

Глава 11

- Здравствуйте. - вежливо поклонилась девушка, зашедшая с Кирито.

- С Арго ты уже знакома. - ответил ей черноволосый. - А это Рохан. - показал парень рукой в мою сторону. - И вот этот синий - Диабэль.

- Эй! А про Рохана ты ничего не сказал! - шутливо-возмущенным тоном выкрикнул Диабэль.

- Просто, если не считать того, что он читер по жизни, то он выглядит немного заурядным. - поведала всем довольным тоном Арго.

Не то чтобы она была не права. У меня не было редкого цвета волос и я не какой-нибудь неписанный красавец или что-то в этом роде. Разве что ростом своим я в этой компании выделяюсь, но эта моя черта это результат интенсивного физического развития с самого детства. Ну и кушал правильную еду.

- Мне тоже приятно Асуна. - сказал я, полностью проигнорировав слова остальных. - Присаживайся. - указал я на стул, который появился, стоило в комнате оказаться еще одному игроку.

Пока девушка садилась, а Диабэль решил показать, наконец, манеры и выразил свою радость от знакомства я размышлял.

'У неё немного знакомое лицо'

И сравниваю я, разумеется, не с её аниме образом.

В голове молниеносно пронесся ряд картин-воспоминаний.

- Извини за бестактный вопрос... тебе случайно не знакома фамилия Юки?

Девушка мгновенно потеряла свое вежливо-отстраненное выражение лица.

- Как... откуда?

- Ты очень похожа на своего отца. - извиняющимся тоном сказал я. - Не волнуйся, я гарантирую что то, что я сказал никогда не покинет эту комнату. - Все в комнате согласно кивали. Почти все... - ...Я же правильно говорю, Арго...

- Да-да. - надулась девушка, немного разряжая атмосферу.

- Вы знаете моего отца Рохан-сан? - успокоившись спросила девушка.

- Давай без этих "Вы" и прочих суффиксов, ага? Это все же игра, а Рохан - мой игровой ник. Хорошо? - Асуна кивнула. - А по поводу твоего вопроса... нет. Лично я не знаком с твоим отцом. Но он, как-никак, исполнительный директор в РЕКТО. Личность достаточно публичная чтобы пару раз мелькнуть в интернете.

Асуна посмотрела на меня непонимающим взглядом, на что я просто пожал плечами.

- У меня хорошая память на лица. - пояснил я.

- Ага, а еще на цифры, буквы, звуки и вообще на все, что можно запомнить. - проворчала Арго. - Он Эйдетик*. Мгновенно запоминает все что видит и слышит.

- Ну, это многое объясняет. - прошептал себе под нос Диабэль, пока Кирито и Асуна рассматривали меня с удивленными лицами. - Почему ты все еще не какой-нибудь крутой ученый со всеми своими талантами?

- Не то чтобы это был секрет... почти никогда не заострял внимание на чем-то одном. Скакал от одного занятия на другое, усваивая только общие принципы. - пожал я плечами. - Кроме этого. - показал я большим пальцем к себе за спину, где висела нагината. - Я занимаюсь нагинатадзюцу с восьми лет, с лучшим мастером этого боевого искусства.

- ...А ты довольно откровенен. - раздалось со стороны Арго спустя нескольких секунд задумчивой тишины.

- Я только что, можно сказать, раскрыл всем вам личность Асуны... мне кажется было бы справедливым сказать что-то о себе.

- Ну... я просто обычный парень. - Вдруг начал Диабэль. - Студент Университета Кюсю... Всегда увлекался компьютерными играми и был достаточно везуч, чтобы получить пропуск в бета-тест.

- Благородно... - поддержала Арго. - Университет Кюсю это...?

- Фукуока. - ответил я задумчиво. - Универ Кюсю не для простых людей, не так ли?

Синеволосый парень невозмутимо улыбнулся и промолчал.

