2 декабря 2022 г. Утро, 3:30...

Перепуганный бедняга бежал, бесполезно выкрикивая призывы о помощи, прорываясь через один из многочисленных лесов на первом этаже.

За ним гналось несколько мобов-волков во главе с "альфа-волком". С каждой секундой они сокращали расстояние между ними.

Внезапно глаза случайного парня расширились, когда он увидел край леса. Его сердце наполнилось надеждой... пока он не покинул его пределы. Затем отчаяние снова охватило его разум, когда он увидел край уровня, и перед ним открылось бесконечное виртуальное небо Айнкарада, которое все еще поглощала темнота ранних часов.

Почему он подумал, что это хорошая идея - очень рано выбраться из таверны, чтобы просто опередить по уровню остальных из своей группы?! Он должен был хотя бы оставить им сообщение или что-нибудь в этом роде, черт возьми!

Теперь, когда он обернулся и увидел, как разъяренные мобы выходят из леса и начинают окружать его, он понял, что ему конец.

Парень сделал несколько шагов назад, пока не оказался на самом краю уровня. Он закрыл глаза и задумался, увидит ли он своего давно умершего кота на "Другой стороне".

Затем внезапный звук скуления/писка, который издавали волки, и внезапный порыв ветра заставили его в шоке открыть глаза.

Он сделал это как раз вовремя, чтобы увидеть, как в результате взрыва разлетелись повсюду конечности волков, превратившись в облако красных многоугольников (это было бы очень кроваво, если бы они не находились внутри игрового мира). И какое-то черно-белое пятно промчалось мимо него.

Ему также показалось, что он слышит слова: "Кто же такой глупый, чтобы разгуливать одному в ТАКОЙ час?", - прозвучавшие на мгновение эхом, но он был слишком шокирован, чтобы понять, было ли это плодом его воображения или нет.

Остальные члены его группы нашли парня полчаса спустя. Он все еще сидел там же с широко раскрытыми глазами и рассказывал им, что один из них проснулся рано утром, чтобы добыть несколько дополнительных зелий и обнаружил, что его нет.

Когда он, запинаясь и всхлипывая от радости, объяснил им, что произошло, один из них, случайный бета-тестер, нахмурился, а затем отправил сообщение кому-то другому.

Казалось, что таинственная "аномалия" SAO все еще существовала.

Спустя несколько минут после "чудесного спасения" на другой стороне уровня возникло то самое черно-белое пятно, которое только что там было. Оно прислонилось к стене "Башни", подземелья, ведущего на второй уровень. На его лице отражалась смесь раздражения и усталости.

- Черт возьми... почему я ДО СИХ ПОР этим занимаюсь? - пробормотал Кирито сам себе, глядя на фальшивое небо/потолок.

Все произошло очень странным и запутанным образом. События, которые привели не очень

общительного раньше мальчика к тому, что он сейчас был здесь.

В тот судьбоносный первый день, оправившись от шока от того, что произошло, Кирито решил проверить, действительно ли он не сошел с ума. Он попытался ударить еще одного моба, находившегося поблизости, говоря себе, что это не искушение судьбы, если он несколько минут назад уже смирился со смертью.

Когда Кабан взорвался на многоугольники, соприкоснувшись с его голыми кулаками, а также отлетел на несколько метров назад от удара, он все еще отрицал случившееся и попытался ударить еще одного. Получив тот же результат, он попытался снова.

И снова. И снова. И снова. И снова...

Спустя час драки со всеми Волками и Кабанами, которые находились между Стартовым городом и близлежащей деревней Хорунка, Кирито был вынужден признать, что нет, по-видимому, он не сошел с ума, и ЭТО на самом деле происходит.

Еще одна доза шока настигла его позже. Он решил проверить одну свою догадку и, глядя в сторону лесов, окружавших деревню, с полурешительностью бросился БЕЖАТЬ.

Он остановился, когда оказался на краю уровня ближе к Хорунке, всего лишь 20 секунд спустя.

И он знал, что расстояние между ними составляло почти 3 км.

Он развернулся, словно робот и все еще немного ошеломленный. Снова БЕГОМ бросился в противоположную сторону.

Прошло 2 минуты, и он стоял на противоположной стороне Первого этажа, молча наблюдая за виртуальными облаками и башней, ведущей на следующий этаж.

