— Миииисс, уже утро!

Кейна вяло открыла глаза под яркий свет и юный шепелявый голос. Она посмотрела наверх на зернистый деревянный потолок. Отведя взгляд вправо, она заметила окно со ставнями. Слева, белые простыни, маленькая девочка приветствовала её широкой улыбкой и бодрим: «Дооооброе утро!»

— Уоааа... гва, утро?

— Хи-хи! Время вставать, мисс! — ответила маленькая девочка с ослепительной улыбкой.

Сонливость начала уходить сама по себе. Кейна растянула тело и окунулась в утренний свет, как будто пытаясь весь его впитать, потом она посмотрела вниз на себя и мгновенно застыла. Маленькая девочка, стоящая у кровати, наклонила голову от внезапной неподвижности Кейны.

— Утреннее солнце... и деревянная комната?

До вчерашнего дня и в принципе всё последнее время она засыпала в больничной комнате с белыми стенами, которую уже терпеть не могла.

Но ещё больше Кейну ошарашило то, что она сама смогла подняться и двигать телом.

Минуты или секунды, шок не продлился долго. С угнетённым взглядом Кейна ощутила на себе взор девочки, пришедшей её разбудить.

— Фсё ф порядке, мисс? — девочка казалась по-настоящему обеспокоенной.

Кейна задумалась, как избавиться от грусти в тёмных глазах девочки. Отбросив своё собственное беспокойство, она открыла Инвентарь и неуклюже достала Конфету, восстанавливающую небольшое количество маны. Она положила её себе на ладонь и показала девочке. Будучи ребёнком, Кейна часто плакала, и старшая медсестра делала так с ней. Кейна улыбнулась и отдала Конфету девочке.

— Сп-спасибо, мисс!

— Не за что, — ответила она с яркой улыбкой и слегка покрасневшим лицом. Вставая с кровати, Кейна слегка потрепала голову девочки.

Юная служанка положила Конфету в карман своего обвисшего фартука. Она убрала простыни и одеяла с кровати Кейны, аккуратно их сложила и счастливо вышла из комнаты. Однако, она не забыла напомнить Кейне: «Завтрак готов, так что поспешите спуститься, хорошо?»

Логика твердила ей сильно не вживаться в эту трогательную атмосферу, и Кейна задумалась о том, что только что произошло.

...Открыть Инвентарь?

Как только она подумала об этом, прозрачное дисплейное окно появилось в правой части её обзора. Потом, пятнадцать более маленьких окон появились одновременно. После прокрутки вниз большое показалось большое количество предметов.

— Не может... быть...

Она ущипнула себя за щёку.

...Ау. Ладно, без вопросов, это реальность.

Использував стандартную проверку на реальность, она подтвердила, что это не сон. Не было выбора, кроме как принять это.

Поскольку она думала, что это мог быть сон, она открыла Вкладку Магических Навыков рядом с Окном Предметов. Кейна побледнела, когда увидела, как отобразилось что-то, названное Погружение в Сон: Кошмар.

Разве это не онлайн-игра, в которую она недавно играла? Лидейл?

Тот факт, что она могла двигаться и чувствовать боль подтвердил, что это всё реально.

Натошак не повоюешь. Кейна* решила, что разберётся со своими проблемами после завтрака.

-----

*В оригинале её имя здесь, как и дальше, написано не при помощи кандзи (□□) — её настоящее имя, а катаканой (□□□) — её никнейм в игре, но читается это одинаково.

Она робко спустилась по крутым трещащим ступенькам и прошла в обеденный зал таверны. Там она увидела знакомую девочку и пухлую женщину средних лет, которую она приняла за владелицу.

В обеденном зале стоял круглый стол с восьмью четырёхногими стульями. Ещё была стойка с четырьмя местами, направленная в сторону кухни. Будет правда сложно пробираться через толпы, если это место будет заполнено посетителями. Однако, сейчас только двое выглядевших как фермеры мужчин сидело в таверне и ело свой завтрак из супа и хлеба.

— Проходите, мисс, присаживайтесь, — предложила хозяйка, — а то ваш суп остынет.

— Д-да, мэм.

Недолго обдумав, где сесть, Кейна выбрала место перед стойкой. Хлеб и суп в деревянной миске поставили перед ней. Девочка дала ей деревянную кружку с водой, это был весь завтрак.

Было ещё несколько вещей, которые Кейна считала странными в этом онлайн мире. Она перестала задумываться об этом, когда ей стало нравится.

Если подумать, сколько лет назад я в последний раз ела самостоятельно?

