

АНДРЕЙ ЕФРЕМОВ

ЮНИСФЕРА

Книга
первая

Инферно

Андрей Ефремов

Юнисфера-1. Инферно

«Автор»

2023

Ефремов А.

Юнисфера-1. Инферно / А. Ефремов — «Автор», 2023

Младший сын императорского клана Огневых Артём привык получать от жизни максимум и никогда ни в чём не нуждался. Благодаря магии объединённая империя Земли процветает. Луна давно терраформирована и заселена, на очереди Марс, а потом и вся Солнечная система. И всё благодаря проекту “Юнисфера”. Большинство считает, что это всего лишь виртуальная игра, но императорскому клану известна истина. Артём готовился окунуться в волшебный мир, наполненный приключениями, когда кое-что пошло не плану.

© Ефремов А., 2023

© Автор, 2023

Содержание

Глава 1	5
Глава 2	12
Глава 3	18
Глава 4	25
Глава 5	32
Конец ознакомительного фрагмента.	37

Андрей Ефремов

Юнисфера-1. Инферно

Глава 1

– Студент Огнев, ваша принадлежность к императорской семье не даёт вам права спать на аттестационном экзамене, – послышался раздражённый пожилой голос, который тут же сменился громким и задорным смехом одноклассников.

– Прошу прощения, профессор, – тут же встрепенулся я и оторвал голову от парты, куда пристроил её перед началом ответа Зальды.

Эта зануда-ботанка буквально фонтанировала знаниями, но её монотонный тон изложения всегда нагонял на меня сон, а если учесть, что прошлой ночью мы с друзьями устроили знатный загул в летней семейной резиденции у Жемчужного озера, то я не удивлён, что меня срубило.

– Ну что же, мне кажется, пришла пора продемонстрировать, чему вы научились в императорской академии магии за пять лет обучения. Комиссия выслушает ваши ответы сразу, как только завершит своё блестящее выступление мисс Корт.

– С превеликим удовольствием, профессор, – попытался выдать свою фирменную, обволакивающую улыбку я, но, судя по прыснувшей в кулачок Соньке, с которой мы вчера провели несколько очень приятных часов в закрытой гостевой спальне, у меня ничего не вышло.

– У тебя к щеке прилип амулет, – шикнул рядом сидящий Костик, который выглядел не намного лучше меня, ведь ещё несколько часов назад весело отжигал с Вероникой под треки нового альбома сверхпопулярной группы «АРИСТО», который станет доступен для простых смертных лишь через неделю.

Вот, демоны, надо же было так лопухнуться. Старикашка-профессор и так меня недолюбливает, а теперь устроит допрос с пристрастием, подумал я и протянул руку к щеке, чтобы отлепить небольшой, но баснословно дорогой амулет, являющийся невероятной редкостью в нашем мире. А всё потому, что именно благодаря кристаллам чёрного оникса люди получили возможность использовать магию.

Когда закончился очередной приступ веселья одноклассников, вызванный моим неловким движением, аттестационная комиссия возобновила экзамен, а я стал лихорадочно собирать мысли в кучу. Промелькнула даже идея зачерпнуть немного силы из амулета, чтобы взбодриться и избавиться от похмелья, но пришлось от неё отказаться. Во-первых, любая магическая стимуляция на экзамене запрещена, за этим тщательно следят, ну а во-вторых, что более важно, тратить и так невеликий запас маны в кристалле на такую ерунду –

слишком неразумно даже для такого прожигателя жизни, как я. Выгребу и так, зря, что ли, пять лет приходилось втихаря зубрить учебники, чтобы не посрамить честь семьи.

И ради чего? Вряд ли четвёртому сыну из императорской династии суждено сесть на трон. Не вышел ни рожей, ни статусом. Кто посмотрит на младшего принца Огнева Артёма, которого в кругу друзей называют просто Артом, когда есть непогрешимый наследник трона Александр? Ведь именно его называли в честь нашего великого предка, что спас всё человечество и бла-бла-бла.