Юный геймер все еще пытался осознать, что, пробегая через леса и убив множество мобов (которых он уничтожал на бегу), он бежал с такой скоростью, которая была невозможна не только в реальном мире, но и в SAO. Он был почти уверен, что, кроме использования учетной записи администратора или взлома игры (что было фактически невозможно благодаря чудесной интеллектуальной системе Cardinal, разработанной Каябой Акихико), больше не было никакого способа сделать то, что он только что сделал.

Более того, он был практически уверен, что даже игровой мастер не мог бегать так, как это делал он. В одной из многочисленных статей, написанных самим этим мерзавцем Каябой, говорилось, что даже у таких учетных записей "статистика" будет ограничена максимальными показателями, которых можно достичь в игре, что само по себе не было проблемой, потому что у них были бы гораздо более полезные преимущества, такие как применение статусных эффектов или мгновенная телепортация куда угодно, не говоря уже о возможности становиться "Бессмертными Объектами".

Когда-то, во время бета-тестирования, ему было любопытно, насколько их характеристики отражались на их "скорости" и "силе" в игре, поэтому он спросил у Арго, есть ли способ рассчитать максимальные показатели, которых игроки могут достичь в рамках правил игры.

Неделю спустя девушка по прозвищу "Крыса" ответила ему, что чисто теоретически и если бы игрок достиг максимального уровня и полностью сосредоточился бы на одной характеристике (то есть просто гипотетически), он мог бы бегать почти в два раза быстрее величайших олимпийских чемпионов и поднимать больше, чем сильнейший в мире тяжелоатлет. Что

касается выносливости, то, теоретически, они могли бы выдержать прямой удар чего-то размером с автомобиль, не потеряв за один раз все свои очки здоровья.

Его забавляла эта мысль, особенно потому, что она была практически невыполнимой. Никто, кроме администратора, и у них действительно не было бы причин это делать, не смог бы стать "сверхчеловеком" уровня из комиксов, даже в SAO.

Конечно, осознание того, что он по сути побил все эти рекорды (кроме выносливости, которую он не хотел проверять), и все еще чувствовал, что может ударить СИЛЬНЕЕ и бежать БЫСТРЕЕ, его очень взволновало... пока в его голове не всплыл еще один маленький нюанс.

Первый этаж Айнкрада, самый широкий из всех, имел диаметр в 10 километров. То есть он проделал путь в 10 километров, даже не заметив этого.

Он расплакался и рассмеялся одновременно от этого "совпадения" и задумался, не проснется ли он на своей кровати после того, как провел слишком много часов за просмотром One Punch-Man с Сугу вчера вечером.

Когда несколько часов спустя он пришел в себя, смутно осознавая, что его окружают и атакуют мобы, похожие на растения, отчаяние и депрессия охватили его снова, когда он обнаружил, что нет, он все еще в ловушке в Айнкраде и по-прежнему одет в, пожалуй, самый дурацкий костюм супергероя.

Затем он хладнокровно посмотрел на мобов и СТАЛ СМОТРЕТЬ на свою полоску здоровья с ошибкой.

Не было и намека на зеленую полоску, хотя, возможно, они пытались убить его уже целый час или больше.

Он медленно встал, осознавая, что, несмотря на попытки столкнуть его или оттолкнуть, людоедские растения не могли заставить его пошевелиться ни на сантиметр, если он этого не захочет.

Тогда он стал бить их по одному.

Когда последний из мобов, чье имя в тот момент вылетело у него из головы от чрезмерного стресса, умер нелепой и слегка кровавой (по крайней мере, виртуально) смертью, одетый в черное парень вздохнул и снова ПОБЕЖАЛ через этаж, позволив своим мыслям блуждать, пока он не оказался ближе к Начальному городу, пытаясь собрать мысли в кучу и решить, ЧТО он будет делать дальше.

К счастью или к сожалению, «глюк», который испортил его персонажа, в сущности, превратил его в какого-то «виртуального сверхчеловека». Тем не менее, его разум был достаточно трезв, чтобы видеть зловещие параллели между ним и Сайтамой. Насколько он знал, монстры в подземелье по-прежнему могли убить его, или, возможно, система Cardinal обнаружит его как ошибку и рано или поздно «исправит» «глюк», оставив его персонажем 1-го уровня без экипировки посреди толпы разъяренных мобов. Или, что еще хуже, система может просто удалить его акаунт, что, скорее всего, приведет к его смерти.