Она отламывала куски немного чёрствого хлеба и окунала их в суп. Прожив так долго без чувства вкуса, она не могла не озвучить свои чувства.

— ...Вкусно...

— Ну, мисс, разве вы не милая?

Угрюмое лицо хозяйки сразу же посветлело. Она поставила локоть на стойку и начала любезно общаться.

— Так приятно, что это позволило вам улыбнуться, что за отвратительную еду вы ели до этого?

— Ха?..

Кейна не заметила широкую ухмылку на своём лице, пока ей про это не сказали. Думая о её диете до этого момента, единственным, что она проглатывала были вода и таблетки плюс капельницы. Размышляя о своей жизни после происшествия, она чувствовала глубокую тоску из-за всей прекрасной кухни, что она упустила.

— Ам, ну... было не так много того, что я хотела съесть...

— Вот это печальная история. Без вкусной еду вы живёте только наполовину! Вот, за счёт заведения. Ешьте сколько хотите.

— А, хорошо. Спасибо большое.

Женщина потрепала Кейну за плечо. Щека Кейны дёрнулась, когда она посмотрела на тарелку, теперь заполненную почти до краёв.

Я-я, смогу ли я всё это съесть...

Она подумала, что её желудок с этим не справится, но соблазнительный запах, похоже, давал ей силы выйти за свои пределы. Кейна поняла, что хотела есть сильнее, чем думала и случайно объелась.

Выпив воды, Кейна исследовала первый этаж гостиницы.

Без сомнений эта деревня была на границе между Белым Королевством Фелстес и Зелёным Королевством Грускейло. Хотя и отдалённая, позиция региона как ключевого торгового маршрута должна делать пограничные земли процветающими. Это окружение должно было предполагать большое количество гостиниц и карет, чтобы справляться с постоянным потоком торговцев.

Так почему этому месту так не повезло?

Перед последним выходом она помнила, что видела насколько НИПов* и слышала шумную музыкальную тему, предававшую гостинице живую атмосферу.

-----

*НИП (NPC) — неигровой персонаж.

Ещё одним большим отличием от игры были НИПы, обычно они могли говорить только заранее заданный диалог, но теперь отвечали ей с настоящими эмоциями. В таком случае их уже больше не назвать НИПами. После этого Кейна поняла, что этот мир был и игрой, и нет.

Насущным вопросом для неё было: «Как долго я смогу прожить в этом мире?»

Придя к такому выводу, Кейна решила изучить ситуация получше. Сначала она открыла Окно Предметов и посмотрела, сколько денег у неё было на руках. Увидев десятизначное число, она достала двадцать гил, игровой валюты.

Желая понять, примут ли двадцать кусков серебра, Кейна показала их хозяйке.

— Ам, извините...

— Хмм? В чём дело?

— Я бы хотела остаться здесь подольше. Могу я использовать это?

Серебряные монеты с гравировками в виде цветов на обеих сторонах звякнули, когда она положила их на стойку.

Деньги были просто числом в игре, но Кейна думала, что монеты выглядели довольно мило.

— Что?!

Реакция последовала и от хозяйки, и от девочки, их глаза расширились, когда они увидели монеты. Женщина робко подняла одну и перевернула её у себя на ладони, рассматривая её ближе. Она положила её обратно со вздохом.

— Вы можете использовать их, если вы хотите, мисс, но не выставляйте на показ свои глубокие карманы, ладно?

— ...Извините?

«Глубокие карманы»? Это? Нелепо.

Поход в магазин и продажа таблетки, повышающей атаку на тридцать минут, может принести около сорока гил, даже лопата стоит меньше десяти гил. Однако, попытка Кейны взять эти числа и примерно рассчитать стоимость одной ночи не увенчалась успехом. Когда хозяйка сказала, что четырёх монет хватит на десять ночей, Кейна поняла, как сильно ей нужно обновить свои знания финансовой грамотности. Она была очень рада, что первым человеком в этом мире ей встретился такой честный НИП, как хозяйка.

Не было конца вопросам, пробегающим у неё в голове, но её приоритетом было понять, почему деревня находится в упадке.

— Мне кажется, эта деревня была живее, нет?..

— Уже четыре поколения назад всё стало так. С самого основания Фелскейло мы никому не нужны.

— ...Ба?

Мозг Кейны замкнул после того, как она услышала это незнакомое название. Оно звучало, как объединённые названия Белого и Зелёного королевств, и она снова впала в замешательство. Ха? Я не внутри игры?

Оставив Кейну в недоумении, хозяйка продолжила.

