницы, которых легко убивать даже игрокам 1 уровня, в лесах подальше обитают довольно-таки опасные твари вроде ядовитых пчел и хищных растений. Если на их спецатаки неправильно реагировать, хит-пойнты могут свалиться в ноль мгновенно... иными словами, человек может погибнуть.

Вероятность того, что друзья Кляйна погибнут, – нет, взгляд, которым Кляйн будет смотреть на меня, когда это произойдет, – вот чего я боялся. Я не хотел думать о неприятном, я не хотел, чтобы мне было больно; только поэтому, нипочему больше я бросил того, кто позвал меня, того, кто впервые в этом мире пригласил меня играть с ним в одной партии...

– !..

В моем сознании вспухало чувство отвращения; даже мой самоистязающий монолог не мог его приглушить. Стиснув зубы, я с натугой потянулся правой рукой к висящему за спиной мечу.

За кустом чуть впереди возник синий кабан. Эти монстры неагрессивны, и я намеревался не обращать на них внимания, пока бегу по лугу, но все же чисто импульсивно достал из ножен меч и выполнил начальное движение одноударного навыка мечника «Косой удар».

Как только дикий кабан понял, что я на него нацеливаюсь, он яростно уставился на меня и принялся рыть землю правым передним копытом. Начальное движение для атаки с разбега. Если я сейчас облажаюсь и сорву прием, сам в итоге получу приличный урон. Со сложными чувствами – смесью холодного спокойствия и раздражения на самого себя – я неотрывно глядел на монстра, а потом запустил навык мечника, целясь в уязвимую точку кабана – загривок.

Клинок засиял бледно-голубым светом, раздался резкий звуковой эффект, и мое виртуальное тело двинулось, наполовину само по себе. Поддержка системы, срабатывающая исключительно при использовании навыков мечника, направила мое рубящее движение. Стараясь не идти против системы, я усилием воли принялся ускорять движение ног и правой руки, чтобы удар получился мощнее. Ради одного того, чтобы в совершенстве освоить этот трюк, я как-то потратил дней десять, отрабатывая его на тренировочных манекенах в городе.

Характеристики персонажа 1 уровня, как и начального снаряжения, естественно, никудашные, но тем не менее, если усиленный «Косой удар» приходится в уязвимую точку синего кабана (его официальное название, кстати, «Бешеный кабан») да еще наносит крит, он вышибает как раз чуть-чуть больше хит-пойнтов, чем у кабана есть. Мой рубящий удар пришелся ринувшемуся в атаку монстру точно по заливку. Рука ощутила сильную отдачу, а зверюгу длиной больше метра отбросило назад.

– Гиинииии! – завизжал кабан, ударившись о землю и подлетев вверх, и уже в воздухе неестественно застыл. *Дзынь!* По ушам ударил звуковой эффект, по глазам – синяя вспышка. Дикий кабан превратился в тысячу полигонов и взорвался.

Я даже взглядом не удостоил сообщение об очках опыта и выпавших трофеях; не останавливаясь, я прошел сквозь световой эффект. Легче не стало ни на чуть-чуть. Резким движением сунув меч в ножны за спиной, я развернулся к совсем уже близкому темному лесу и вновь побежал так быстро, как только позволяло значение моей ловкости.

В лесу, конечно, приходилось двигаться осторожнее, чтобы не угодить в пределы дальности обнаружения монстров, но все равно я старался бежать как можно быстрее и добрался до Хорунки как раз перед тем, как солнце окончательно зашло.

От входа в деревню я тщательно обшарил глазами ее всю. Десяток домиков – часть жилые, часть магазины. Цветные курсоры в моем поле зрения принадлежали только NPC. Похоже, я пришел сюда первым; впрочем, если подумать, это вполне логично. Я ведь сюда понесся на полной скорости, практически не тратя времени на разговоры, сразу после завершения лекции Каябы.

В первую очередь надо навестить оружейный магазинчик, обращенный фасадом на маленькую деревенскую площадь. До начала «обучающей лекции» – то есть когда SAO еще была нормальной игрой – я вместе с Кляйном убил нескольких монстров, так что сейчас у меня в рюкзаке валялось сколько-то предметов-ингредиентов. Поскольку развивать производственные навыки я не собирался, то просто продал эти вещицы торговцу-NPC, а потом потратил почти все деньги (которые только-только подросли) на коричневый кожаный доспех с более-менее приличной защитой.

Едва приобретя доспех, я не задумываясь нажал кнопку «быстрой экипировки». Поверх белой льняной рубахи и плотного серого матерчатого жилета, входящих в комплект начального снаряжения, с легкой вспышкой материализовалась кожаная куртка; от нее веяло прочностью. Я задержал дыхание, купаясь в чувстве надежности, потом глянул в ростовое зеркало на стене магазина.

– ...Это... я... – машинально пробормотал я. Старый торговец, полирующий ножны кинжала за прилавком, приподнял брови, но тотчас вернулся к своему занятию.

Аватар в зеркале не имел ничего общего, кроме роста и пола, с «Кирито», создание которого стоило мне таких трудов.

Стройное, даже тощее тело, ни намек на мужественность в чертах лица. Длинная черная челка. Глаза тоже черные и даже еще чернее. Внешность один в один как моя реальная – потрясающий уровень детализации...

Я вообразил этот аватар, «Кирито», в сверкающих металлических доспехах, и мощное чувство отторжения пронзило меня с ног до головы. К счастью, в SAO скоростные аватары с одноручными мечами имеют неплохую защищенность даже в легких кожаных доспехах. Ну, разумеется, они не могут быть танками – игроками, приковывающими к себе внимание монстров, – но игроку-одиночке и не надо быть танком.

Так что впредь я буду пользоваться кожаными доспехами, насколько это будет возможно. Причем желательно – как можно более простыми на вид.

Приняв такое решение, я покинул оружейный магазин. Единственным улучшением моего снаряжения была кожанка. Щит пока отложим; а моим оружием остается начальный меч. Бегом направившись к магазину снаряжения, расположенному в соседнем доме, я закупил там сколько мог зелий лечения и противоядий; теперь моя наличность равнялась нулю.

Я остался при своем начальном оружии неспроста. Единственный прямой одноручник, который продается в этой деревне, «Бронзовый меч», мощнее, чем начальный «Малый меч», но его прочность быстро падает, а еще он нестойк к едким жидкостям, которыми любят плевать монстры-растения. Если планируешь сражаться с такими монстрами часто, Малый меч – более удачный выбор. Впрочем, с начальным мечом нельзя оставаться вечно. Покинув магазин снаряжения, я порысил к жилому дому в глубине деревни.

Сидящая на кухне и помешивающая что-то в котелке женщина-NPC, вылитая «деревенская хозяйшкa», повернулась ко мне и сказала:

– Доброй ночи, странствующий воин. Ты, должно быть, устал; я бы предложила тебе еды, да нет ее у меня сейчас. Все, что я могу дать, – чашка воды.

Не теряя ни секунды, я ответил, произнося слова как можно четче, чтобы система их распознала:

– Этого более чем достаточно.

Вообще-то хватило бы и простого «этого достаточно» или «хорошо», но важно задать правильную атмосферу. А вот если бы я произнес еще более вежливую фразу «спасибо, не беспокойтесь», ничего бы не произошло.

Женщина-NPC налила воды из кувшина в старую на вид чашку и со стуком поставила ее передо мной. Я сел за стол и одним глотком осушил чашку.

Едва заметно улыбнувшись, хозяйка вновь повернулась к котелку. В котелке что-то булькало, так что слова про «нет еды» – это некий тонкий намек. Я стал ждать; вскоре из соседней комнаты раздался детский кашель. Плечи хозяйки словно бы уныло поникли.

Прошло еще несколько секунд, и над головой женщины наконец-то зажегся золотой вопросительный знак. Сигнал активации квеста. Я мгновенно спросил:

– Вас что-то тревожит?

Это была одна из многих фраз, которыми можно принять квест NPC. Хозяйка плавно развернулась ко мне, вопросительный знак у нее над головой замигал.

– По правде сказать, странствующий воин, моя дочь –

...И ее дочь, разумеется, оказалась серьезно больна, и болезнь ее не поддавалась даже целебному снадобью, купленному на рынке (оно и было в котелке), и не было совершенно никаких способов ее излечить, если только не приготовить зелья из семян хищного растения, обитающего в лесу к западу от деревни. Проблема была в том, что этот конкретный вид растений чрезвычайно опасен; более того, цветущие экземпляры встречаются крайне редко, так что заполучить их семяпочку она совершенно не может. Если только достопочтенный воин сможет раздобыть эту семяпочку, хозяйка в знак благодарности вручит ему меч, передававшейся в ее семье из поколения в поколение.

Вот краткое содержание текста, который произнесла женщина, сопровождая слова соответствующими жестами. Я терпеливо слушал. Квест не будет выдан, если не дослушать все до конца; а мне было трудно оставаться спокойным, когда сквозь речь женщины время от времени прорывался сухой кашель ее дочери.