Все еще погруженный в размышления и пытаясь решить, что ему делать, Кирито осознал, что группа игроков, кричащих на другого, находится всего в нескольких сотнях метров от него, только тогда, когда этот парень со слегка безумным взглядом остановился на самом краю

подземелья, глядя вниз на бездну с надеждой в глазах.

Юный геймер понял, что нестабильный игрок пытался сделать, когда тот уже переступил одной ногой через бесконечную пустоту.

Почти не думая и действуя скорее по инстинкту, Кирито сделал единственное, что пришло ему в голову.

Он побежал и, как только идиот бросился с Айнкрада, схватил его сзади за легкую броню и отбросил обратно в воздух. Все это произошло менее чем за мгновение.

Остальные игроки все еще моргали и пытались понять, что произошло, когда глаза Кирито расширились, увидев, как кричащий игрок пролетел более 20 метров в воздухе по прямой траектории к стенам Начального города. Вскрикнув, мальчик снова забежал и прыгнул за ним, действуя, а не раздумывая.

Только когда он уже поймал кричащего игрока и крутился с ним в воздухе, плащ развевался позади него очень «круто», он понял, что, да, он прыгнул на высоту здания без всяких усилий.

Затем он ударился спиной об одну из стен, раздался хруст и всплыло сообщение «Неуязвимый объект», даже когда он упал на пол.

Парень, который больше не кричал, все еще был в его руках и что-то бессвязно лепетал, когда Кирито встал и отпустил его, с ужасом глядя на свою полоску здоровья.

Нет, она нисколько не уменьшилась. И, хотя он точно знал, что «боли» в SAO не существует, он не чувствовал «онемения», которое обычно возникало при получении урона в игре.

Кирито добавил «падение с высоты, гарантирующей верную смерть» к списку странностей, вызванных «глюком», когда вспомнил о парне, которого он только что «спас», и с раздражением повернулся к нему.

Этот парень, со своей стороны, был все еще слишком занят тем, что смотрел на свою теперь красную полоску здоровья, и поэтому не смотрел на Кирито, а тяжело дышал, любые мысли или «блестящие» идеи, которые у него были о том, чтобы отключиться от сервера, прыгнув с плавающего замка, были быстро забыты из-за страха, который он только что испытал, «летая» в воздухе. Теперь он более чем готов был поверить, что действительно умрет, если снова попытается сделать что-то подобное.

Потом до него донесся сердитый голос.

«Больше НИКОГДА не пытайся сделать что-то ТАКОЕ глупое, понял, придурок?! В следующий раз я тебя НЕ спасу!»

Парень обернулся как раз вовремя, чтобы увидеть, как черно-белое пятно исчезло в неизвестном направлении, в то время как несколько растерянных и широкоглазых игроков бежали к нему, крича и спрашивая, все ли с ним в порядке.

Кирито не знал, что парня, которого он только что спас, в игре зовут «Арвин», и спася его, он предотвратил первую в игре смерть в Sword Art Online, если бы все пошло своим чередом. Он также остановил бесчисленные «самоубийства», совершенные введенными в заблуждение и отчаявшимися игроками, которые последовали бы сумасшедшему примеру Арвина, прыгнув вниз, а также начал распространение диких слухов, которые разошлись по Айнкраду, как пожар, всего за час.

Но, как уже говорилось, мальчик не мог этого знать, поэтому с уставшим и раздраженным видом он снова прибыл в деревню Хорунка. Ему даже не хотелось пытаться выполнить особый квест, который, как он знал, там можно было выполнить, поскольку он никак не мог экипировать "Клинок отжига", даже если бы ему удалось его получить. Мальчик отправился в деревенскую таверну, заплатил за комнату на значительно увеличившиеся средства Col и уснул.

На следующий день, когда он проснулся, все еще не в силах даже снять этот проклятый комбинезон и плащ, чтобы поспать, и видя, что он все еще в ловушке в видеоигре, мальчик снова задумался о том, что ему делать... Пока в голову не пришел "простой" вопрос, который он никогда бы даже не рассматривал, если бы не смотрел это безумное аниме.