Мне вообще выдали чуть ли не самый маленький осколок оникса из возможных. Даже полностью заряженный, он содержит всего 100 000 маны, а с энергией сейчас стало туго, и с каждым разом гильдия пополняет накопитель всё более неохотно, мотивируя это тем, что я расходую магию на всякую ерунду. Но на самом деле, скорее всего, без вмешательства отца тут не обошлось.

Ладно, до восемнадцатилетия осталось всего неделя, а там для меня откроется Юнисфера. Можно в качестве разогрева сгонять в Инферно. Это повысит мой рейтинг, и во время генерации персонажа будет больше вариантов, но вряд ли отец меня отпустит. Инферно – очень негостеприимный мир, населённый нашими исконными врагами, демонами, где можно очень легко склеить лапы. От случайностей не застрахован никто, а я всё же член императорской семьи, пусть и младший принц.

Именно из Инферно порядка двух с половиной тысяч лет назад на Землю вторглись демоны. Та давняя война практически уничтожила человечество, но благодаря моим прославленным предкам люди научились убивать врагов и смогли отразить атаку, а потом и научились проникать в мир врага, чтобы добывать кристаллы чёрного оникса.

Будь моя воля, я бы попробовал, пусть это и опасно. Каждый уважающий себя дворянин должен приложить максимум усилий, чтобы после выпуска из многочисленных академий Земли оказаться как можно выше в системе рейтинга планеты, особенно если этот дворянин хочет добиться чего-то в жизни. А я хоть и прославился на весь мир как знатный раздолбай, но всё же определённые планы на жизнь имею. Тем более что для тех, кто родился со сформированным магическим сосредоточием, шанс получить редкий класс в Инферно значительно выше, а это очень серьёзный стартовый бонус. Главное, чтобы старикашка-профессор не сильно валил, иначе мой общемировой рейтинг может уйти в глубокую задницу, и отец мне этого не простит.

– Огнев Артём, не заставляйте обращаться к вам в третий раз, мы все ждём, когда вы спуститесь с небес к нам на Землю и порадуете своими знаниями, – с гаденькой улыбкой, под очередной взрыв хохота аудитории, прервал мои мысли злобный старикашка.

– Всенепременно, профессор, – тут же подорвался с места я и начал спускаться к аттестационной комиссии с верхотуры последней парты, где мы с Костиком любили обсуждать более важные, чем занудный бубнёж преподавателей, вещи.

В принципе, я был спокоен и уверен в своих знаниях, всё же на образовании в императорской семье не экономили, а когда тебе с малых лет каждый день вдальбливают определённые вещи, хочешь не хочешь, а что-нибудь в черепушке да останется. Да и я сам в глубине души понимал, что это нужно, ерепенился из чистого упрямства и больше играл на публику, а когда оставался один, нет-нет да почитывал учебники и всегда старался держаться в допустимых для принца границах общемирового рейтинга успеваемости, благо это многосоставной параметр, включающий в себя не только теоретические знания, но и физическую форму, боевые и магические навыки, и вот как раз этим мне заниматься очень нравилось. На экзаменах я набрал высшие баллы, чем, естественно, гордился. Осталось сильно не лажануться на теории, и уже через неделю опостылевшая учёба останется в прошлом, а впереди будут ждать Юнисфера и приключения.

– Пожалуй, начнём с истории, – предложил злобный профессор своим коллегам. – Расскажите всё, что вам известно, об эпохах, предшествующих началу освоения Инферно. И какое событие ознаменовало начало нашей эпохи, эпохи магии?

Нормальный такой вопросец! Тут можно несколько часов говорить. Ладно, пора блеснуть знаниями и стереть ухмылки с некоторых злорадных лиц. И это я не только про старикашку говорю, в аудитории хватает личностей, которые лишь обрадуются моему провалу, но я не доставлю им такого удовольствия.