Хозяйка наконец закончила свой монолог, и список квестов с левого края моего поля зрения обновился. Я встал и, провозгласив «предоставьте это мне!» (эта фраза не обязательна, зато добавляет атмосферности), пулей вылетел из дома.

И тут же по всей деревне разнесся удар колокола с небольшой башни, стоящей посреди площади. Семь часов вечера.

Интересно, что сейчас в реальном мире? Несомненно, разразился грандиозный скандал. Рядом со мной, лежащим на кровати у себя в комнате с нейрошлемом на голове, скорее всего, сидит мама или сестренка, а может, они обе вместе.

Что они сейчас чувствуют? Шок? Сомнение? Страх? Или, может, горе?..

Во всяком случае, то, что я до сих пор жив и нахожусь здесь, в Айнкраде, – явное доказательство, что мама и сестра не стали пытаться сорвать с меня нейрошлем. Иными словами, они верят. Верят в предупреждение Акихико Каябы – и в то, что я вернусь живым.

Чтобы выжить в этой смертельной игре и вернуться, нужно, чтобы кто-то прорвался на самый верх парящей крепости Айнкрада, сложенной из сотни уровней, и победил монструозного последнего босса, которого я даже пытаться вообразить не могу.

Разумеется, у меня и в мыслях нет примерить эту одежду на себя. Что я должен делать – нет, что я *могу* делать (и это единственное, что я реально могу), – изо всех сил стараться выжить. Ничего больше.

В первую очередь – стать сильным. Хотя бы на этом уровне стать достаточно сильным, чтобы, сколько бы и каких бы монстров на меня ни навалилось, я бы выжил... а может, даже настолько сильным, чтобы не бояться атак со стороны злобно настроенных игроков. О чем-то большем я буду думать, когда придет время.

– ...Прости, мама. Что заставил волноваться... Прости, Сугу. За то, что такое вот случилось из-за VR-игр, которые ты ненавидишь...

Эти слова, сорвавшиеся у меня с губ, меня самого удивили. Последний раз я звал сестру сокращенным именем года три назад, а может, и еще раньше.

Если – если я выживу и вернусь, я посмотрю ей в глаза и снова назову ее «Сугу».

Решив, что так и сделаю, я прошел сквозь деревенские ворота и широким шагом направился к зловеще чернеющему лесу.

В Айнкраде нет неба. Вместо него – дно следующего уровня, нависающее в ста метрах над нами. Так что солнце можно увидеть только на восходе и на закате. Луну, разумеется, тоже.

И все-таки днем здесь не полумрак, а ночи не беспросветно черны. Как и в большинстве обычных VR-пространств, имеется рассеянная подсветка, так что освещенности хватает. Даже в ночном лесу – ну, естественно, не так светло, как днем, но все же бледно-синий свет достает до самой земли, и можно даже бежать, не испытывая неудобств.

Однако сумрак в душе – совсем иное дело. Как бы внимательно человек ни следил за тем, что вокруг него, все равно время от времени он начинает тревожиться, а вдруг что-то подстерегает его прямо за спиной. Лишь в таких ситуациях я скучаю по чувству безопасности, присущему игре партией; однако я уже прошел точку невозврата. Как в смысле расстояния, так и в развитии персонажа.

В распоряжении игрока 1 уровня есть всего два «слота навыков».

Один из них я занял «Одноручным мечом» сразу после того, как начал игру, – сегодня в час дня; а что поместить во второй слот, я хотел тщательно обдумать позднее. Однако теперь, когда я выслушал ту кошмарную обучающую лекцию и сбежал из Стартового города, возможности как следует поиграться с навыками у меня больше нет.

Существует несколько навыков, незаменимых для игроков-одиночек. И самые важные среди них – «Обнаружение» и «Скрытность». Каждый из них повышает шансы на выживание. Однако первый заодно увеличивает эффективность охоты, а польза от второго в силу некоторых причин чуть уменьшается в лесу. Поэтому я выбрал навык обнаружения, решив, что скрытность добавлю, когда у меня появится третий слот.

Среди игроков эти навыки не пользуются особой популярностью, так как увеличение числа людей само по себе повышает безопасность. При игре партией, например, «коллективное зрение» улучшается – эффект тот же, что и у навыка

«Обнаружение». Иными словами, в тот момент, когда я взял «Обнаружение», я уже закрыл для себя все пути, кроме одного – бежать и бежать вперед в одиночестве. Когда-нибудь, возможно, это решение мне аукнется, но, во всяком случае, не прямо сейчас...

Я шел, прокручивая все это в уголке сознания, когда впереди возник маленький цветной курсор. Навык обнаружения увеличил мой радиус поиска, так что непосредственно глазами я еще ничего не видел. Курсор был красного цвета (значит, он принадлежал монстру), но чуть темноватый – ближе скорее к пурпурному, чем к чисто красному.

По оттенку красного цвета можно примерно оценить силу монстра по отношению к силе игрока. Курсоры монстров, которые намного превосходят игрока в уровне и которых игроку не одолеть, сколько бы он ни старался, – темно-багровые, более густого цвета, чем кровь. Большинство слабых монстров, с которых, сколько их ни убивай, опыта почти не получишь, обладают светло-розовыми курсорами, почти белыми. Ну а у подходящих врагов равного с игроком уровня курсор ярко-алый.

Сейчас курсор передо мной был красный, немного темнее среднего. Имя монстра – «Малый непент». Несмотря на то, что в имени содержится «малый», это ходячее хищное растение полуметрового роста. Уровень у него третий, поэтому для первоуровневого меня его курсор с уклоном в пурпур.

Относиться к этому противнику пренебрежительно не стоит, но и поводов для бегства тоже нет. Потому что вокруг курсора имеется тонкая золотистая каемка – это показывает, что монстр является целью квеста.

Я остановился; еще раз удостоверился, что других монстров поблизости нет, и побежал прямо к Малому непенту. Всякие обходные маневры малоэффективны против безглазых монстров, таких как этот.

Покинув тропинку, я обогнул здоровенное старое дерево и увидел наконец монстра.

Нижняя часть его тела напоминала непентес²⁷; от нее росло множество извивающихся корней, с помощью которых он передвигался. По бокам виднелись лианы с заостренными листьями, а примерно там, где полагалось быть голове, у этой твари имелся «рот»-кувшинчик для пожирания добычи. Рот открывался и захлопывался, из него стекали струйки вязкой жидкости.

– ...Не сvezло, – пробормотал я, увидев все это. Время от времени среди монстров появляется такой, над которым распустился большой цветок. Предмет, необходимый для выполнения квеста, который я получил в Хорунке, «Семяпочка Малого непента», выпадает исключительно из непента с цветком. Появляются такие непенты, похоже, с вероятностью меньше 1%.

²⁷ Непентес (лат. *Nepenthes*) – лиана, произрастающая в Юго-Восточной Азии. Хищное растение, ловящее насекомых в специальный лист, свернутый в виде кувшинчика с крышкой.

Однако если убивать обычных непентов, шанс появления цветущего возрастает. Так что бой с ним – не пустая трата времени; но есть еще одна деталь, которую нельзя выпускать из виду.

Примерно с такой же частотой, как цветущие непенты, появляются экземпляры с круглыми плодами. Это, можно сказать, ловушка. Если в бою задеть плод, он лопнет с оглушительным грохотом, испустив дурнопахнущий газ. Он не отравляет, не портит снаряжение, но обладает одним чертовски неприятным свойством: притягивает всех прочих непентов в округе. Если уровень генерации монстров низок, то их соберется немного, но при нынешних обстоятельствах наверняка набегит прорва.

Я напряг зрение и, убедившись, что плода нет, вновь извлек из-за спины меч. В то же время непент, заметив меня, угрожающе поднял две лианы.

Стиль атак этого монстра включает в себя рубящие и колющие удары острыми как кинжалы листьями, а также плевки едкой жидкостью изо рта. Это куда разнообразнее, чем у синего кабана, который просто бросается на игрока с разбегу, но по крайней мере непенты не применяют навыков мечника, так что с ними иметь дело легче, чем с гуманоидными монстрами вроде кобольдов и гоблинов.

Однако главное – они тяготеют к атаке, а их защита слаба. Даже в «предыдущем Айнкраде» я любил такой тип монстров. Ведь если только успешно уклониться от их ударов, можно набить много монстров за короткое время.

– Шуууу! – вырвалось изо рта непента, и ко мне метнулась правая лиана. Мгновенно прочтя траекторию удара, я отпрыгнул влево и уклонился. Тем же движением зайдя к врагу сбоку, я нанес удар туда, где толстый стебель переходил в ловчий кувшинчик, – уязвимое место монстра.

Достойная контратака. Полоса хит-пойнтов непента укоротилась сразу более чем на 20%.