- Ну раз такие пляски... - протянула Арго. - Отец у меня иностранец, а мама японка. "Высокий средний класс" так сказать. - улыбнулась немудреной хохме девушка. - И да. - Веселая улыбка плавно перетекла в ехидную. - Мне уже семнадцать.

- А?

- А?

Кирито и Диабэль ошарашенно раскрыли рты. У Асуны же хватило тактичности не показывать свою реакцию настолько открыто, но девушка явно была удивлена.

Я же смотрел на них как выпускник на первоклассников, типо "я это пережил и вам придется".

Когда удивление немного улеглось, наконец соизволил заговорить Кирито.

- Я сирота. - начал он с довольно мрачной ноты. - Но это случилось очень давно и я даже не помню своих родителей! - замахал парень руками, увидев наши сочувствующие взгляды.

'Он вообще понял, что сейчас сделал только хуже?'

- Кхм... - кашлянул он смущенно. - Живу с дядей и тетей, увлекаюсь программированием. Все.

- Ну, теперь, мы знаем друг о друге чуть больше. Хорошая почва для доверия не так ли? - серьезно начал я. - Асуна. - девушка подобралась. - Кирито уже ввел тебя в курс дела?

- Да. - ответила она уловив мой настрой.

- И как? Ты согласна?

- Я сделаю все возможное чтобы покинуть эту игру. - решительно ответила Асуна.

- Отлично. Арго собрала вас всех по моей просьбе, чтобы пройти первого босса этажа, однако...
- замолчал я на пару секунд. - Я немного слукавил, когда просил её это сделать.

Все, включая Арго, посмотрели на меня растерянным взглядом.

- Когда я только вышел из стартового города... - начал я издали. - ...у меня не было какого-то плана. Я просто собирался делать все возможное. Но сейчас... Арго... - девушка вздрогнула от моего неожиданного обращения. - ...поправь меня если я ошибаюсь, но сейчас в этой комнате находятся самые сильные игроки во всем Айнкраде, верно?

- ...Так и есть. - кивнула Арго, а в её взгляде появилась искра понимания того, что я собираюсь сказать.

- Мы достаточно сильны чтобы победить босса... и я хочу чтобы так было всегда. Уже сейчас мы с Арго выпустили руководства для начинающих, благодаря которым все больше игроков начали покидать стартовый город. - в ответ на удивленные взгляды трех человек, я вытащил из инвентаря несколько заранее подготовленных методичек и передал им.

- Тем более Арго, сама того не осознавая, уже создала приличный фундамент, завербовав множество игроков. - продолжил я, когда все пролистали пару страниц. - Диабэль.

- Да? - спросил парень, продолжая с интересом проглядывать руководство.

- Сколько ты собрал игроков?

- Десяток, вместе со мной. - он улыбнулся. Диабэль явно понял к чему я веду. - Трое - бета-тестеры, остальные из простых игроков. Все не ниже седьмого.

- На втором этаже Айнкрада есть административное здание в котором можно зарегистрировать собственную гильдию... мы можем дать тысячам игроков надежду. Нам это по силам.

- Ты собираешься...? - Кирито.

- Да. Мы создадим гильдию. По началу будет сложно, но не пройдет много времени, прежде чем начнут появляться такие игроки как Асуна. - кивнул я в сторону русоволосой девушки. - Мы соберем сильнейших и с ними пробьемся до самого верха. Без потерь и сумабура. Обстоятельно.

Меня никто не перебивал. В глазах игроков постепенно разгоралось пламя энтузиазма.

- Есть те, кто не согласен? Или желает что-то добавить? Не стесняйтесь говорить, нам нужно решить все возможные проблемы разом.

- ...Ты уверен что у нас получится? - после короткого молчания произнес Кирито. - То что ты предлагаешь это гигантская ответственность.

- "С этим обязательно справится кто-то другой", да? Не люблю такое мышление. - произнес я, но парень на мои слова не обидился. Насколько я его знаю, он имел ввиду именно то, что сказал. - Я предпочитаю "Если не мы, то кто?". Ты можешь ответить на этот вопрос?