— Говорят, двести лет назад семь наций постоянно воевали друг с другом и вызывали волнения повсюду. Богов так разгневали их уродливые сражения, что они выбрали лидеров из человечества, чтобы те вели людей. Эти люди потрудились, объединив мир в три страны, и вот мы здесь.

Один из фермеров, оставшийся после завтрака, начал хихикать над импровизированным уроком истории хозяйки.

— Хватит говорить юной Мисс Авантюристке то, что она и так знает!

— Заткнись! Возвращайтесь в поля, вы все! — крикнула она.

Фермеры встали и быстро покинули гостиницу.

Кейна осталось единственным клиентом. Полученная информация глубже погрузила её в размышления.

Разве эти семь наций не часть Мира Лидейл — VRMMORPG*, в которую я играла вчера?

-----

*VRMMORPG — массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра в виртуальной реальности.

В ней не были установлены классы, как воин, жрец или маг; вместо этого вы приобретали четыре тысячи разных навыков. Игра предоставляла такой уровень свободы, что игрок мог выбирать расу, экипировку, навыки и настраивать их так, как ему было угодно.

Эта свобода породила шутку среди пользователей сети, мол что игра — своего рода Дикий Запад. Огромное Боевое Событие, проводимое каждый месяц, определяло полученную и потерянную территорию семи наций, и игрокам это безумно нравилось. Когда нация захватывала определённую область, их вознаграждали эксклюзивными для этого события предметами. Несмотря на то, что так много людей заходило, чтобы обсудить детальную стратегию за день до начала, что роняло сервер, было довольно весело видеть страны, которые не могли зайти до конца события.

Тот факт, что эти семь наций: Белая, Зелёная, Красная, Синяя, Коричневая, Чёрная и Фиолетовая — существовали два века назад, разрушил понимание мира Кейны. Как она должна жить в игре, в которую она играла, когда прошло двести лет? Тревога накрыла её, когда перспективы стали мрачнее.

Сначала нужно было обязательно познакомиться с этим миром. Конечно, список вещей, которые ей нужно узнать, чтобы надёжно стоять на ногах, рос с каждой секундой. Один её знакомый точно бы посмеялся ей в лицо, если бы она застыла из-за нервов.

Когда подлое лицо, получавшее удовольствие от страданий других людей, всплыло у неё в памяти, она поняла, что небольшая тревога была всего лишь частью жизни.

— ...В любом случае, говорите о таких далёких временах, вы уже были тут раньше?

— Ха? Ам, ну...

Кейна понимала, что попросту глупо было бы ответить: «Я только вчера из игры выходила!», так что она сохранила двусмысленность.

— Вы эльф, правильно, мисс? — спросила хозяйка.

— А, да, так и есть, — ответила Кейна.

Её нынешнее тело принадлежало её игровому аватару. Перед тем, как выйти из своей комнаты этим утром, она использовала своё Зеркало Правды — предмет, получаемый во время определённых событий, — чтобы подтвердить это. Как говорится в названии, Зеркало Правды показывает твою истинную форму. У него не было других функций.

Нервно смотря в него, она ожидала увидеть истощённую девушку, лежащую на больничной кровати. Увидев в ответ свой аватар, Кейна не знала о чём думать. Когда она подняла свою чёлку, показались пряди мягкого золотого цвета. Её волосы были длиной до плеч. У неё были тёмно-синие глаза и, конечно, заметно выпирающие острые уши. Эти уши подтверждали, что она была из расы долгоживущих полулюдей.

Кейна выбрала расу высших эльфов, которые, в отличие от обычных эльфов, специализировались в борьбе в арьергарде. Она выбрала их просто из-за того, что они обладали максимально возможным интеллектом и запасом маны.

Несмотря на то, что у каждой расы были её сильные стороны, пользователи не гнушались называть одну из них «отстойной», что приводило к тому, что игроков этой расы не брали в группы. Так было с высшими эльфами, в последнее время они не пользовались популярностью, потому не было редкостью услышать, что фанаты формируют команды, состоящие только из них.

— Да, я приходила сюда однажды во времена рассвета... — начала Кейна. Она ответила честно, поскольку не видела смысла это скрывать.

Хозяйка засияла.

— Ясно. Значит, мисс, вы знаете какой деревня была в те дни. Подумать только, что постоянный клиент вернётся в нашу гостиницу спустя все эти годы. Это согревает мне душу.

Кейна неловко улыбнулась и позволила женщине решить, что она часто посещала гостиницу.

— О, да, я Марелл и это Литт. Расслабьтесь и наслаждайтесь пребыванием.

— Спасибо за это. Меня зовут Кей... Кейна*, — она поправила осанку и представилась с поклоном.

----

*Сначала начала говорить своё настоящее имя.