Снова яростно зашипев, хищная лиана раздула кувшинчик. Начальная анимация плевка едкой жидкостью. Дальность плевка достигает пяти метров; если отступать по прямой, избежать попадания невозможно.

Мало того, что эта дрянь понижает хит-пойнты игрока и прочность снаряжения, – она еще и замедляет движения игрока из-за своей вязкости. К счастью, она разлетается в довольно узкий сектор, градусов тридцать. До последнего мгновения я держался на месте, а когда кувшинчик перестал раздуваться, тут же изо всех сил скакнул вправо.

Изо рта с шипением вырвалось светло-зеленое облако капель; упав на землю, капли сразу превратились в белый пар. Полностью избежав попаданий, я оттолкнулся от земли правой ногой и вновь махнул мечом, нанеся удар по той же уязвимой точке, что и в прошлый раз. Раздался вопль, ловушка непента откинулась назад и окуталась желтым световым эффектом. Состояние оглушения. Видеть оглушенное растение довольно странно, но упустить этого шанса я просто не мог.

Снова я с силой отвел меч вправо. Как только я это сделал, активировался навык мечника, и клинок окутался бледно-синим светом.

– ...Праа!

В этом сражении – а, возможно, и вообще впервые с того времени, как SAO была официально запущена, – у меня вырвался крик. Я резко прыгнул вперед. Одиночный горизонтальный удар (навык мечника так и называется – «Горизонтальный удар») в «шею». Единственное отличие этого навыка от «Косого удара» – это, собственно, направление, справа налево или наискось; но так легче целиться в уязвимую точку Малого непента.

Монстр, потерявший почти половину хит-пойнтов из-за двух моих предыдущих атак, уже практически оправился от оглушения, когда в его незащищенный стебель пришелся удар меча. Разумеется, я усилил этот удар, как только мог, напряжением воли подгоняя толчковую ногу и правую руку. Светящийся спецэффектом клинок вгрызся в твердый стебель, преодолевая оставшееся сопротивление...

Раздался стон, и кувшинчик, оторвавшись от стебля, взмыл в воздух. Полоса хит-пойнтов стала укорачиваться справа налево; она быстро окрасилась в красный цвет, а потом исчезла. И тут же тело Малого непента застыло и стало синим. А затем взорвалось.

Меч еще продолжал движение, положенное примененному мной навыку мечника, но сам я уже остановился. Перед глазами возникло сообщение о полученных очках опыта – их было вдвое больше, чем от дикого кабана. Бой занял секунд сорок. Если я продолжу в том же темпе, прокачка пойдет весьма эффективно.

Опустив правую руку с мечом, я огляделся. У самого предела дальности действия навыка обнаружения я заметил несколько курсоров Малых непентов. Тварей, которых еще не видел глаз игрока.

Пока другие не добрались до этих охотничьих угодий, я должен прокачиваться как можно быстрее. Настолько быстро, чтобы количество монстров здесь сошло почти на нет. Столь мощным эгоизмом никак нельзя восхищаться, даже в отношении самого себя, но сейчас некогда лицемерить и изображать филантропа-одиночку.

Выбрав себе следующую жертву, я снова помчался в глубь леса.

Пятнадцать минут спустя я уничтожил уже десяток Малых непентов.

К сожалению, цветущий по-прежнему не показывался. Здесь, как выражаются геймеры, «все завязано на реальную удачливость» – иными словами, удача персонажа в игре зависит от того, насколько везуч сам игрок. Насколько я могу вспомнить, в том, что касается квестов, удача мне выпадала не сказать чтоб часто.

Это, конечно, лишний источник раздражения; однако игроки, которые могут похвастаться своей удачей, – те, кто находят суперредкие предметы с шансом выпадения ноль целых ноль десятых процента или около того, те, кто удачно улучшают снаряжение

десять раз подряд, те, кто легко сходятся с девушками в играх, – такие игроки существуют. Чтобы состязаться с ними, есть лишь один способ: честно повторять попытки раз за разом, а потом повторять еще. Ну, разумеется, это я про редкие предметы. Я совершенно не собираюсь спамить приветствиями всякий раз, как натыкаюсь на девушку.

Благодаря Каябе, которого можно считать здешним богом, внешность игровых аватаров в точности соответствует реальной, и количество персонажей-девушек в Айнкраде, подозреваю, резко упало. Весьма удачно, что можно не волноваться, что твоя партнерша «внутри» парень; однако сейчас, должно быть, очень тяжело приходится тем, кто решил отыгрывать девушку и обзавелся соответствующим именем и начальным снаряжением. Остается надеяться, что ради их блага Каяба заготовил какой-нибудь предмет, квест или еще что-нибудь, меняющее имя...

Пока в уголке моего сознания крутились эти мысли, я убил одиннадцатого монстра, и в моих ушах негромко пропели фанфары. Одновременно с этим мое тело обволокло золотистое сияние. С учетом опыта, заработанного вместе с Кляйном на диких кабанах возле города еще до начала смертельной игры, я набрал наконец достаточно очков для перехода на следующий уровень.

Если бы я играл в партии, сейчас бы, скорее всего, со всех сторон посыпались поздравления. Ну а так – прислушиваясь к шороху листьев старых деревьев, я убрал меч в ножны, висящие за спиной. Потом сложил вместе указательный и средний пальцы и провел рукой сверху вниз, вызывая главное меню. В окне характеристик появились три нераспределенных очка; я отправил одно в силу и два в ловкость. В SAO, где магии не существует, есть лишь эти две характеристики, так что особо раздумывать не над чем. Зато, похоже, сюда включили все мыслимые и немыслимые боевые и производственные навыки. Вот *это*, видимо, будет большим поводом для волнений, когда количество слотов навыков вырастет.

Однако в этот конкретный день, чтобы прожить этот конкретный час, мне приходится рисковать жизнью. Прежде чем задумываться о будущем, сперва я должен добиться нормального, полноценного уровня – приобрести, так сказать «подушку безопасности».

Закончив процесс повышения уровня, я закрыл окно, как вдруг сзади...

...раздались громкие хлопки.

– !..

Я резко отпрыгнул в сторону и схватился за рукоять меча. Будучи вне безопасной зоны, я утратил бдительность, перестал контролировать то, что за моей спиной, – ошибка, непростительная даже для новичка.

Ругая себя и одновременно готовясь к бою, я развернулся и увидел существо, которого не должно быть в этом лесу, гуманоидного монстра... да нет, это настоящий человек.

Более того – не NPC, а игрок.

Парень чуть выше меня ростом. Примерно моего возраста. Защитное снаряжение – кожанка и круглый щит, продающиеся в Хорунке. Оружие – тот же самый «Малый меч» из начального снаряжения. Кстати, сейчас он не сказать чтоб изготовлен к бою. У парня приоткрыт рот, а пустые руки выставлены перед грудью и хлопают друг о друга.

Короче, те хлопки, что я слышал, – аплодисменты этого парня (или, можно сказать, подростка). Он аплодировал тому, что я повысил уровень.

Коротко выдохнув, я опустил руки. Парень неловко улыбнулся и быстро поклонился.

– ...П-прошу прощения, что напугал тебя. Надо было с самого начала позвать.

– ...Не, я тоже... прости, что слишком задержался.

Пробормотав эти слова, я сунул руки, которым все равно сейчас нечем заняться, в карманы куртки. Парень, лицо которого производило впечатление серьезности, широко улыбнулся и сделал странный жест – подвел пальцы правой руки к правому глазу и тут же со смущенным видом опустил руку. Я понял, что в реальном мире он носил очки.

– ...П-поздравляю с новым уровнем. Ты быстро.

При этих словах я машинально опустил голову. Все это казалось каким-то странным; парень будто прочел мои недавние мысли насчет «если бы я играл в партии». Я смущенно помотал головой.

– Не так уж и быстро... И если уж об этом говорить, то ты тоже быстрый. Я думал, до этого леса кто-то еще доберется часа через два-три, не раньше.

– А-ха-ха, я тоже думал, что приду сюда первым. Все-таки дорога сюда непростая.

Когда я услышал эти слова, до меня наконец дошло, хоть и поздно.

Он такой же, как я.

Не в плане снаряжения или пола. И не в том смысле, что мы оба пленники смертельной игры SAO.

Этот парень знает столько же, сколько я. Где находится деревня Хорунка. Почему лучше не покупать «Бронзовый меч». И вдобавок – он знает, где больше всего Малых непентов. Короче говоря – он бета-тестер. Как и я.

Первая в мире VRMMO-игра «Sword Art Online» была официально запущена и приняла в себя 10000 игроков сегодня, 6 ноября 2022 года. Однако за три месяца до того была проведена лотерея, в результате которой всего тысяче человек выпал шанс поиграть в пробную версию SAO – они стали участниками бета-тестирования.