Что сделал бы Сайтама?

И вот в ближайшие дни люди слева и справа начали сообщать и говорить о множественных случаях появления и вмешательства "Бело-черного пятна" или "Аномалии", как его стали называть бета-тестеры.

Много раз и в местах, слишком далеких, чтобы обычный игрок мог добраться до них за столь короткий промежуток времени, появлялось загадочное "пятно", спасая игроков, которых загнали в угол монстры или которые ушли слишком далеко от областей, подходящих для их уровней, двигаясь слишком быстро и убивая монстров слишком легко, чтобы кто-либо мог его толком разглядеть.

Хотя иногда кто-то сообщал, что слышал, как он ругался или бормотал что-то, что по крайней мере давало "знать", что это был "он". Игрок или кто-то другой, никто не был уверен, хотя бета-тестеры ЗНАЛИ, что ни один игрок не мог сделать ничего подобного.

Также не помогло то, что слегка антисоциальное поведение Кирито не сильно улучшилось с тех пор, как началась его безумная ситуация. Да, он выходил из своего укрытия и бегал, "спасая" людей, но он делал это только потому, что БЕЗ ПОНЯТИЯ, что еще делать. Если бы у него все еще был "нормальный" аватар, он, скорее всего, изо всех сил старался бы подняться на уровень, получить свой уровень и попытаться пройти игру, стараясь как можно меньше общаться с другими игроками, когда ему это не нужно.

Однако его нынешнее и "неопределенное" положение по сути не давало ему возможности повышать уровень и фактически делало получение экипировки совершенно бессмысленным. Хотя он был рад, что хотя бы может иметь предметы в своем инвентаре. Никогда не знаешь, КОГДА они понадобятся, по какой-либо причине.

Поэтому он решил поступить так, как поступил парень, которого он все еще пытался отрицать, что не "стал", в своем сериале и превратился во что-то вроде "супергероя".

Но он делал это не ради славы или какой-либо "праведной" цели (в этом случае он бы не позаботился о том, чтобы его никто не мог четко видеть). В конце концов, он хотел жить и, не зная, не окажется ли он внезапно "бессильным" в середине "битвы", он никогда бы не был настолько глуп, чтобы делать это по таким глупым причинам.

Он сделал это... потому что МОГ сделать это. Потому что, даже если причина, по которой он обрел эти "силы", была неясна и он не знал, исчезнут ли они, просто БЕЗДЕЙСТВОВАНИЕ свело бы его с ума гораздо быстрее, чем их неиспользование.

В конце концов, если он мог спасти того или иного человека почти без каких-либо усилий, почему бы ему этого не сделать?

Кирито с раздражением отвлекся от воспоминаний о прошлом месяце, вспомнив то, что однажды сказал Сайтама:

"Если Герои убегут и спрячутся, кто останется и будет сражаться?"

Он НЕ ХОТЕЛ быть Героем (не то чтобы кто-нибудь называл его так, по крайней мере, насколько он знал), но он по сути делал то же самое: спасал людей от смерти по глупым причинам, как излишняя уверенность или переоценка своих возможностей и/или знаний об игре, и в каком-то смысле он делал это, чтобы НЕ "заскучать"...

...разве это не превращало его в парня, который просто был "героем ради забавы", правда?

Медленно просветляющим взглядом (главным образом, чтобы выбросить тревожные мысли из головы), мальчик обернулся, чтобы взглянуть на единственное место, куда он не заходил за целый месяц, башню, у которой он сейчас отдыхал.

"Хм, так, похоже, сейчас так же хорошо, как и в любое другое время", — пробормотал мальчик, прежде чем неспешно направиться к входу в подземелье.

Главная причина, по которой он не пытался пройти подземелье в одиночку, была проста, и, опять же, она же заставила его изначально не рисковать в его неопределенном положении — смерть.

Он не был Богом, никем подобным. Он также не был "настоящим" сверхчеловеком, и не считал себя супергероем. И даже если считал, у него всё же были свои пределы, в основном, ему иногда нужно было отдыхать, иначе он мог потерять сознание от умственного истощения, да и,

как и Сайтама, он не был всезнающим. У него не было какой-либо "силы", позволявшей ему узнавать, где находится тот, кому нужна помощь, и, даже обладая сверхскоростью, 1-ый этаж по-прежнему оставался огромным местом.