— Не надо формальностей! — ответила Марелл, ударив её по плечу. Это сделало Кейну чуть счастливее.

После того, как Кейна удалилась в свою комнату, она решила проверить всё, что у неё было. Когда она открыла экран характеристик, следующее появилось:

Имя: Кейна

Уровень: 1100

Раса: Высший Эльф

Титул: Третий Мастер Навыков

В Мире Лидейл можно было превысить максимальный 1000 уровень на ещё сто, выполнив специальное задание.

Это поднимающие максимальный уровень задание было тем ещё монстром, и многие считали событие необходимым злом. Даже гильдия Кейны, нанимая участников и не только их, неоднократно проваливалась.

В конце концов, огромная отряд, состоящая из четырёх групп — двадцати четырёх человек, смогла выполнить его. Некоторые действительно плакали, что хорошо продемонстрировало садизм создателя задания. Когда они наконец справились, каждый участник группы выкрикнул: «Пошли вы, админы!»

После этого не было слухов о прохождении задания, так что участники той группы были, по сути, сильнейшими в игре.

Достоинствами высших эльфов было десятипроцентный бонус к боевым характеристикам и навыкам, когда они находятся на природе, а также доступ к Орлиному Глазу.

Недостатки были в Навыках Создания, поскольку невозможно было собирать необходимые растительные ингредиенты своей собственной силой. Кейна часто собирала их, спрашивая свободных согильдийцев или покупая их у торговцев.

Титул Мастера Навыков получали те, кто изучил 1500 Магических Навыков и 2500 Навыков Создания, в общей сложности 4000 навыков (хотя разработчики продолжили их добавлять). Кейна получила титул Третьего Мастера Навыков, поскольку она была третьей из четырнадцати людей, изучивших все навыки.

Этот титул был причиной, почему она предпочитала входить и выходить их игры в этом отдалённом регионе, она не желала заходить на другие территории.

Вместе со славой и титулом был получен и автоматически изучаемый 4001 навык, называющийся «Создание Свитков».

В этом и была проблема. С этой способностью Мастера Навыков такие, как Кейна, могли записывать навыки, которыми они владели, на пергамент, упрощая изучение навыков другим игрокам, которым не нужно было выполнять раздражающие задания.

Однако, когда она встречалась с игроками лицом к лицу, они постоянно просили её: «Дай мне это. Дай мне то». Мастерам Навыков это надоело, и они подписали петицию, чтобы админы с эти что-то сделали.

Админы попытались с этим справиться, но произошёл инцидент в процессе, когда у одного человек случился нервный срыв и он ушёл из игры.

В конце концов, их решением было дать Мастерам Навыков возможность выдавать Задания на Передачу Навыков, так Мастера могли передавать навыки, обычно получаемы от НИПов.

Каждому Мастеру потом приписали выбранное им место.

Целью этих Заданий на Передачу Навыков было достигнуть вершины каждой локации. Слух о том, что каждый, кто справится с этими сложными заданиями, сможет получить любой навык бурно разлетелся по игре.

Локации Мастеров Навыков сильно отличались и были издевательскими по отношению к игрокам.

Красива постройка, заполненная смертельными ловушками в случайных местах.

Подводная крепость, известная как Дворец Короля Драконов, до которой нельзя было добраться без магии, позволяющей дышать под водой, и, конечно, наполненная глубоководными монстрами.

Замок в небесах, до которого не добраться, не используя Полёт и Орлиный Глаз одновременно.

Вход в храм, положение которого менялось каждый день. И даже после того, как вы смогли определить его точное местоположение среди горного хребта, внутри оказывалось огромное подземелье.

Половина этих заданий была настолько раздражающей, что даже не смешно.

Они были наглядной демонстрацией того, как сильно Мастерам Навыков надоело поведение игроков вроде: «Дай, дай».

Зная это, Кейна осознанно выбрала своей базой серебряную башню посреди глухого леса. Заданием было достичь вершины башни, что вполне выполнимо. Однако, на это уходили целые сутки реального времени.

Важно заметить, что длина лестницы не совпадала с высотой башни. Игроки сразу же побежали на вершину по кругу, как сверло, но, поскольку лестница вращалась по спирали, подстраиваясь под их темп, бег не делал подъём быстрее. Если вы остановитесь в любой момент до достижения вершины, вы будите мгновенно возвращены за пределы леса. Это считалось довольно сдержанным трюком, по сравнению с тем, что делали другие Мастера.

Владельцы каждой локации имели кольца и пароли, дающие доступ к их региону, так что вход и выход не предоставляли проблем. Кейна решила, что посетит свою позже и продолжила изучать свои предметы и экипировку.