Парень с легкой улыбкой покачал головой.

- Хорошо! Как я понимаю несогласных нет? - спросил я и после выразительного молчания продолжил. - В таком случае у нас есть вечер и ночь на подготовку. Завтра с утра отправимся вперед!

Еще часть вечера мы потратили на обсуждение стратегии и выдачи ролей. Я, Кирито и Диабэль лично участвовали в сражении с этим боссом в бета-тесте. Арго это Арго. Не удивлюсь, если она знает всяких фишек по убийству короля кобольдов больше чем я.

Также я решил раздать выпавшие с мини-боссов кристаллы. Синие кристаллы телепортации отдал нашим девушкам, так как они имели меньше всего боевого опыта и в случае угрозы подверглись бы большей опасности. Красные кристаллы восстановления отдал Кирито и Диабэлю, на случай если произойдет форс-мажор и нам придется отбиваться только втроем. Мы даже разработали тактику на такой случай: я беру на себя босса, а Диабэль и Кирито сдерживают его стражей. В себе же я был достаточно уверен, так что остался без кристаллов, за исключением детоксикации.

План был простой. Арго, Диабэль и Асуна берут на себя агро миньонов Короля и выматывают их не убивая пятерых, так как босс каждую минуту сражения восстанавливает численность стражников до шести. По таймингам возрождения моба нужно будет словить момент и держать в уме этот временной промежуток.

Когда мы с Кирито практически срежем первую полосу здоровья босса, нужно будет его немного погонять и выждать момент, когда он в очередной раз восстановит численность стражей, после чего команда сдерживания должна будет быстро добить истощенных мобов.

Одновременно с этим, мы с Кирито окончательно опустошаем первую из трех полос здоровья Короля Кобольдов, отчего тот переходит во вторую фазу и призывает еще шестерых стражей, которые не имеют системы возрождения. Этим шестерых команде сдерживания нужно будет раскидать очень быстро, желательно до того как возродится "штатная" стража босса.

Если же что-то пойдет не так и босса реворкнули (изменили) и во второй фазе произойдет что-то другое, то вся команда быстро отступает, после чего мы перерабатываем план.

К чему такие сложности если я знаю канон первых нескольких серий?

Проблема в том, что там бой не показан четко. Единственная пригодная к использованию информация из аниме, это тот факт, что босс меняет оружие не на Тальвар (индийская сабля), а на Нодачи. Ну и скоростной навык, которым в аниме был убит Диабэль можно в некоторой степени принять к сведению.

Ну и последнее... единственный член команды, навыки которого мне неизвестны это Асуна. Пусть я и доверяю суждениям Кирито о её боевых навыках, но хотел бы проверить сам.

- Дружеская дуэль? - заинтересованно спросила девушка, когда я обратился к ней с просьбой.

Арго и Диабэль отреагировали спокойно, так как понимали мои мотивы. Кирито же, хоть и знал причину, но показал на лице взволнованное выражение. Как мило.

- Да. Из всех здесь присутствующих твои навыки известны только Кирито. - спокойно пояснил

я. - Это может стать причиной заминки в реальном бою.

- Понятно. Я согласна! - с энтузиазмом воскликнула Асуна.

Я вызвал меня и отправил девушке запрос на дуэль до первого удара, который она довольно быстро приняла.

- Рапира, да? - дежурно поинтересовался я, когда Асуна вытащила своё оружие из инвентаря. - Какой уровень навыка, если не секрет? - в воздухе между нами появилась большая надпись "Дуэль" с секундным отсчетом внизу.

- Стопятый уровень навыка "одноручная рапира". - 56, 55...

- Ого! Ты уже прокачала "одноручный меч" до трехсотого? Неплохо! - 51, 50...

- Спасибо. Я здорово растерялась, когда в списке навыков вначале не увидела рапиру. Хорошо, что мне Кирито потом объяснил, что после прокачки "одноручного меча" список пополнится. - 43, 42...

