

Зеркало — отражение души.

Мир — отражение поступков человеческих.

Люди привыкают видеть окружение под прямым углом. Но стоит скосить взгляд чуть в сторону, посмотреть немного иначе, и то, что казалось повседневной обыденностью, преподнесет нечто новое.

Миллиарды людей каждый день смотрят в отражения: в зеркала, витрины, стекла проезжающих машин, лужи, что оставил недавно прошедший дождь. Кто пристально, а кто лишь украдкой. Но задумываются ли они: сколько тайн и загадок таят в себе эти отражения?

А что если взглядеться более пристально?

«Подходите ближе...

Ведь чем больше вам кажется, что вы всё видите, тем проще вас обмануть».

Порой сложно отличить реальность от забвения. Непонятные вещи случаются с нами довольно часто, но мы не всегда обращаем на них внимание. Чтобы раскрутить колесо жизни, изменить заданное твоей судьбе направление, зачастую нужна лишь малость. Кто-то прочитает интересную книгу или посмотрит фильм, а кто-то, как Рикки, за последние десять часов выпьет три крепких кофе, но все равно с трудом будет удерживать глаза открытыми.

— Градис! «Низвержение»! Кастелла! Маскир! Ады справа через пять сек. Мангуст! Болт под пяткой этого громилы. Не забудь! — Рейд-лидер контролировал процесс игры, отдавая указания и на всякий случай напоминая игрокам об их ролях. Каждый из присутствующих рейдеров понимал его волнение и как важен текущий поход.

— Да мы в курсе. Расслабься! — Грейсон, отыгрывающий дамагера ближнего боя с ником Энергетик, тёрся возле босса, постоянно нанося урон, при этом стараясь не сорвать агр. Звук его клацающей мыши и клавиатуры легко можно услышать даже сквозь наушники.

— 98... 95... 87... — один из жрецов отчитывал время до следующего ульта рейд-босса, монотонно бубня в микрофон количество секунд, не забывая хилить сопартийцев.

Боссом данжа была большая деревянная кукла по имени Чревовещатель. Являясь заклинателем, он был неудобным противником.

— Народ! Десять секунд до прыжка.

Прыжок был необходим как мера противодействия крюкам, то тут, то там появляющимся на поле боя. В случае удачного каста они станили игрока, вешая ДоТ1 на медлительность и тем самым переагривая на себя внимание босса. Довольно отвратительный скилл, и первые три попытки их клана попытаться просчитать места появления этих крюков провалились. Поняв, что их возникновение случайно, команда сочла за лучшее прыгать всем, кроме танков. Тем попасть под крючья было даже полезно.

Данная попытка клана «Кара Дьявола» взять Седьмую башню Звёздного неба была девятнадцатой по счёту. Прошлые шесть башен уже были пройдены, и вот месяц назад анонсировалась новая. Эти данжи были особенными и отличались от остальных прежде всего тем, что всегда имели наивысшую сложность для прохождения. Для начала их нужно было найти. А для этого необходимо иметь часть карты звёздного неба игрового мира и подсказку, что приведёт к следующему ключу, затем следующему и так до трёх-четырёх раз. Цепочка квеста на их поиск была эпическим заданием, но получить её мог любой игрок, если его персонаж соответствовал требованиям задания. После того как данж будет обнаружен, нашедший получает месяц, для того чтобы успеть пройти его, после чего все остальные кланы и пати свободно могут пробовать сделать то, что не удалось первооткрывателям. Не пытайтесь найти подсказки или секреты.

Естественно, стать первым покорившим — всегда значимо. В этот раз повезло их клану. Поэтому все прошлые рейды сводились лишь к изучению Башни. Мобы, ловушки, способы и таймеры их обезвреживания и активации. Способности каждого моба, навыки финального босса и его особенности (типа отбрасываемых им составных частей, благодаря которым он время от времени мог восстанавливать НР или ману), все методы противодействия (необходимые зелья, баффы, предметы и так далее).

Все способы, которые могли помочь быстро и без потерь преодолеть эту полосу препятствий. «От и до», чтобы в последнем рейде сделать всё грамотно и по максимуму эффективно.

— 5... 4... 3... Зелья!.. Ульт!

Каждый из двадцати четырёх членов рейда, как только прозвучала команда, выпил по три зелья. Одно давало стопроцентный резист на две секунды от «нити рабства» — заклинания, воздействующего на разум персонажа, после чего тот, словно кукла чревовещателя, использовал способности и заклинания, как собственные, так и своих предметов, против товарищей, тем самым нанося урон и запуская их на перезарядку. Оно выглядело как мощный выброс паутины по площади из рук Чревовещателя. Самый ненавистный навык.