– Лукавите, профессор, – улыбнулся я. – Эпоха, в которой мы сейчас живём, действительно называется эпохой магии, но магия появилась на нашей планете гораздо раньше, – не дал себя запутать я. – Пожалуй, начну с самого начала. Первая эпоха, о которой нам достоверно известно, называется эпоха Стражей, – уверенным голосом начал вещать я. – Она включает в себя два очень важных этапа. Первый – противостояние с советом Старших рас, которые ставили эксперименты над жителями Земли и держали их за животных. В те времена планету

населяли не только люди, но и представители других рас: эльфы, орки и драконы. Лидерами Старших были мои далёкие предки Стárтов Кирилл и его брат Александр, который впоследствии стал известен как Серебряный Рыцарь¹...

– Второй этап, – перебил меня профессор, когда понял, что младший принц должен хорошо знать историю своего рода.

– Второй этап, магический. Именно тогда на Землю пришла магия. Как это случилось, доподлинно неизвестно до сих пор, но тот факт, что Стражи были одними из первых магов, история сохранила.

– Единственными магами? – задал каверзный вопрос профессор.

– Нет, у Стражей были враги, которыми руководил первый прорвавшийся в наш мир демон. Его приспешники тоже обладали магией. Аввадон, так его звали. Он наделал очень много бед и убил миллионы...

– Продолжим. Какие ещё эпохи вам известны? – вновь перебил меня профессор, который начал подозревать, что я не такой лопух, каким хотел казаться на его уроках.

– После исхода Стражей началась эпоха технологий, апогеем которой стало изобретение технологии управляемых фантазий, что, впрочем, привело к весьма печальным последствиям. В те времена демоны свободно проникали в души людей и заставляли их убивать. Это делало их сущности сильнее. Но нашёлся человек, который чуть ли не в одиночку смог остановить нависшую над Землёй катастрофу. И звали этого человека Неон². К сожалению, он не смог предотвратить полномасштабное вторжение демонов на Землю, что повлекло за собой начало упадка и новой эпохи, но он...

– Какая же эпоха началась после эпохи технологий? – в очередной раз перебил меня профессор.

Что, съел? Думал, я буду плавать в исторических фактах. Да, это скучно, но если потребуется, я могу и точные даты назвать.

– Так и называется, профессор, эпоха вторжения, но некоторые авторы пользуются термином эпоха противостояния.

– Тезисно пробежитесь по основным событиям эпохи, – наконец включился в мой допрос другой преподаватель.

Я начал сыпать датами и событиями, ведь этот период становления современного человечества был для меня наиболее интересен. Хотя в чём-то повезло. Но времена были тёмные и кровавые. Демоны вырезали больше 80% населения Земли, и выжить людям удалось с большим трудом. И всё благодаря одному из моих легендарных предков – Серебряному рыцарю, герою, что научил людей убивать демонов.

После разгрома легионов вторжения был небольшой период относительного спокойствия, когда армия прочёсывала планету и добивала разрозненные силы захватчиков, а потом разразилась жуткая эпидемия, организованная последним выжившим высшим демоном. Он разработал вирус, превращающий людей в одержимых, по сути животных, причём полностью ему подконтрольных, и если бы не очередное вмешательство членов моей семьи, то на Земле сейчас бы правил Вельзивул, а люди бы жили либо в резервациях и использовались бы в качестве живого мяса, либо и вовсе были бы уничтожены³.

– Ну, так и какое же событие, по вашему мнению, является триггером, послужившим началом современного летоисчисления? – никак не мог уговорить профессор. – И, пожалуйста, не надо перечислять все версии, мне интересна ваша, аргументированная точка зрения.

¹ Данные события описаны в цикле «История Бессмертного».

² Данные события описаны в цикле «Фантазия».

³ Данные события описаны в цикле «Посмертие».

Ах, ты ж, сволочь плешивая. Всё же решил завалить. Это очень сложный вопрос, споры о котором не утихают и по сей день среди ведущих учёных империи Земли. Единого мнения на этот счёт нет. Но я знал, что профессор спросит именно об этом, и подготовился заранее. Надо бы дать наводку клановой службе безопасности, чтобы те проверили старикашку, уж не служит ли он кому-то из конкурирующих нашей династии кланов. В имперской академии магии все равны, и поблажек не делается никому, но уж слишком рьяно профессор хочет меня завалить.