- А почему именно рапира? Занималась чем-то в реале? - 39, 38...

- Немного занимала европейским фехтованием. Там конечно не рапира, но шпаги я здесь не нашла. А никакого другого оружия я никогда в жизни не держала. - 32, 31...

- Ну, стили боя действительно довольно схожи. - 28, 27...

- Я тоже так думаю. А почему ты выбрал... нагината верно? - 20, 19...

- Занимаюсь с ней с детства. -15, 14...

- Я слышала, что это женское оружие... - 12, 11...

- Разве это не значит, что нагинатой слабая женщина может одолеть более сильного мужчину? - 8, 7...

- Звучит логично... - 6, 5... - А какой у тебя уровень навыка? - 4, 3...

- А... Двестисемидесятый уровень навыка "Нагината" - 2, 1...

"Старт!"

Цифры резко сменились одним словом.

Асуна мгновенно приблизилась.

'Вложила все в ловкость...'

На меня, будто дождевые капли, начали обрушаться многочисленные уколы.

'Атакует в критические точки. Хорошо двигается. На фехтовании её неплохо обучили вкладывать импульс тела в удар.'

Асуна действительно хорошо двигалась. Постоянно находилась в движении и много перебирала ногами. Каждому из многочисленных ударов рапирой предшествовала подготовка в виде

поворота телом под нужным углом.

'Она действительно быстрая. Думаю её показатель ловкости повыше моего будет.'

Тем не менее для меня не было особо трудно избегать её атак.

Поворачивая корпус так, что остриё рапиры пролетало в считанных миллиметрах от тела, я грубо отражал большую часть ударов острием нагинаты. Но делал это мягко, чтобы не снижать понапрасну запас прочности довольно хрупкой рапиры.

После очередной серии ударов девушка отпрыгнула. Смерив невредимого меня сложным взглядом, она встала в стойку.

'Навык мечника, да?'

- Звездная вспышка! - предупредила меня девушка, заметив что я не стремлюсь активировать навык в ответ.

Но это уже не важно. За эти несколько десятков секунд дуэли я увидел все, что нужно.

Дзинь~

Не вникал в навыки рапиры и понятия не имею сколько ударов содержит в себе Звездная Вспышка. Я просто подобрал момент и превосходящей силой отбил её клинок в сторону ломая навык, отчего Асуна замерла на пару мгновений, которых мне с лихвой хватило чтобы нанести ей неглубокий порез после ключицы.

"Победитель Рохан!"

- Так просто... - немного ошеломленно произнесла девушка глядя на надпись.

- Запомни простое правило. Никогда не используй навыки мечника против игрока сильнее тебя по уровню.

- Почему? - произнесла она с интересом.

- У тебя низкий показатель силы. - покачал я головой. - Твой навык очень легко прервать, а прерывание навыка это автоматическое поражение.

- Нормальный человек не сможет так четко отреагировать на молниеносные движения рапиры. - раздался из-за моей спины голос Арго.

- Если каждого игрока воспринимать за посредственность, то долго не проживешь. - ответил я не оборачиваясь.

- Эм... спасибо за совет. - раздалась благодарность со стороны Асуны. - Но не думаю, что он мне понадобится.

- Зря. - отрезал я. - Мне вот почему-то кажется, что функцию ПК (Player Killer) из игры не убрали.

По заднему двору церкви распространилось молчание.

- Но ведь... если тут умереть...

- Ты прав Кирито. Это уже не игра. - жестко ответил я. - Но знаешь... даже в реальном мире предостаточно людей, готовых лишиться другого человека жизни. Здесь же... это клетка Кирито. А в клетке есть вероятность появления зверей.

- Но ведь... - Асуна.

- Кому как не тебе осознавать, какое отчаяние может чувствовать человек запертый в этой игре. - повернулся я к девушке.

- ...Откуда ты... - ошеломленно начала она, резко побледнев.