На бета-тест были поданы десятки тысяч заявок; я оказался в числе избранных, и это был единственный случай, когда мне потрясающе повезло (хотя сейчас, пожалуй,

можно сказать – потрясающе *не* повезло). Тестирование шло весь август. Пока летние каникулы позволяли, я проводил в Полном погружении целые дни с утра до ночи – ну, точнее, с послеполудня до раннего утра. Словно во сне, я носился по Айнкраду, не ставшему еще смертельной тюрьмой, махал мечом, умирал. Снова и снова.

Методом проб и ошибок я набрал весьма приличный объем знаний и опыта.

Узкие тропинки и пути бегства, не обозначенные на картах. Где какие города и деревни, что в каких магазинах продается. Цены и характеристики снаряжения. Требования, которые надо выполнить, чтобы активировались квесты, способы прохождения квестов. Где плодятся монстры, какие у них сильные и слабые стороны...

Именно благодаря этим кусочкам информации я сумел добраться живым сюда, в гущу леса на приличном расстоянии от Стартового города. Будь я новичком, не принимавшим участие в бета-тесте, – подозреваю, я и думать бы не посмел покинуть Стартовый город в одиночку.

То же относится и к парню, стоящему в нескольких метрах передо мной.

Вне всяких сомнений, этот мечник с чуть более длинными, чем у меня, волосами, тоже участвовал в бета-тесте. Он ведь не только знает, как пройти через этот лес-лабиринт; его стойка, его поза говорит о хорошем знакомстве с VR-движком, используемым в SAO.

За несколько секунд я добрался в своих мыслях до этого места, и тут моя догадка была подтверждена следующими словами парня:

– Ты ведь тоже его выполняешь, да? Квест «Тайная медицина леса».

Ошибиться невозможно – он произнес название квеста, который я получил в деревенском домике. Раз он так хорошо понял мои намерения, отпираться бессмысленно. Я кивнул; он улыбнулся и вновь протянул руку к несуществующим очкам.

– Ну да, для тех, кто предпочитает одноручные мечи, этот квест просто клад. Когда получишь за него «Закаленный меч», можешь до лабиринта третьего уровня ничего лучшего не искать.

– ...Правда, на вид он так себе, – добавил я, и парень рассмеялся. Потом помолчал чуть-чуть; когда он снова раскрыл рот, произнесенные им слова были весьма далеки от моих ожиданий.

– Семяпочка выпадает редко; как насчет поработать вместе?

– Ээ... но ведь это квест на одного, – вырвалось у меня. Среди квестов есть такие, которые можно проходить партией, и есть такие, которые нельзя. «Тайная медицина леса» относится как раз к последним. Всего один зачетный предмет, «Семяпочка Малого непента», выпадает из одного монстра, так что, даже если выполнять квест партией, все равно придется убить столько монстров с зачетным предметом, сколько игроков взяли квест.

Однако парень улыбнулся, будто ожидал эти мои слова.

– Ну, это так, конечно, но ведь чем больше обычных убьешь, тем выше шанс, что появится цветущий. А в паре их рубить гораздо эффективнее.

Это, безусловно, правда. Если монстров рядом несколько, я в одиночку не могу ими заниматься, а когда нас двое, мы уже можем атаковать двух сразу. Стало быть, находить новые цели мы будем быстрее, а значит, и убивать их будем быстрее – и шанс найти цветущего тоже вырастет.

Я уже собирался согласно кивнуть, но тут резко застопорил свой аватар.

Я подумал о том, имею ли я право образовать с кем-то партию сейчас, всего через час (или где-то около) после того, как бросил того жизнерадостного парня с саблей, Кляйна... моего первого друга.

Однако парень передо мной понял мою нерешительность совершенно неправильно и смущенно замотал головой.

– Не, ничего, ты совершенно не обязан образовывать со мной партию. Ты первый сюда добрался, так что, разумеется, первый зачетный предмет я уступаю тебе. Если мы продолжим охотиться с той же эффективностью, второй наверняка выпадет быстро, так что, если ты со мной останешься до того момента...

– А... аа, ну да... тогда прошу прощения...

Я пробормотал что-то невразумительное и кивнул. Если бы мы сражались партией, все трофеи с монстров отправлялись бы не в наши отдельные рюкзаки, а в общий временный, так что теоретически парень вполне мог сбежать, как только мы получим зачетный предмет. Думаю, он решил, что это и есть причина моей нерешительности. На самом деле такая мысль мне и в голову не приходила, но сейчас говорить об этом не было нужды.

Увидев мой кивок, парень снова рассмеялся, а потом шагнул вперед и протянул руку.

– Рад слышать; ну, приятно познакомиться тогда. Я Копер.

Поскольку он тоже был бета-тестером, то я бы не удивился, окажись его имя мне знакомым, но увы.

Конечно, есть шанс, что сейчас его зовут не так, как во время бета-теста; да и вообще, имя ведь не отображается под цветным курсором, так что я не могу быть уверенным, что он назвал свое «настоящее имя». Я тоже вполне могу назваться как угодно. Однако у меня всегда колоссальные проблемы с придумыванием имен; я во всех сетевых играх, в какие играл до сих пор, пользовался одним и тем же простым сокращением своих реальных имени и фамилии; так что быстро состряпать фальшивку я просто не в состоянии.

– ...Рад познакомиться. Я Кирито.

Услышав мое имя, этот парень, Копер, склонил голову чуть набок.

– ...Кирито... ээ, кажется, я где-то...

Похоже, он меня знает по бета-тесту, но не лично. Подумав, что это может иметь неприятные последствия, я тут же его перебил:

– Это, наверно, кто-то другой. Ладно, пошли охотиться. Нам надо взять две семечки, пока другие сюда не добрались.

– Д-да, ты прав. Пошли.

Мы кивнули друг другу и, выбрав пару Малых непентов, стоящих рядышком неподалеку, побежали к ним.

Как и следовало ожидать от бета-тестера, Копер обладал весьма достойными боевыми навыками.

Он неплохо разбирался в том, какую дистанцию держать при использовании одноручного меча, как ведут себя монстры, как пользоваться навыками мечника. На мой вкус, он чересчур увлекался обороной, но в нашей ситуации это более чем объяснимо. Мы с ним отлично взаимодействовали, и охота превратилась в хорошо отлаженный процесс. Копер отманивал жертву, потом я со всей мощью бил в уязвимое место, и мы вдвоем быстро превращали монстра в облако полигонов.

Охота шла гладко, но в голове у меня маячила одна странная мысль.

До сих пор мы с ним не обменялись ни единой фразой насчет всей этой истории с SAO. Правду ли говорил Каяба? Если мы здесь умрем, мы точно умрем на самом деле? Что будет с этим миром дальше?.. Наверняка все эти вопросы возникли и у Копера, но говорили мы с ним только о вещах и квестах; с начала и до конца – ни о чем больше. И говорилось нам легко.

Похоже, это все из-за того, что мы оба заядлые игроманы. Даже если окружающий нас мир превратился в смертельную клетку, даже если кнопка выхода исчезла – пока мы в игре, надо выполнять квесты и набирать очки опыта. Мы, скорее всего, уже безнадежны; если подумать, Копер ведь тоже подавал заявку на участие в бета-тесте, так что он наверняка онлайн-игрок до мозга костей. Проще говоря, для нас желание прокачивать своих персонажей пересилило страх смерти...

Нет.

Нет, не так.

Несомненно, ни Копер, ни я по-прежнему не способны посмотреть в глаза реальности.

Эффективно прокачиваться, пока здесь не кончатся монстры; такие краткосрочные планы крутятся у нас в головах, но в отношении более фундаментальных тем наши мысли

остаются в подвешенном состоянии. Мы отворачиваемся от реальности – от того, что, когда наши хит-пойнты упадут до нуля, нейрошлемы могут испустить мощный электромагнитный импульс и поджарить наши мозги. Мы думаем лишь о том, что прямо перед нами, не размышляя обо всем остальном; это такая форма эскапизма. Если сравнить нас с теми, кто остался в Стартовом городе, – думаю, те куда лучше оценивают ситуацию.

Но если так –

Уже то, что я сейчас по собственной воле сражаюсь с кошмарными монстрами, означает, что я не в силах принять действительность. Я не тревожусь о том, что могу умереть взаправду – и лишь поэтому способен минимальными движениями уворачиваться от острых листьев и едких плевков, способных меня убить.

И как только я это осознал, меня охватило плохое предчувствие.

Ох... в ближайшее время я умру.

«Взаправдашняя смерть» – первое правило новой игры. Не понимать это правило – значит не высматривать черту, за которую ни в коем случае нельзя заступать. Это то же самое, что идти темной ночью по краю скалы, вверившись судьбе. Задним числом я понимаю, что выйти из города в одиночку и отправиться в этот лес с плохой видимостью – уже невероятная глупость...

Внезапно меня пробрало морозом до кончиков пальцев рук и ног, и мой аватар застыл.

Я как раз целился мечом в уязвимую точку очередного Малого непента – понятия не имею, сколько же я их уже зарубил; если я застряну еще хотя бы на полсекунды, то наверняка получу чертовски болезненную контратаку.