– Я убеждён, что основополагающим событием стало увлечение семейными легендами Стартовых одной очень прославленной учёной своего времени, Стартовой Натальей.

– Интересная позиция, – прокомментировал мой ответ самый молодой член аттестационной комиссии, но уже магистр магии земли, Веренеев Винеамин Абрамович, или мессир Абрам, как его за глаза называют студенты. – Поясните вашу точку зрения.

Старикашка, зам ректора недовольно покосился на молодого коллегу. Он явно хотел задать более неприятный вопрос, если вообще не поднять на смех из-за, казалось бы, нелепой версии, но опоздал.

– С удовольствием, – удовлетворённо отметив, как оживился историк, обворожительно улыбнувшись, сказал я. – Именно благодаря действиям Натальи, которая чуть ли не обманом выбила разрешение на экспедицию в запретную зону, был обнаружен бункер Серебряного рыцаря. А всё остальное: первое путешествие в Инферно, бой и последующее уничтожение Вельзивула Стартовым Игорем, изобретение вакцины от адской лихорадки всё той же Стартовой Натальей, распиаренная средствами массовой информации встреча с главнокомандующим силами защитников Земли Огневым Ярославом, кстати, первым императором объединённого человечества, кампания по освоению Инферно и освобождению ангелов, – это всё следствие.

Ага, это я ещё молчу, что все эти подвиги совершили члены моей семьи. Стартоты и Огневые имеют общие корни. У нас единое генеалогическое древо. В определённый момент клан Огневых усилился за счёт брака с потомками первого императора Лексара, которого коварно убили поработощённые демонами люди. История давняя и мутная. Всё происходило уже после исхода Стражей, на самой заре эпохи технологий. За счёт такой сильной генетики именно Огневые дали начало императорской династии, но Стартоты всегда были и будут нашими побратимами. Стартоты – прирождённые воины, и не удивительно, что их представители всегда по праву занимают высочайшие армейские должности и входят в состав большого совета объединённой империи Земли.

– Что же, Артём, должен признаться, вы меня удивили, – высказался профессор истории. – Не ожидал от вас такой глубины знаний.

Я довольно улыбнулся. Именно на такую реакцию историка я и рассчитывал. Ещё бы, я узнал, что он является сторонником этой малопопулярной теории, и было бы глупо не воспользоваться этим знанием.

– Что же, перейдём к теории магии, – никак не унимался старикашка. Может, и впрямь ему заплатили?

Да и плевать, на пятёрку я не претендую, а для того, чтобы остаться в приемлемой для высшего аристократа зоне, мне хватит и тройка. В этом случае придётся выслушать гневную отповедь отца о том, что я просто прожигаю жизнь и не использую весь свой потенциал, но я это переживу.

В итоге меня промурыжили ещё целых сорок минут, хотя Зальда отвечала всего двадцать. Старикашка пытался подловить меня на теории магии, потом переключился на тонкости взаимодействия с интерфейсом Юнисферы, прошёлся по внутриполитической обстановке на планете и успокоился, лишь когда я, пусть и не блестяще, но вполне сносно, ответил на практически все вопросы аттестационной комиссии. Злобный старикашка настаивал, что глубина моих знаний не дотягивает до четвёрки, но остальные члены аттестационной комиссии были с ним не согласны, а я твёрдо решил поговорить с другом семьи, и по совместительству

сыном начальника внутренней безопасности, и попросить проверить профессора. Не дай боги на счетах старикашки обнаружатся сомнительные поступления, сгниёт на рудниках Инферно.