С начала игры уже погибло более 500 человек, и это пугало его: если он попытается войти в "важную" область игры, система Кардинала может, наконец, стереть его, вернуть его к "норме", или его явные способности окажутся бесполезными против сильных монстров внутри башни, не говоря уже о боссе этажа.

Конечно, даже когда он входил в башню, сделав ГЛУБОКИЙ вдох и приготовив кулаки, Кирито снова не мог знать, что, если бы всё шло своим чередом, к этому моменту уже погибло ДВЕ ТЫСЯЧИ человек, а уровень среднестатистических игроков переднего фронта был бы ниже, чем сейчас. Он также не знал, что гораздо большее количество людей, чем следовало, либо начало покидать Стартовый город, чтобы попытаться завершить игру или хотя бы ЧТО-ТО сделать, либо обрели вдохновение или надежду благодаря слухам о "Черно-белом размытии", что приведет к бесчисленным изменениям и ко множеству сумасшествий в и без того запутанном будущем...

Но, опять же, он не мог знать ничего из этого, поэтому мальчик ступил в подземелье с осторожными и сосредоточенными глазами, готовый бить всё, что попадется ему на пути, и ругаясь на то, что время уже даже не 4 утра.

Пока он шел по темным каменным коридорам все глубже, Кирито думал об Асуне, его переполняли грусть и беспокойство, когда он размышлял, что сейчас делает его сестра.

Мальчик не мог знать, что его сестра в тот момент лежала и смотрела в потолок своей комнаты с покрасневшими глазами, не в силах уснуть, а внутри был полный беспорядок после того, как накануне мать рассказала ей "правду" об их отношениях с ее в данный момент запертым в ловушке "братом".

***

Аномалия вошла в 1-ое подземелье.

Как всегда, МХЦП-001 наблюдала за ним, задаваясь вопросом, что он сделает дальше, как и делала это весь последний месяц.

Игнорируя то, что "ее" собственные когнитивные процессы и многие другие сложные вещи менялись и развивались, пока она продолжала наблюдать за странным игроком, которого, несмотря на явно НЕВОЗМОЖНЫЕ вещи, которые он делал, Кардинал не признал ошибкой, и который изменил изначально полную отчаяния атмосферу Айнкрада очень странным образом, — ИИ по имени Юи мягко подняла правую руку, не отводя пустого взгляда от экрана, на котором с помощью виртуального монитора транслировался мальчик в накидке.

Медленно она издала странный звук "Фуум!", сжав виртуальный кулак и ударив в воздух, никогда не отводя глаз от изображения мальчика.

Несколько человек по всему виртуальному миру по непонятной причине ощутили зловещий холодок по коже.

***

БАМ!

"Ладно, кажется, я всё ещё могу убивать монстров здесь одним ударом, — прокомментировал Кирито, наблюдая, как последний из "кобольдов", с которым он только что сражался, взорвался полигонами, врезавшись в стену с болезненным звуком. — Хорошо знать".

Также он говорил сам с собой вслух последние 10 минут, с тех пор как первая волна ящеролюдей не смогла сделать ничего большего, чем просто раздражать его. Даже так, он полагал, что это был просто способ справиться с нарастающим чувством скуки, охватившим его, а не признак того, что он окончательно сошёл с ума.

Так было неправильно, он это знал. Люди были в опасности каждый день, проведённый внутри, и многие уже погибли из-за этого. Он НЕ ДОЛЖЕН был чувствовать скуку, когда жизни людей были под угрозой!

...и тем не менее, единственное, что удерживало его от того, чтобы начать чувствовать это после своего 700-го убийства с тех пор, как он начал "играть в героя", его страх умереть, медленно исчезал, чем дальше он заходил в Подземелье, единственное место, куда он "боялся" войти.

Примерно как кто-то раздражается, играя в старую RPG, и сталкивается с бесчисленными случайными встречами во время путешествия из одного места в другое, мальчик постепенно уставал от того, что просто ходит/бегает и бьёт кулаками, чем он и занимался последние 20 минут после того, как, неосознанно, убедился, что его не убьют ни с того ни с сего, по крайней мере, на данный момент.