К счастью, я вовремя пришел в себя и возобновил навык мечника; «Горизонтальный удар» рассек стемель растения, и моя опасная ситуация благополучно разрешилась. Раздался звон бьющегося стекла, и бесформенные осколки, пролетев сквозь меня, растворились в воздухе.

За моей спиной Копер сражался с другим Малым непентом; к счастью, он, похоже, не заметил моего аномального поведения. Затратив на пять секунд больше, чем я, и убив врага без применения навыков мечника, он обернулся и вздохнул.

– ...Все еще нету...

В его голосе слышались усталые нотки. Больше часа уже прошло с тех пор, как мы начали сражаться в паре. Мы, наверно, уже сотни полторы непентов истребили, а цветущий все не появлялся.

Чтобы стряхнуть мурашки, все еще бегающие у меня по спине, я с силой дернул плечами.

– Может, частоту появления подкрутили со времени бета-теста... я слышал уже истории, как в ММО снижают частоту выпадения редких вещей в официальном релизе...

– ...Тоже верно... ну, что будем делать? Нам удалось прилично прокачаться, но у наших мечей здорово подседа прочность, так что вернуться пока что в деревню – не такая уж...

Едва Копер договорил до этого места, как слабый красный огонек зажегся под деревом в каких-то десяти метрах от нас.

Один за другим стали возникать неровные полигоны; они соединялись, формируя нечеткий контур. Я далеко не впервые видел это зрелище – рождение монстра.

Как и сказал Копер, эффективная охота, которой мы с ним занимались, давала приличное количество очков опыта; мы оба были уже третьего уровня. Насколько я помнил по бета-тесту, для полного прохождения первого уровня Айнкрада подходящим уровнем игроков является десятый, так что, хотя идти вперед нам еще рановато, но можно уже не гоняться так активно за каждым Малым непентом. Да и цвет вражеских курсоров постепенно сменился с пурпурного на нормальный красный.

– ...

Мы вдвоем стояли на лужайке, рассеянно следя за появлением монстра. Прошло несколько секунд, и непент номер сто-и-сколько-то-десятков приобрел четкую форму и распустил в стороны свои лианы. Блестящий зеленый стебель, свидетельство того, что монстр жив; уникальный набор пятнышек, украшающий кувшинчик-ловушку; а над ловушкой – громадный ядовито-красный цветок, смахивающий на тюльпан.

– ...

Еще несколько секунд мы точно в трансе наблюдали за этой тварью, а потом молча посмотрели друг на друга.

– !..

Безмолвный боевой клич. Взмахнув мечами, мы с прытью кошки, обнаружившей мышь, помчались к наконец-то возникшему «цветущему», и –

Я резко затормозил обеими ногами и одновременно левой рукой остановил бегущего рядом со мной Копера.

«Почему?!» – было написано у него на лице, когда он повернулся ко мне. Я дернул левым указательным пальцем, чтобы привлечь его внимание, а потом указал на то, что было подальше, позади цветущего.

Многочисленные деревья затрудняли видимость, но все равно можно было различить тень второго непента. Я его смог увидеть благодаря навыку обнаружения, который успел уже чуточку прокачать. Копер, который, должно быть, не взял еще этого навыка, напряг зрение; ему понадобилось несколько секунд, чтобы различить монстра.

Если бы задний непент был нормальным, можно было бы атаковать не стесняясь. Но – более абсурдного времени появления трудно и представить – прямо над кувшинчиком у него висело, раскачиваясь взад-вперед, что-то большое.

Был бы это второй непент с цветком – тогда мне пришлось бы отозвать свое утверждение о «небезучести в реале». Но, к сожалению, на конце стебля второго непента болтался круглый объект диаметром сантиметров двадцать – «плод». Казалось, неосторожного взгляда будет достаточно, чтобы он лопнул и разбросал во все стороны свое вонючее содержимое. Этот газ привлечет толпы разъяренных непентов, и тогда у нас начнутся такие проблемы, из которых нам и с более высокими уровнями не выбраться.

Что же нам делать.

Я растерялся. С моими боевыми навыками я вполне могу уничтожить того непента, не повредив плода. Однако это отнюдь не гарантировано. А если есть хоть малейший шанс погибнуть, лучше всего набраться терпения и дожидаться, пока эти двое разделятся и отойдут подальше один от другого.

Но во время бета-теста до меня дошел один слух, который сейчас добавлял остроты в мою дилемму. Если «цветущего Малого непента», драгоценного монстра, оставляющего после себя зачетный предмет для квеста, оставить в покое на какое-то время, не охотиться на него, то он превращается в сверхопасного «Малого непента с плодом»... по крайней мере так я тогда слышал.

Это было вполне возможно; более того, выглядело разумно. Достаточно посмотреть на цветок непента,двигающегося метрах в десяти от нас, и можно легко вообразить, как его лепестки опадают, на месте цветка вырастает круглый плод, и вот перед нами уже два непента с плодами. Такое вполне может произойти.

– ...Что же нам делать... – машинально бормотал я. Сами мои колебания означали, что я не провел еще черту между опасностью и безопасностью. В такой ситуации рациональный выбор, похоже – отступление; однако сейчас моя рациональность под большим вопросом.

Я стоял столбом, точно попав под атаку с эффектом оглушения, как вдруг моих ушей коснулся тихий шепот Копера.

– ...Идем. Я отвлеку того, который с плодом, а ты побыстрее прикончи цветущего.

И, не дожидаясь моего ответа, ботинки из начального комплекта снаряжения зашагали вперед.

– ...Идет, – ответил я, двинувшись следом.

Мне еще предстоит расправиться со своей нерешительностью. Пока я ее всего лишь приглушил. Но при таком развитии ситуации мне сейчас необходимо сосредоточиться на собственном мече и собственном аватаре. Если я не смогу сделать даже этого, я точно погибну.

Непент с цветком первым заметил приближающегося Копера и развернулся. Края кувшинчика, смахивающие на губы человека, задрожали, издавая громкое шипение.

Копер подался вправо, чтобы добраться до монстра с плодом, но внимание цветущего по-прежнему было обращено к нему. Я воспользовался представившейся

возможностью и подошел ближе, держа меч наизготовку. Сомнения были отброшены прочь.

Хоть непент с цветком и редкий монстр с шансом появления меньше 1%, по характеристикам он мало отличается от обычного. Его атака и защита немного выше, но для меня, добравшегося за час охоты до 3 уровня, это уже несущественно.

Несмотря на все сомнения, не желающие убираться из головы окончательно, накопленный за время бета-теста опыт сражений позволял мне двигаться на рефлексам – парировать и уклоняться от ударов лиан непента и одну за другой проводить контратаки. За десять секунд я свел хит-пойнты монстра в желтую зону и, отпрыгнув назад, запустил навык мечника, которым рассчитывал его прикончить.

За множество оставшихся позади сражений я слегка прокачал уровень владения одноручным мечом, и у меня было ощущение, что скорость активации и дальнобойность навыков мечника тоже подросли. Непент попытался плюнуть своей едкой жидкостью, но он и до половины не успел раздуть свою ловушку, когда синяя дуга «Горизонтального удара» с хрустом перерубила его мясистый стебель.

Раздался вскрик, чуточку не такой, как у обычного непента. Отделившийся от тела кувшинчик, крутясь в воздухе, упал на землю и распался на полигоны – но, прежде чем это произошло, цветок отделился от него и мягко опустился.

Из сердцевины цветка выкатился слабо сияющий шарик размером в кулак. Он подкатился к моим ногам – и тут же стебель непента взорвался следом за кувшинчиком.

Я наклонился и подобрал левой рукой сияющий шар, «Семяпочку Малого непента». Чтобы заполучить этот зачетный предмет, нам пришлось истребить больше полутора сотен монстров, не говоря уж о том, что я подвергся атаке собственной нерешительности.

При этой мысли меня охватило желание посидеть на лужайке, однако расслабляться было еще рано. Следовало помочь Коперу, который неподалеку от меня продолжал отвлекать внимание опасного «непента с плодом».

– Прости, что заставил ждать! – крикнул я ему, подняв голову, и одновременно поместил свой ценный груз в поясную сумку. Честно говоря, мне было бы спокойнее, если бы я убрал его в рюкзак, но копаться в меню сейчас было некогда. Крепче взявшись за рукоять меча, я пробежал несколько шагов –

Почему-то мои ноги остановились сами собой.

Я сам не понял, в чем дело. Впереди мой неожиданный партнер Копер щитом и мечом искусно справлялся с атаками Малого непента. Он, похоже, даже в гуще боя чувствовал себя в таком стиле как рыба в воде – возможно, потому что он с самого начала специализировался на защите. Он был сама серьезность; чуть прищурившись, он взглянул на меня – *такими* глазами.

Что-то в его взгляде заставило мои ноги остановиться.

Что? Почему Копер на меня так смотрит? Как будто с недоверием... или с жалостью.