Второе зелье с вероятностью в три процента позволяло отразить урон от последующей атаки свыше пятидесяти тысяч единиц в трёхкратном размере в течение трёх секунд. Атака срабатывала после неудачного каста нитей и шла с разницей в доли секунды. Третье же зелье было от массового ДоТа, который вешало заклинание «мёртвая тишина». Попавший под его эффект не мог использовать навыки и магию в течение тридцати секунд. Зелье уменьшало возможность такого расклада на семьдесят процентов — лучшее из того, что было на магазинных полках.

Пошёл отсчёт до второго ульта. Пять игроков всё же поймали дебафф, и, что самое неприятное, двое из них были хиллерами. Босс уже находился на третьей фазе и имел двадцать семь процентов здоровья. Ады, которых он призывал, являлись неживыми марионетками, состоящими из различных частей тела, и без умолку кричали на повышенной частоте, отнимая манну и передавая её создателю.

Это могла быть кукла из одних рук и рта или же из одних голов, голов и рук и прочей мешанины. Фантазия разработов «Сияние мёртвых городов» для трэша2 была на высоте. Удивительно прорисованные локации и загадки вкупе с превосходной графикой и проработанной механикой игры были тем, от чего сложно оторваться даже спустя годы.

Оторвав взгляд от компьютера, парень устало потер лицо. Рейд наконец-то был завершён. На часах полночь. Для студента колледжа, такого, как он, это считай детское время. Глянув на своего соседа по комнате и по совместительству лучшего друга, Рикки, потянувшись и похрустев затекшей шеей, направился в туалет. Кофе помогает не только не спать, но и стимулирует регулярно отрывать зад от насиженного кресла.

— Чё, чувак? Снова в сортир? Ах-ха-ха, я же говорил: не пей этой дряни так много. Вот это — тема! — Грейсон приподнял банку своего энергетика, словно возвёл его на пьедестал, и тоном полного восхищения продолжил, пародируя известного любителя кольца: — Мо-о-я-я-я пре-е-елесть...

— Да пошёл ты, — усмехнулся парень и, закрыв дверь туалета, уединился.

Парни всерьёз увлекались компьютерными играми. О компании, что разработала «Сияние мёртвых городов», ещё пару лет назад никто и слухом не слыхивал, но в один прекрасный день о ней узнали все, кто имел хоть малейшее представление о виртуальных играх.

Она появилась внезапно. Без анонсов. Без презентаций на Е3 и прочей шумихи. Раз и всё. Будто разработчиков вовсе не интересовало общественное мнение или деньги.

Закончив свой уже четвертый поход за вечер, Рикки повернулся к зеркалу и с удивлением

замер. Прямо на его глянцево поблескивающей поверхности виднелась странная, но в тоже время очень знакомая надпись:

«Начать»

— Это ещё что за дерьмо?

Словно неоновая кнопка, блеклая из-за яркого освещения, но все же привлекающая внимание, надпись была будто вписана в обычное туалетное зеркало метровой ширины.

Глядя на такую невидаль, Рикки помахал рукой своему отражению, дабы убедиться, что его не глючит от кофе и десяти непрерывных часов, проведенных за компьютером. Не отрывая взгляда от надписи, словно боясь, что та может исчезнуть, позвал друга.

— Грей! Тут чёт какая-то херня творится. Двигай сюда.

— Неужели бабой стал? Ах-ха-ха! Я такое в кино видел, хочешь как мужик поссать, но не тут-то было, хе-хе...

— Да иди сюда, идиот. Тут, кажется, похлеще чудеса происходят.

— Не-е, мне лень.

Рикки, словно замороженный, шагнул ближе и коснулся надписи. Не укусит же.

Но как только рука прижалась к гладкой холодной поверхности, погас свет. Парня резко дернуло вперед, будто всасывая в зеркало. Он даже не успел закричать. Размахивая руками, чтобы удержать равновесие, Рикки пытался не упасть. Внутренности его сдавило в тугий комок, а воздух, казалось, закончился в легких. Не в силах вдохнуть, парень, словно нырнул на глубину, но всё это длилось лишь миг, а после всё закончилось так же неожиданно, как начались.

Рикки лежал на гладком каменном полу.

Давление отпустило, но он все еще чувствовал себя неважно и потому вставать не рискнул. Обычный студент понял, что скорее всего его куда-то перенесло и сейчас тот находится в огромном светлом зале с высокими сводчатыми потолками. Окон в нем не было, но свет лился

отовсюду. Его давало золотистое сияние незнакомых символов. Все стены и потолок были испещрены вязью мерцающих рун.

— О-о-ох ё-ё-ё. Что происходит?

Парень скосил взгляд вниз. Его одежда исчезла, а сам он был закутан в черную долгополую мантию. Ткань на первый взгляд казалась плотной, но при этом невесомой. При попытке ее пощупать, рука прошла насквозь. Та была лишь оптической иллюзией.