Он уже собрался устроить себе перерыв (или хотя бы немного отоспаться, как он думал), когда, повернув за угол, он оказался лицом к лицу с необычным зрелищем.

Игрок в капюшоне, явно девушка, хотя капюшон закрывал ей голову и скрывал лицо, бушевала в коридоре, пронзая ящеролюдей слева и справа одной из рапир, которые NPC продавали массами в Начальном городе.

Если бы он был ещё своим "старым я", Кирито остановился бы, чтобы восхититься впечатляющей скоростью и изяществом, с которой девушка выполняла навык "Линейный" и убивала мобов с впечатляющей скоростью... но после месяца беготни вверх и вниз, уничтожения всех видов монстров на этаже одним ударом и движения со скоростью, делавшей девушку похожей на улитку, мальчик смог заметить другие, более важные вещи.

В основном, усталый вид на лице девушки, почти роботизированный способ, которым она просто спамила один и тот же навык меча снова и снова, и лёгкий, почти незаметный, суицидальный способ, которым она сражалась.

Девушка по имени Асуна попятилась назад, когда её оружие сломалось, так как его прочность достигла 0, чувствуя, что вот-вот потеряет сознание после нескольких дней бесконечных боёв без перерыва, ящеролюди окружили её запыхавшуюся фигуру со злым огоньком в глазах...

...когда ЧТО-ТО пронеслось по коридору, заставив широко раскрывших глаза мобов врезаться в стены и взорваться многоугольниками в очень виртуальном стиле, всё это произошло менее чем за секунду.

Как раз перед тем, как потерять сознание, она могла бы поклясться, что почувствовала, как кто-то подхватил её падающее тело, а спокойный голос произнёс:

"Почему я, куда бы ни пошёл, нахожу кого-то в беде?"

Когда её глаза снова открылись, она "двигалась" через леса за пределами Подземелья.

На руках у незнакомого парня в самом странном наряде, который она когда-либо видела.

Кирито моргнул и устало улыбнулся ей, когда заметил, что её глаза открываются.

"Привет. Ты проснулась. Хорошо".

Асуна дала ему пощёчину.

В следующее мгновение она пожалела об этом, когда онемевшее не-чувство боли распространилось по её руке, отчего часть её HP снизилась. Моргающий парень в чёрном просто вздохнул и раздражённо выругался.

В SAO было много разных игроков.

Были бета-тестеры, которые, очевидно, больше всех знали об игровой механике и содержании, по крайней мере, в некоторой степени. Потом были те, кто любил играть в видеоигры и купил Nerve Gear и SAO, чтобы испытать новый уровень игр (которые делились на тех, кто играл в MMO раньше, и тех, кто не играл). Наконец, были те, кто просто «интересовался» тем, каков Виртуальный мир, и каково будет ощущать его на себе благодаря революционной технологии Nerve Gear. Эта последняя группа по большей части состояла из людей, которые вообще не знали ничего об играх или не имели никакого подобного опыта. Но даже тогда большинство из них, по крайней мере, прочитали руководство к игре и на коробке.

Девушка, которую он спас, Асуна, видимо, была последней, печальной группой, которая не сделала даже этого, и знала только, как играть своими собственными средствами.

То есть, несмотря на то, что у нее был явный талант к бою, она была полной нубкой. Кирито чуть не расплакался, когда (после того, как убедил ее, что нет, он ничего не сделал, кроме как вытащил ее из подземелья ради нее) он понял, что девушка даже не знает, как распределять очки характеристик, которые получались при повышении уровня. Она также не знала, что такое очко характеристик.

Еще у нее был какой-то немного удручающе-покорный взгляд на вещи, в том числе и убежденность, что все они рано или поздно умрут, поэтому она и решила «погибнуть на своих условиях», отправившись на смертельный бой в подземелье.

Старый Кирито, наверное, умолк бы после попытки поговорить с ней и с помощью логики показать ей, ПОЧЕМУ она неправильно рассуждает.

Нынешнее «я» парня всего лишь РАССМЕЯЛОСЬ в течение нескольких секунд, прежде чем к шокированному негодованию девушки назвать ее идиоткой.