С силой отбив щитом удар лианы непента, Копер разорвал дистанцию и, глядя на по-прежнему стоящего столбом меня, коротко сказал:

– Прости, Кирито.

После чего повернулся снова к монстру и резко поднял меч над головой. Клинок окутался бледно-синим сиянием – активация навыка мечника. Это движение... от одноударного приема под названием «Вертикальный удар».

– Нет... плохо, нельзя...

Несмотря на полное замешательство, вызванное словами Копера, я все же сумел что-то пробормотать.

Верхняя часть стебля Малого непента (его уязвимое место) прикрыта сверху прочной ловушкой, так что вертикальные удары неэффективны. Плюс к этому была и другая очевидная причина не пользоваться ударами сверху. И Копер не мог ее не знать.

Однако навык мечника был уже запущен и прошел точку невозврата. Аватар, взятый под контроль системой, яростно подпрыгнул, и сверкающий клинок обрушился на ловушку непента – точнее, на болтающийся над ней круглый плод.

БАММ!

По лесу разнесся громовой звук удара.

Второй раз я слышал этот звук. Первый был, разумеется, во время бета-теста. Тогда кто-то из моей наспех собранной партии неосторожно ткнул в плод копьем, после чего на запах сбежалась такая туча Малых непентов, что мы четверо, все второго или третьего уровня, погибли, не успев даже попытаться сбежать.

«Вертикальный удар» Копера, разрубив плод, продолжился; он рассек ловушку непента, снеся ему остаток хит-пойнтов. Монстр вскоре разлетелся на полигоны, но зеленый туман, вонь от которого быстро достигла моего носа, никуда не делся.

Стоя лицом к Коперу, который резко отпрыгнул, уклоняясь от тумана, я в замешательстве выплюнул:

– П-почему...

Это было не случайно. Совершенно намеренная атака. Копер разбил плод по своей собственной воле.

Бета-тестер, сражавшийся бок о бок со мной весь этот час, повторил, не глядя на меня:

– ...Прости.

Со стороны его аватара появилось множество цветных курсоров.

И справа тоже. И слева. И сзади. Малые непенты шли сюда, привлеченные запахом. Сомнений нет – шли все, кто вообще сгенерировался поблизости, все до единого. Суммарно штук двадцать... нет, больше тридцати. Одолеть их невозможно; как только я это понял, мои ноги попытались сбежать сами собой, однако и это было невозможно. Даже если я прорвусь сквозь кольцо – максимальная скорость непентов куда выше, чем можно подумать, глядя на их внешность, да вдобавок я привлеку внимание других монстров, прежде чем удеру. Так что пути к отступлению закрыты...

Иными словами, это суицид?

Копер притащил меня сюда лишь для того, чтобы мы вместе умерли? Может, он сломался под тяжестью страха «гибели в реале» и решил выйти из этой смертельной игры?

Такие мысли носились у меня в голове, пока я продолжал стоять как примороженный.

Однако я ошибался.

Не утруждаясь больше взглядами в мою сторону, Копер, уже вернувший меч в ножны на поясе, развернулся к густому кустарнику чуть в стороне и побежал. В его движениях не было и следа нерешительности. Он явно еще надеялся как-то выбраться отсюда живым. Но.

– Бесполезно...

Это слово я с трудом выдавил через глотку.

Толпа Малых непентов набегала со всех сторон. Проскользнуть между ними, прорубить путь мечом – и то, и другое чертовски трудно, и даже если удастся, враги все равно не дадут далеко уйти. Да нет, первый вопрос – если Копер именно сейчас решил сбежать, зачем вообще он разрубил тот плод «Вертикальным ударом»? Может, он хотел умереть, а потом потерял самообладание, увидев такую толпу монстров, и решил барахтаться до конца?

Все эти мысли бились где-то в уголке моего полупарализованного сознания, а глаза тем временем следили за Копером, нырнувшим в кусты. Густая листва поглотила его, но цветной курсор по-прежнему отображался –

Не отображался. Копер не мог отбежать более чем на 20 метров, но его цветной курсор начисто пропал из моего поля зрения. Может, он воспользовался кристаллом-телепортером и сбежал? Такая мысль мелькнула у меня в голове, но я ее тут же отбросил. Этот предмет страшно дорогой; Копер просто не мог купить его в самом начале игры (не говоря уже о том, что на первом уровне нет ни магазинов, где он продается, ни монстров, из которых он выпадает).

Если так, то ответ может быть лишь один. Умение, которое дает навык «Скрытность». Умение убирать свой цветной курсор из поля зрения игроков и не привлекать внимание монстров. Копер не оставил второй слот навыков пустым – он уже

взял навык «Скрытность». Должно быть, именно поэтому перед нашей встречей я не заметил, как он подобрался сзади...

Чувствуя дрожь земли под набегающими ордами врагов, я постепенно осознавал все это. И наконец, хотя и слишком поздно, до меня дошло.

Копер вовсе не пытался избежать самоубийства, попробовав на вкус страх.

Он пытался убить меня.

Он нарочно разрубил плод, чтобы собрать непентов со всей округи. А потом с помощью навыка «Скрытность» спрятался. И тем самым переключил внимание трех десятков монстров на неспособного спрятаться меня. Весьма стандартный стиль мышления – убить игрока силами монстров.

Теперь его мотив стал ясен как день. Он собирается украсть зачетный предмет квеста, «Семяпочку Малого непента», подобранную мной только что. Если я умру, она вывалится из поясной сумки, где лежит сейчас. Когда непенты разбредутся, Копер подберет семяпочку, вернется в деревню и закроет квест.

– ...Вот оно что... – прошептал я, вглядываясь в сюрреалистические силуэты вокруг меня, достаточно близкие, чтобы уже не нужно было полагаться на цветные курсоры.

...Копер. Он вовсе не пытался сбежать от реальности. Все прямо наоборот. Он уже принял реальность этой так называемой смертельной игры и стал настоящим *игроком*. Его решение было – обманывать и грабить других игроков ради сохранения собственной жизни.

К моему собственному удивлению, я не испытывал к нему вражды.

Даже несмотря на то, что я угодил в его ловушку и нахожусь на волосок от смерти, – как ни странно, мое сознание работало четко. Отчасти, должно быть, из-за того, что я видел одну-единственную «брешь» в плане Копера.

– ...Копер. Ты ведь не знал, да?

Я понятия не имел, слышит ли он меня, но я произнес, четко двигая губами, в сторону кустов:

– Наверно, ты впервые взял навык «Скрытность». Он, конечно, полезен, но не во всех случаях. Против монстров, *которые не пользуются зрением*, он плохо работает. Например, против Малых непентов.

Хищные растения, сближаясь, собирались кучками; одна из этих кучек направилась к кустам, где явно сидел Копер. Он и сам, должно быть, уже заметил, что, хоть и прячется, все равно привлекает к себе внимание монстров. Именно по той причине, которую я назвал, я и взял в первую очередь обнаружение, а не скрытность.

Чувствуя, как по всему телу разливается невиданное спокойствие, я развернулся и посмотрел на монстров, набегающих с другой стороны. Те, что сзади, будут атаковать

Копера, так что пока о них можно не думать. Если я перебью тех, что впереди, прежде чем закончится бой в тылу, может, у меня еще будет шанс выбраться отсюда живым. Ну, правда, этот шанс все равно один к десяти тысячам.

Несмотря на то, что смерть уже дышала мне в лицо, моя мысль по-прежнему работала четко; я, как обычно, поднял свой «Малый меч». От полутора сотен битв, в которых я успел поучаствовать, его прочность понизилась, он весь был в выщерблинах и царапинах. Если я буду бить им слишком грубо, он может даже сломаться прямо во время боя.

Свести количество ударов к минимуму. Бить точно под основание ловушки, бить «Горизонтальным ударом» в полную силу, вкладываясь в движения рук и ног, – тогда я смогу тратить на монстров по одному удару. Если мне не удастся проделать хотя бы это, меня, несомненно, ждет худшая из возможных разновидностей смерти, когда я останусь безоружным.

Сзади донеслись вопли атакующих монстров. Копер, кажется, тоже что-то кричал.

Но я больше не смотрел туда. Все мои чувства были сосредоточены на моих собственных противниках.

Прошло несколько минут – а может, несколько десятков минут; все равно я ничего толком не мог вспомнить, даже много позже.

Я почти утратил способность логически мыслить. Существовали лишь враги, примитивный меч и плоть, направляющая его, – точнее, команды, отдаваемые моим мозгом.

Предугадывать типы и траектории атак монстров по их движениям, уклоняться с минимальными усилиями, контратаковать навыками мечника. Множество сражений, в которых я участвовал до сих пор, отточило технику, вытравив все лишние движения, и точность ударов стала выше.