Пока молодой человек водил туда-сюда рукой, к нему подошел невысокий хорошо одетый... эм... кто-то.

— Рикки Джонатан. Добро пожаловать в мир Эхо. Или, как называете его вы, земляне, мир Успеха. Прошу, следуйте за мной.

— Воу! Неужели со мной и вправду такое произошло?! Круто! — Рикки в самом деле был рад. То, что он видел вокруг напоминало стандартную RPG. А место, где он появился, — начальную локацию. Правда, не было знакомых по играм надписей над НПС и прочей схожей информации.

— Кто вы?

— Я принадлежу к виду васкар'гхо, что на нашем языке означает: служащий высшему благу. Моё имя — Алакин. Следуйте за мной. По возможности я отвечу на все ваши вопросы.

— Ну, хотя бы скажите, я не умер? — эта мысль посетила парня первой, как только он здесь очутился, и поэтому данный момент стоило прояснить сразу же. Пусть здесь и жутко интересно, но прийти к осознанию, что ты умер в туалете, было бы довольно грустно.

— Нет, что вы, — лицо мужчины было спокойным, и из-за своего странноватого фрака незнакомец напоминал дворецких из элитных домов Англии. Такому просто априори хочется верить.

— Хорошо. — Рикки, не спеша, двинулся за мужчиной, украдкой его рассматривая. Кожа васкар'гхо испускала слегка золотой свет. Над левым глазом, там где должна была быть бровь, горела татуировка из странных символов. Кисти его с четырьмя пальцами были длиннее человеческих на одну фалангу, а нижняя половина тела утопала в густом дыму такого же золотистого цвета, как практически и все вокруг. Если уж и сравнивать его с кем-то, то Рикки назвал бы его стандартным таким ифритом из игры «Герои меча и магии».

— Начну по порядку. То, что я сейчас расскажу не что иное, как краткий экскурс, необходимый для всех новоприбывших. Вас, Рикки, призвали сюда по той простой причине, что ваш духовный источник имеет высокую совместимость с этим миром. Заклинание призыва S

класса III ранга требует от Связующих очень много сил, компонентов и условий. Сейчас вам это ни о чем не говорит, но, поверьте, вам выпал редкий счастливый случай — попасть сюда. Вы когда-нибудь играли в компьютерные игры, молодой человек?

— О-о да!! — Рикки был перевозбужден. С сияющими глазами слушая васкар'гхо, он крутил головой по сторонам. И начал понимать, что стал каким-то образом связан с неизвестным миром. — Может, вы еще скажете, что я, типа, избранный?

— Смешно. — Его сопровождающий даже не улыбнулся, что в корне не соответствовало его ответу.

— Оу, ну ладно, переживу. — Махнув рукой, Рикки с улыбкой разглядывал всё вокруг.

Алакин остановился и искоса посмотрел на парня. После чего вновь двинулся в сторону огромного цилиндра в центре зала, заполненного вязкой золотой жидкостью.

— Многие из землян сравнивают мир Эхо с компьютерными играми, пусть мы и не понимаем, что это значит, но заметили, что тем, кто в них играл, гораздо проще адаптироваться в нашей реальности.

— И почему же?

Собеседники уже стояли в конце небольшой очереди из людей в черных мантиях, поэтому Алакин, дав знак помолчать, продолжил, но заговорил совсем о другом:

— К сожалению, я не знаю. Ладно, сейчас вы сдадите входную плату в виде вашей жизненной эссенции, что позволит зарегистрироваться в системе. Не стоит волноваться, процедура стандартна. — Заметив непонимающее выражение лица Рикки, мужчина во фраке поднял руку в успокаивающем жесте: — Это обязательно для всех игроков-новичков и тех, кто приходит в этот мир уже давно. Как закончите — продолжим.

— Хорошо. Но чисто для справки, а если бы я был против?

— К сожалению, вы уже здесь, поэтому если бы даже вы захотели вернуться, всё равно надо было бы сдать эссенцию, Рикки. Но поверьте, вы абсолютно ничего не теряете, гляньте на тех двоих, — безбровый дворецкий указал на еще одну очередь к большому цилиндрическому баку. Среди таких же взволнованных новичков парень увидел двух мужчин, что-то с интересом обсуждающих. Они выглядели удивительно спокойными, в отличие от большинства здесь присутствующих. — Эти двое возвращаются сюда из раза в раз уже семь лет и, как видите, продолжают приходить добровольно.

— Семь лет?! Везет же! — удивился Рикки. — Кстати, вопрос. А я после сдачи этой жизненной эссенции, смогу где-то поспать? Да и вообще, надолго ли я здесь?

— Не переживайте, сейчас вы являетесь нашим гостем. Вам будут выделены покои. На все вопросы я и мой наниматель ответим вам завтра утром. А теперь, прошу, дождитесь своей очереди. — Алакин слегка кивнул и, развернувшись, с прямой спиной отошел к похожим на него существам.