- Стопять уровень редкого навыка. - покачал я головой. - И ты не бета-тестер. Ты бросилась в неизвестность осознавая, что можешь умереть, а человеку, знаешь ли, свойственно ценить жизнь.

Девушка замолчала. Лишь смотрела на меня широкими глазами.

- Если ты перестала осознавать ценность собственной жизни, то рано или поздно найдутся те, кто перестал осознавать ценность чужой. - я говорил тихо, но в повисшей тишине мой голос свободно доносился до каждого присутствующего. - В CAO нет законов. Нет полиции. И нет правил. - жестко кидал я слова.

- Ты прав... - раздался голос Диабэля. - Но мы же можем... черт.

- Что? О чем он? - Кирито.

- - Арго молчала нахмурившись.

- Да. Мы можем. Когда мы создадим свою гильдию у нас будет достаточно сил, чтобы устанавливать свои законы.

- ...но? - раздалось со стороны напряженной Асуны.

- ...Власть не бывает бескровной, не так ли?

Кирито и Асуна резко стали еще на тон бледнее.

В CAO единственной "системной" формой наказания является заключение в тюрьму железного дворца. По сути просто запираение игрока в комфортные условия до конца прохождения игры.

При этом игрока еще нужно поймать и каким-то образом в эту тюрьму затащить и если в начале это еще и будет довольно просто, то когда в обиход игроков войдут телепортационные кристаллы... нет. Тут нужен другой подход. Если человек убьет убийцу, то количество убийц не уменьшится, но если убийца убьет убийцу? А если не одного? Думаю понятно к чему я клоню...

Если мы хотим довести до конца игры как можно большее количество игроков, то помимо функций проходчиков нам нужно взять на себя карательные. Только зарекомендовав себя как жестокую, строгую и бескомпромиссную организацию, которая сделает все возможное, чтобы пройти игру и сотрет с лица земли всех, кто пытается этому помешать, мы сохраним наибольшее количество жизней игроков.

- Но ведь по прохождению игры, убийц будут судить! - воскликнула Асуна.

- За что? - мгновенно ответил я и, собравшаяся было что-то ответить девушка резко осеклась. -

Я тебе больше скажу. Даже Каябу Акихико по сути своей не за что судить.

Вновь повисла тягучая тишина.

- Но...

- А что ему предъявить? Убийство? Он не нажимал на курок; не вонзал нож в сердце. Похищение? Наши тела лежат в больницах под постоянным присмотром множества специалистов. - тишина стала ошеломленной. - Все что могут предъявить Каябе это, по сути, только наличие не задокументированных опасных для жизни людей функций в его продукции.

- Но... как же... неужели правительство ничего с этим не может сделать? - опять Асуна.

- А что? Принять закон под который будет попадать Каяба? Не получится. - отрезал я. - Этот случай с САО прецедент и он бьет по репутации всей Японии. Стоит Каябе запросить адвоката из-за рубежа и моментально появится профессионал, который с этим "принятым задним числом" законом, превратит весь суд в фарс, в результате которого Япония еще и должна Каябе окажется.

Никто ничего не мог мне ответить.

Конечно все не настолько фатально как я описал. Я практически уверен, что есть множество способов разобраться с этой ситуацией с виртуально виновными и Каябой.

Но сказав об этом ребятам я уже не смогу добиться от них согласия на решительное противостояние ПК. К сожалению вероятность того, что ПКашеры узнав, что их посадят сразу как игра завершится, перестанут творить свои зверства намного ниже, чем вероятность, что они затянут прохождение игры на как можно большее время.

Своими любимыми способами, конечно.

Переведя взгляд на Арго я увидел в её глазах понимание. Ну и еще кое-что:

"Кто бы сомневался..."

*Эйдетик - этого слова на самом деле, насколько я знаю, не существует. Но мне нужно было повесить какой-то ярлык на гг для разнообразия. А вообще я долго (целых три минуты) искал в интернете, как называют людей с эйдетической памятью, но ничего не нашел.