В SAO нет «неизбегаемых магических атак». Поэтому, теоретически, если игрок обладает идеальной реакцией и координацией движений, он может уклоняться абсолютно от всех атак. Я, однако, далеко не так умел, да и врагов чересчур много, так что идеальных уворотов не получалось. Вылетавшие со всех сторон лианы царапали меня, капли едкой жидкости прожигали дырочки в кожаном доспехе. Время шло, моя полоса хит-пойнтов съезживалась, виртуальная-реальная «смерть» шаг за шагом приближалась.

Однако, чудом избегая прямых попаданий, я продолжал махать мечом.

Если я хоть на полсекунды застряну на месте из-за прямого попадания, на меня обрушится лавина ударов, которая не остановится до самой моей смерти. Интересно, что произойдет раньше – мои хит-пойнты сползут в ноль от постоянного урона или я заторможусь и умру мгновенно?



Во время бета-теста – да нет, даже и раньше, во множестве ММО-игр до SAO – я часто попадал в такие вот безнадежные ситуации. Я тогда, потрепыхавшись немного, начинал думать о том, что опять придется компенсировать посмертный штраф, или о том, что хорошо бы хоть оружие не потерять, а сам откидывался на спинку кресла и ждал, пока хит-пойнты не кончатся.

Если бы я хотел в этом мире «чувствовать себя как в реале», мне бы следовало ровно так и поступить. Как минимум, я бы узнал, правду говорил Каяба или это была злая шутка.

Тихий голос нашептывал мне это. Но я, не обращая на него внимания, продолжал обезглавливать бесконечно появляющихся Малых непентов сплошными «Косыми» и «Горизонтальными ударами».

Потому что я не хотел умирать? Да, и поэтому тоже.

Но было еще кое-что, еще один мотив, заставляющий меня драться. Именно сейчас что-то против моей воли искривляло мне губы – складывало их в некую форму, которую можно даже назвать улыбкой.

«Вот оно», – так я думал.

Вот это – SAO. Несмотря на то, что во время бета-теста я больше 200 часов провел в погружении, я совершенно не уловил истинной сути игры под названием SAO. Я не сражался по-настоящему.

Меч – не просто объект, классифицируемый как оружие; тело – не просто объект, способный двигаться. Если до предела синхронизироваться с собственным сознанием, если поймать момент, когда все совпадет – можно перейти в какую-то новую фазу. Пока что я лишь краешком глаза вижу вход в этот мир. Я хочу узнать, что за горизонтом. Я хочу продолжать идти вперед.

– Уооооааа!!! – заорал я и рванулся в атаку.

«Горизонтальный удар», оставляя послесвечение в воздухе, заставил взлететь ловушки сразу двух выстроившихся рядом Малых непентов.

И тут же где-то за спиной раздалось звонкое «кашаан!»

Это явно не тот звук, какой издает разваливающийся на полигоны монстр. Этот звуковой эффект возвещает о смерти игрока.

Копер, окруженный более чем десятком врагов, истратил всю жизненную энергию до капли.

– !..

Машинально я начал было разворачиваться, но, спохватившись, подавил это желание и быстро прикончил двух последних монстров возле меня.

И только потом повернулся.

Непенты, убив первую жертву, обратили свою ярость на меня. Их было семь. Стало быть, Коперу, в его положении, удалось забрать с собой штук пять, не меньше. В последние секунды своей жизни он не кричал – думаю, не потому, что ему на это не хватало сил, а из гордости бета-тестера.

– ...Спасибо за игру, – пробормотал я стандартную фразу, которой обычно провожают разлогинивающихся игроков, и выставил изъеденный меч перед собой. Сейчас, пожалуй, я мог бы и сбежать, но эта мысль меня даже не посетила.

Семь непентов неслись ко мне, почуяв добычу, и надо ж такому случиться – алый цветок красовался над ловушкой ближайшего ко мне.

Если бы только он не попытался убить меня с помощью монстров, а потрудился еще немного – Копер тоже получил бы свою семяпочку. Но что толку сейчас об этом рассуждать. Он пожал плоды своего выбора. Вот и все.

От моей полосы хит-пойнтов осталось меньше 40%, скоро она может войти в красную зону, однако мысли о смерти меня больше не посещали. Я почувствовал, что двое самых правых из этой семерки готовятся плюнуть едкой жидкостью, и, со всех ног рванувшись к ним, прикончил врагов одним ударом, пока они были беззащитны.

Пять оставшихся непентов я зарубил в следующие 25 секунд, и все было кончено.

Там, где погиб Копер, остались лежать его «Малый меч» и щит. Такие же ветхие, как мой меч.

В парящей крепости Айнкраде он сражался несколько часов, а потом умер. Точнее, его хит-пойнты упали до нуля, и виртуальное тело рассыпалось на полигоны. Однако действительно ли некто в настоящей Японии, лежащий на кровати в настоящем доме и управлявший этим аватаром, взаправду умер, проверить было невозможно. Все, что я мог, – попрощаться с мечником по имени Копер.

Немного подумав, я подобрал его меч и с силой воткнул в землю возле корня самого большого дерева по соседству. На этот корень я положил семяпочку, выпавшую из второго непента с цветком.

– Это твоя, Копер, – прошептал я и встал. Предметы, оставленные на земле, постепенно теряют прочность и через некоторое время исчезают, но по крайней мере несколько часов они послужат Коперу надгробием.

Развернувшись, я зашагал на восток, к деревне.

Несмотря на то, что я был свидетелем гибели партнера, который меня обманул, и сам был на волосок от смерти, мое «чувство реальности этой игры-убийцы» оставалось таким же зыбким, как и раньше. Но, во всяком случае, желание стать сильнее во мне разгорелось куда ярче, чем прежде. Не ради того, чтобы выжить, – но чтобы узнать, где предел искусства мечника в SAO... хотя другие, может, этого желания и не поймут.

Видимо, благодаря сверхэффективной охоте нашей команды я добрался до Хорунки, не наткнувшись по пути ни на одного монстра.

Время – девять вечера. Лекция Каябы закончилась три часа назад.

Как и ожидалось, на деревенской площади уже было несколько игроков. Скорее всего, это тоже бета-тестеры. Похоже, лишь те, у кого есть опыт, полученный при бета-тесте, и смогут продвигаться вперед; между ними и огромным множеством тех, у кого его нет, появится разрыв... но я сейчас не имею права беспокоиться о подобном.

Общаться с другими мне совершенно не хотелось, поэтому, пока они меня не заметили, я свернул в сторону и задворками добрался до дальней части деревни. К счастью, NPC еще не успели сменить модель поведения на ночную, так что в доме, куда я направлялся, по-прежнему светились оранжевые окошки.

Из вежливости я постучал дверным молоточком и вошел. Хозяйка повернулась ко мне; в печке, как и прежде, что-то кипело. Над головой у женщины парил золотой восклицательный знак, обозначающий незавершенный квест.

Подойдя к женщине, я извлек из поясной сумки слабо сияющий зеленым светом шарик – «Семяпочку Малого непента» – и протянул ей.

Лицо хозяйки просияло, словно помолодев разом лет на двадцать; женщина взяла семяпочку. Пока она рассыпалась в благодарностях, список квестов в моем поле зрения обновился.

Осторожно опустив семяпочку в котелок, хозяйка, выглядящая теперь совсем молодо, подошла к большому сундуку, стоящему возле южной стены комнаты, и открыла его. Молча достала из сундука меч в красных ножнах. Меч казался ветхим, но от него исходило совершенно не такое ощущение, как от начального снаряжения. Вернувшись ко мне, женщина протянула меч обеими руками и вновь принялась благодарить.

– ...Спасибо.

Пробормотав единственное слово, я взял меч. Правая рука тотчас ощутила его вес. Навскидку, он раз в пять тяжелее «Малого меча». Этот клинок, «Закаленный меч», хорошо послужил мне во время бета-теста; сейчас придется попрактиковаться, чтобы снова к нему привыкнуть.

В центре поля зрения возникло сообщение о завершении квеста, я получил бонусные очки опыта, и мой уровень вырос до 4.

Прежний я в такой ситуации пулей вылетел бы из деревни, горя воодушевлением, и принялся бы крошить новым мечом Больших непентов, обитающих глубже в лесу к западу отсюда.

Но я сейчас был совершенно не в настроении. Убрав меч в рюкзак, я плюхнулся на ближайший стул.

Квест уже закрыт, так что молодая хозяйюшка мне и чашки воды не предложит. Стоя ко мне спиной, она продолжала помешивать содержимое котелка.

Усталость нахлынула на меня; я продолжал сидеть и рассеянно наблюдать за NPC. Не знаю, как долго я оставался в таком положении. Наконец женщина взяла половник, достала с полки деревянную чашку и наполнила ее содержимым котелка.

Осторожно – куда осторожнее, чем меч только что, – держа обеими руками чашку, она направилась к внутренней двери.

Без каких-то особых причин я встал и пошел за ней. Открыв дверь, женщина-NPC очутилась в полутемной комнатухе. Если не ошибаюсь, когда я пытался открыть эту дверь во время бета-теста, она была заперта системой. Меня охватила нерешительность, но все же я шагнул внутрь.