В данный момент на ней была высокоуровневая Мантия Короля Фей, экипировать которую могли только девушки-эльфы. Во всей игре Кейна была, наверное, единственной, кто мог надеть её. На ней были штаны до колен и крепкие сапоги. Оба были дорогими предмета с множественными бонусами к характеристикам.

На её левой руке был браслет с командной кнопкой, к которому цеплялся лук; используя ману, она могла превращать обычные стрелы в магические. На голове у неё была повязка с перьями на её правой стороне. Повязка делала её невидимой в опасных ситуациях, но это расходовало ману.

Её оружием был Громовой Кинжал, отображающийся в верхней части Окна Предметов. Это сильный предмет, парализующие жертву после нанесения небольшого количества урона.

— Если честно, я слишком хорошо экипирована...

Базовая боевая стратегия говорила, что ей не понадобится вся эта экипировка, если со всем можно просто справиться магией, но Кейна предпочла быть осторожнее, учитывая, что она потеряла всех своих согильдийцев в один момент.

Несмотря на то, что её раса чувствовала себя не так хорошо в авангарде, как обычные эльфы, она всё ещё могла собрать группу из низкоуровневых игроков и быть для них неплохим танком.

Осталось, используя инвентарь башни, выбрать, что оставить.

— ...Оу!

Внезапно Кейна поняла, что забыла о своём ИИ-компаньоне.

Её дядя сделал его специально для неё, когда ей стало трудно ходить в реальной жизни. Это был ИИ-помощник, который давал ей ежедневную работу, хотя она была прикована к кровати. Связанный с больничной кроватью, «он» был невероятной конструкцией, которая могла действовать по собственной воле и делать всё от поднятия и опускания кровати до вызова медсестры в экстренных ситуациях. Он даже мог помогать ей с внутриигровыми командами, сохранять детальные логи, чесать живот и давать Кейне знать, если к ней приходили посетители, когда она спала или была на обследовании.

Он был с ней дольше, чем любой другой игровой компаньон, и она даже считала его своего рода партнёром. Она нервно позвала его, не зная, что будет делать, если он не ответит.

— ...Ки, ты здесь?

— Да. Я здесь.

Кейна почувствовала облегчение, когда Ки, чьё имя было именем кошки, жившей когда-то у её матери, ответил. Он говорил ровным, машинным голосом, без всяких эмоций.

— Для тебя два срочных пункта.

— Я понимаю. Как дела?

— Пункт один: ты была отключена от больничной системы. Пункт два: ты была отключена от мастер-системы Лидейла.

— Ясно... Спасибо.

Она уже поняла, что это место и часть игры, и нет. Вопрос был в том, почему Кейна вообще была здесь. За последние несколько дней она не слышала ничего о прекращении работы Лидейла. Даже если вы далеко от королевской столицы или ваших друзей; если появляется важная информация или готовится большое Событие, каждый находящийся в сети игрок услышит об этом либо от админов, либо от гильдии или друзей.

Кейна обратилась к своим недалёким воспоминаниям.

ИИ-помощник уведомил её о том, что дядя и двоюродная сестра пришли навестить её, соответственно, она вышла из игры. Она недолго поговорила с ними, потом зашла обратно. Усталость набросилась на неё, и она заснула, не выходя из игры. Последним воспоминанием было, как она устанавливает статус «отсутствует».

Что-то, что произошло между этим и тем временем, когда она проснулась, привело её сюда.

— Хмм... Ки, что-то странное произошло последний ночью?

— Да, был один пункт.

— Был один?!

Поскольку её родители сами не знали, была ли это чрезвычайная ситуация, они были не уверены, сообщать ли об этом.

— После того, как ты ушла спать, электричество отключилось примерно на две секунды. После этого и возникли первые два пункта.

— Отключилось?

— Я на восемьдесят процентов уверен, что это был блэкаут.

— О, ясно, блэкаут. Ладно... постой, блэкаут?!

Она тут же осознала ситуацию, и Кейна могла легко догадаться, что произошло. Ужасный вывод оставил её без надежды.

— Кейна?

Тело Кейны Кагами было настолько слабым, что не могло жить без интенсивной терапии. Кейна знала об этом, и доктора тоже её предупреждали.

После стороннего вмешательства, будь то удар молнии или что-то другое, аварийным генераторам нужно около двух секунд, чтобы восстановить питание больничной аппаратуры.

В это время её душа покинула реальность и перенеслась в этот мир.

Другими словами, тело Кейны Кагами было мертво.

<http://tl.rulate.ru/book/52934/1785222>