«Не знаю, что это за дивная хрень, но надеюсь, здесь можно прокачиваться и поднимать уровни. Ё-хоу! Будет просто невероятно круто!»

Пять минут спустя подошла очередь Рикки. Тот, кто забирал жизненную эссенцию, принадлежал к расе васкар'гхо, но, в отличие от дворецких, встречающих всех «гостей», тату тех, кто проводил сбор, отличалось и местом, и рисунком.

— Это будет не больно. Так что не переживайте. — Веселый и бодрый голос «врача», в руках которого было устройство, очень напоминающее пневмошприц, позволил понять, что сухой и официальный тон Алакина — это не что иное, как формальный этикет.

— А что это? — Пусть эта штука и напоминала шприц, в отличие от обычных, к нему была присоединена тонкая трубка, ведущая прямо к цистерне. Около десятка подобных проводков шли и от других шприцов для переливания золотой жидкости из тел землян.

— Это магический провод, соединенный с энергетическим резервуаром. Вы готовы?

— Вроде, да...

Веселый мужчина, забавно высунув язык и схватив шприц двумя руками, замер и, сделав выпад словно шпагой, воткнул его прямо в грудь Рикки. Не ожидавший такого поворота парень не успел отреагировать, но секундой позже понял, что ничего не чувствует.

— Что за?..

— Вызываю вас на дуэль, сударь! Ах-ха-ха... Шучу, но вышло забавно.

Пока Рикки пытался понять юмор, тот уже выкачал из него около тридцати миллилитров. Как только он вынул свое странное устройство, жидкость тут же побежала по тонкому прозрачному шлангу, попадая в резервуар. — Подождите немного.

— Чего жд... — И тут это произошло. Зрение на миг расплылось, словно сбилась фокусировка обзора, и через секунду перед ним появился мигающий конвертик. Сбоку, на периферии, были видны какие-то полоски и цифры. Помимо прочего, теперь все, на кого падал его взгляд, имели сверху такие же полоски, уровни и имена.

— Т-твою мать... О! О-о! Как же круто! Эй, так, а это что? Хм, ясно-ясно... — Рикки, будто всегда имел интерфейс, тут же начал разбираться в том, что видит перед собой.

— О, новичок, а ведёт себя как профи! Алакин? Чей дом его призвал?

— Семья Кархатора.

— А-а-а. Уважаемый род. Передавай им моё почтение. И поскорее введи этого знатока в курс дел. Всё, иди. — «Доктор» с веселым голосом и хитро прищуренными глазами смотрел на парня и ждал, когда того заберут. — Был рад знакомству, в следующий раз поболтаем, расскажешь, кем ты был в жизни без Эхо. Люблю собирать истории о неудачниках и смотреть, как они развиваются, становясь настоящими героями. — Он довольно улыбнулся и легко подтолкнул Рикки к выходу.

«Ну всё... Пусть я и не готовился к этому, но если я каким-то образом оказался в игре, то будь я проклят, если не буду этим наслаждаться. Интересно, смогу ли я использовать что-то из этого мира в своем? Очуметь! Расскажу Грейсу — подавится от зависти своим суперпойлом!»

— Идите за мной. Вижу, вы под впечатлением и, наверняка, себе уже многое надумали, но система Эха действует только в нашем мире. Вам должно было прийти сообщение, наведите на него взгляд и подумайте о том, как вы его открываете.

— А, вроде почты? — Поступив согласно инструкции, Рикки увидел развернувшийся перед ним длинный текст.

Добро пожаловать в мир Эхо.

Я Система. У меня нет имени, нет пола. Я являюсь вашим средством взаимодействия с данным измерением.

Для того чтобы открыть меню персонажа достаточно подумать об этом. На данный момент вам доступно:

— Окно навыков.

Для более детального изучения возможностей мысленного набора можете обращаться ко мне в любой момент.

По каждой шкале и цифре, что вы видите, можно получить информацию, наведя на неё взгляд и мысленно активировав команду «изучить». Данная возможность позволяет получить информацию обо всех встреченных вами живых существах и предметах, а так же об их свойствах.

— Пожалуйста, скажите, что у вас есть данжи? — Улыбаясь и с волнением глядя на Алакина, Рикки замер в ожидании ответа. Плевать, что он только что буквально десять минут назад закончил покорять один из них. Это нельзя сравнивать.

1. ДоТ (сокр. англ. Damage Over Time - урон во времени) – урон, который наносится на протяжении промежутка времени. На одном враге/игроке может быть несколько ДоТов.

2. Мусор, Трэш (англ. trash) — сленговое название слабых мобов, адов или лута. — прим. автора.

<http://tl.rulate.ru/book/17654/359646>