Маленькая спальенка. Вся мебель – лишь комод возле стены, кровать у окна и рядом с ней стульчик.

В кровати лежала девочка лет семи-восьми на вид.

Бледное лицо – это было хорошо заметно даже в лунном свете. Тонкая шейка, костлявые плечики, торчащие из-под одеяла.

Поняв, что вошла ее мать, девочка приподняла веки, а потом – она взглянула на меня. Эээ... пока я стоял, не зная, что думать, бледные губы изогнулись в слабую улыбку.

Мать протянула правую руку и, поддержав дочь за спину, помогла ей приподняться. И тут же девочку скрючило в приступе кашля. Светло-каштановые косички беспомощно закачались над спиной в белой ночнушке.

Я вновь проверил цветной курсор над ее головой. Вне всяких сомнений, там был значок NPC. Звали девочку «Агата». Произносится «А-га-га», надо полагать²⁸.

Ласково глядя девочку Агату по спине, мать села на стул рядом с кроватью и сказала:

– Агата. Смотри, странствующий воин отправился в лес и добыл для тебя лекарство. Выпей это, и тебе непременно станет лучше.

С этими словами она протянула девочке чашку, которую держала левой рукой.

– ...Хорошо, – приятным голоском ответила Агата, взяла чашку двумя руками и выпила.

Звуковой эффект, что-то вроде «паа», яркая золотая вспышка – и тут же румянец вернулся на лицо девочки, она спрыгнула с кровати и начала носиться по комнате... ничего такого не произошло. Однако, когда Агата опустила чашку, мне показалось, что ее щеки действительно чуть порозовели. Хотя, может, просто показалось.

²⁸ В оригинале все имена в SAO записаны латиницей (в данном случае – «Agatha»). Кириито же «перевел» имя на японский.

Вернув опустевшую чашку матери, девочка вновь посмотрела на стоящего в нерешительности меня и улыбнулась.

Губы шевельнулись, и чуть сбивчивые слова посыпались, точно маленькие жемчужинки.

– Спасибо тебе, братик.

– ...Ах...

Лишь этот звук мне удалось издать; мои глаза округлились.

Когда-то...

Когда-то давно, по-моему, такое уже было.

Моя сестренка... Сугуха подцепила простуду и лежала в постели. Отец, как всегда, был в командировке за границей, мама не смогла отменить визит в какую-то фирму, так что мне пришлось поухаживать за ней пару часов. Я тогда учился в начальной школе... в каком же классе? Честно говоря, для меня это было малость обременительно, но я не оставил Сугуху одну и не ушел играть, а честно вытирал ей пот и менял холодное полотенце на лбу.

Когда я этим занимался, она вдруг сказала, что хочет имбирного чаю.

Без особой охоты я позвонил маме и спросил рецепт. Всего-то требовалось развести в горячей воде мед и имбирный сок – куда более простая процедура, чем даже готовка в Айнкраде, можно особо не напрягаться; но для меня, в жизни не имевшего дела с кухней, задача была сверхсложной. Когда я наконец принес к постели Сугухи имбирный чай, держа чашку ободранными на терке пальцами, эта девчонка, всегда такая острая на язык, посмотрела на меня так кротко...

– ...Уу... Гхх...

Внезапно эти звуки родились у меня где-то в горле.

Я хочу увидеть их.

Я хочу снова увидеть Сугуху, маму, папу.

Это чувство мощным разрядом пронзило мой аватар; у меня подкосились ноги, и я оперся руками о кровать Агаты. Колени опустились на пол, я вцепился в белую простыню, и хриплые стоны вновь вырвались из груди.

Я хочу снова увидеться с ними. Но это совершенно невозможно. Ведь сложные электромагнитные поля, создаваемые нейрошлемом, полностью отсекали мое сознание от реального мира, заточив меня здесь.

Удерживая всхлипы, рвущиеся наружу, я понял наконец, в каком положении очутился. Понял «правду» этого мира.

Она не в том, чтобы «жить или умереть». Я вообще никак не могу по-настоящему испытать на себе такую штуку, как «смерть». В конце концов, даже в реальном мире – где, как и здесь, «если умираешь, то умираешь взаправду», – я никогда не чувствовал, что смерть близко.

Правда, скорее, в том, что здесь «параллельный мир». И я не могу встретиться с людьми, с которыми хочу. Вот единственная и непреложная истина. Реальность этого мира.

Зарывшись лицом в простыню, я стиснул зубы; меня всего трясло. Слез не было. А может, были, но текли по щекам моего реального тела из плоти и крови, лежащего на кровати в реальном мире. Может, даже на виду у Сугухи, глядящей на меня со стороны.

– ...Что с тобой, братик?

И мягкая ладошка пугливо притронулась к моей голове.

Потом она стала неуклюже гладить меня по волосам. И еще, и еще.

Пока я не заплакался, ладошка не останавливалась.

[К оглавлению](#)

ПОСЛЕСЛОВИЕ АВТОРА

Я Рэки Кавахара. Большое спасибо, что прочли «Sword Art Online», том 8 – «Вначале и потом».

Это еще один (после 2 тома) сборник коротких историй. В соответствии с названием тома, здесь самая последняя история из мира SAO (точнее, если брать хронологический порядок, она произошла за неделю до событий 7 тома «Розарий матери») и самая первая история из мира SAO (хотя, опять-таки, по хронологии она произошла через час после событий 1 главы²⁹ 1 тома «Айнкрад» lol).

Те из вас, кто читают с 1 тома, знают, что основные события разворачиваются через два года после начала смертельной игры «Sword Art Online», и в первую очередь было написано то, что произошло примерно за три недели до прохождения игры. После этого я успел написать 4 побочных истории (вошедших впоследствии во 2 том), но, когда я узнал, что SAO будет издан в «Денгеки Бунко», я растерялся. У меня была мысль не публиковать роман в том виде, в каком он существовал, а переписать большую часть 1 и 2 томов, тщательно заполняя пустоты между началом и завершением смертельной игры.

Конечно, от этих мыслей уже не осталось и следа (в основном из-за страха, что придется писать колоссальное количество страниц lol), но тем не менее внутри меня годами тлел образ «Кирито, только что расставшегося с Кляйном в Стартовом городе». Будучи бета-тестером, он направился по кратчайшему пути, позволяющему ему стать

²⁹ Так в оригинале. Хотя на самом деле, конечно, тут должна быть 2 глава.

сильным; но что он чувствовал тогда? Мне хотелось проследить за ним – такое желание меня не покидало.

Затем я решил поместить сюда, в 8 том, две истории, уже выложенные в сеть, – «Убийство в безопасной зоне» и «Калибр». «Почему бы тогда не написать вдобавок историю того дня, когда Кирито покинул Стартовый город!» Когда эта мысль меня посетила, я сел и написал «День первый». Если подумать, уже почти 10 лет прошло с написания самой первой истории про SAO, и фигура Кирито несколько изменилась; если, несмотря на это, рассказ вам понравился, я рад.

В будущем, если мне представится возможность, я хочу написать еще о том, как Кирито обзавелся своим первым любимым мечом и как он участвовал в прохождении первого уровня. Наберитесь терпения!

Теперь стандартный «уголок извинений»... В «Убийстве в безопасной зоне», как ни печально это говорить, имеются несоответствия с 1 томом (к примеру, в 1 томе Кирито вспоминает, то «никогда раньше не ходил с Асуной в NPC-ресторан», но в 8 томе именно это и происходит...). Сперва я раздумывал, не стоит ли придумать оправдание, что это был ресторан, принадлежащий игроку, но решил этого не делать. В некоторых других местах у читателя тоже может возникнуть ощущение «Эээ?»; надеюсь на ваше прощение, все же эта история явилась результатом сложной работы.

Следующее извинение – снова насчет «Убийства в безопасной зоне». Стиль «загадка и решение» позаимствован из детективного жанра, но, подозреваю, фанаты детективов сейчас сердито кричат: «Да какая это загадка!» Я люблю детективы, и мне очень хотелось самому нечто такое попробовать написать; прошу прощения, если у меня плохо получилось! Я упражняюсь и когда-нибудь обязательно попробую еще раз.

Теперь – уже не извинение, а реклама. В этом томе в рассказе «Калибр» описано успешное завершение квеста; альтернативный вариант (не вполне успешное завершение квеста) выйдет в июньском номере журнала «Денгеки Бунко». Если он попадется вам на глаза – думаю, там история раза в два интереснее!

Мой редактор Мики-сан, который и так был мегазанят, руководя издательским отделом, и которому я еще добавил гигапроблем, забыв прислать послесловие; иллюстратор Абек-сан, который терастарался, чтобы не выбиться из графика в июне и августе, – я искренне благодарен вам! И теперь обращаюсь к читателям: ждите с нетерпением 9 тома, в котором начнется большая четвертая арка!

Один приятный день в мае 2011, Рэки Кавахара

[К оглавлению](#)