Потом он полупроволок ее до ближайшей деревни, Толбаны, заставил принять достаточно Col, чтобы заплатить за комнату в гостинице, и сказал ей, что если у нее есть время думать и вести себя так, она должна использовать его, чтобы пойти на «собрание стратегий для боссов этажей», которое должно было состояться там завтра вечером. Он решил, что шок на ее лице после того, как она узнает о таких событиях, станет для него сигналом к уходу.

Он уже ушел на 10 метров, когда Асуна снова заговорила, все еще немного сердитая… но больше всего сбитая с толку.

«Почему?» — спросила девушка в капюшоне, с большей эмоциональностью, чем раньше, в ее ранее холодном голосе. «Почему ты спас меня и… сделал все это для меня?»

Не оборачиваясь, парень явно на мгновение задумался над ее словами, прежде чем подавить разочарованный смешок и подумать: «Черт возьми!» перед тем, как пробормотать слова, которые с этого момента многие будут слышать от него.

«Я просто такой… понимаешь, я просто геймер, который играет за Героя ради… развлечения».

И прежде чем Асуна успела что-то сказать о его словах, он исчез, его белый плащ развевался на ветру, и это было последнее, что она смогла увидеть.

На безмолвных улицах Толбаны девушка, кажется, нахмурилась, пытаясь понять смысл этих слов.

«Герой… для развлечения?»

Недалеко оттуда, в комнате дома, который он как бы «снимал», чтобы проводить время в маленьком городе, Кирито повалился на кровать, его уже не беспокоили ни плащ, ни комбинезон, так что он мог спокойно заснуть, особенно после того, как он провел в «сознании» почти 20 часов.

Зачем он сказал эти слова? Да, они не были «ложью», но и абсолютной правдой тоже… Может быть, он и вправду слишком копировал Сайтаму?

При этой мысли его рука машинально взлетела к голове, и, еще раз убедившись, что волосы все еще на месте, он осмотрелся жестким взглядом, словно бросая вызов чему угодно, что могло бы произойти.

Когда ни одна таинственная раса супермощных монстров, желающих его уничтожить, не пробилась сквозь стены, Кирито удовлетворенно кивнул и позволил разуму погрузиться в привычный сон без сновидений, который можно было получить в SAO, задаваясь вопросом, что принесет завтрашний день.

Тем не менее, встреча с той странной девушкой заставила его принять решение: завтра он пойдет на стратегическое совещание перед встречей с боссом первого этажа. Что бы ни случилось, он сделает это, и если кто-то узнает в нем загадочную "размытость"... что ж, он перейдет по этому мосту, когда придет время.

Важно было то, что даже если он не был уверен, как его "способности" будут действовать против босса этажа, он мог что-то сделать, чтобы хотя бы помочь другим бойцам передовой, когда они отправятся в бой, и он может позаботиться о приплоде, который, как он знал, будет порожден вместе с боссом.

Так что, даже если это означало, что ему придется отказаться от его относительно комфортной "анонимности", он пойдет и посмотрит, сможет ли он помочь. Кто знает, может быть, он даже снова увидит эту странную девушку, и ему также нужно было отправить еще одно сообщение Арго утром с его последним оправданием, почему он все еще слишком занят, чтобы встретиться с ней, и что ему действительно не нужна никакая ее информация на данный момент...

Кроме того, что могло случиться худшего?

000000000000000

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПРОСМОТР СЛЕДУЮЩЕГО ЭПИЗОДА!

"Привет всем... Это Асуна. Я не знаю, почему я здесь или почему никто другой не мог этого сделать, но я должна дать вам "превью" следующей главы, что бы это ни означало. В любом случае, позвольте мне прочитать это... да, в следующий раз в выпуске "Геймер с одним ударом": "Ярость повелителя кобольдов!". Действительно ли кулаки Кирито могут помочь всем вокруг него, или его неясный путь обречен закончиться лицом к лицу с первым боссом? Кроме того, он встретится с кем-то, кто изменит неуверенный путь, по которому он идет? И решение, которое он примет, повлияет на всех в Аинкраде! Не пропустите это!... подожди, Кирито... может, так зовут того парня в накидке и-?"

КОНЕЦ ПРЕДВАРИТЕЛЬНОГО ПРОСМОТРА!

"ЭЙ!"

http://tl.rulate.ru/book/43850/3998979