Подмигнув украдкой показывающей мне поднятый вверх большой палец Соне, сделал знак Костику, что буду ждать его в условленном месте, и вышел из прохладной аудитории. Наконец-то я свободен! На левом запястье тут же завибрировал ком, сигнализируя владельцу, что устройство вышло из зоны магического подавления электроники, и я тут же активировал голографическую панель, чтобы проверить свой общемировой рейтинг. Данные обновляются в режиме реального времени, поэтому мои оценки уже должны находиться во всемирной сети.

Полученной за теорию четвёрки мне хватило, чтобы совершить солидный скачок в рейтинге и подняться аж до сто двадцать третьего места. Всё же аттестационные экзамены весьма сложны, а преподаватели снижают баллы за малейший косяк. Не факт, что я в итоге удержусь в почётной второй сотне, ведь экзамены идут по всей планете в разных часовых поясах, но если получится, отцу должно этого хватить, и мне не придётся выслушивать нотации.

Рейтинг формируется из множества показателей, которые отслеживает личный искусственный интеллект-помощник, встроенный в коммуникатор. Я бы мог войти в топ 100, если бы не мои загулы, за которые постоянно прилетают штрафы, но менять свой образ жизни я не намерен. Сидеть сутки напролёт за учебниками, как зануда Зельда? Нет уж, лучше сразу приставить плазменный бластер к виску и нажать на сенсор.

– Арти, предок звонит, – прошелестел в голове приятный голос искина. – Я не могу игнорировать прямой вызов императора, поэтому соединяю, – скорбным тоном добавила Ами.

Нет, определённо, я очень хорошо настроил своего искина. Ами удалось симитировать целый ворох разнообразных эмоций. Перед лицом загорелся голографический экран, с которого на меня смотрел суровый отец. Блин, вот и что ему опять не понравилось?

– Мой сын не попал в сотню лучших, – даже не поздоровавшись, начал наезд предок. – Такого не случалось вот уже... – отец запнулся. – Никогда! – взревел он, а я поморщился. Хорошо ещё, что ком подключен к нервным волокнам и звук идёт напрямую в слуховой центр мозга. – Ни разу за 2023 года эпохи магии Огневых не опускались ниже первой сотни. Ты побил антирекорд, сын.

– А ничего, что рейтинг существует только последние пятьсот лет? – огрызнулся я. – Да и потом, мне штаны на троне протирать не придётся, так чего переживать? Зато сможешь всем говорить, что принц Артём – паршивая овца великого семейства Огневых, можешь даже сослать меня в летнюю резиденцию, ничего не имею против Мальдивских островов. Там и точка входа в Юнисферу удобная, не придётся маячить в Московском офисе клана и портить атмосферу всем окружающим своим низким рейтингом.

По всё больше багровеющему лицу отца я понимал, что перегибаю, но уже не мог остановиться. Достали меня постоянные придирки и эта нездоровая тяга отца к вершинам рейтинга. Уж лучше вообще не иметь ничего общего с Огневыми, чем жить под столь пристальным контролем. Шагу ступить невозможно. Поскорей бы залезть в Юнисферу, хоть там не будет постоянных телохранителей и соглядатаев, которые докладывают отцу о каждом моём шаге.

– Я разочарован, сын, – спокойно проговорил отец и разорвал связь.

Я мысленно заорал. Как же я ненавидел эту фразу. Сколько раз мне приходилось слышать её в свой адрес. Всё, мне надо расслабиться. Костик сам доберётся до «Подпольного императора», если я сейчас не выпью пару шотов демонической настойки, моя голова точно лопнет.

Не обращая внимания на косящихся на меня студентов, похоже, я всё же не сдержался и заорал на отца, чем привлёк к своей и так знаменитой персоне повышенный интерес, я направился к выходу из главного здания. Промчавшись по мраморным ступенькам, я прыгнул в первое попавшееся такси и назвал нужный адрес. Внутри меня всё кипело и клекотало. Не устроил мой низкий рейтинг, видите ли. Да если бы не бонусы при создании персонажа в Юнисфере,

я бы вообще забил на учёбу. Кому нужны все эти бесполезные знания о истории, политике и остальной чепухе, когда в вирте всё это не имеет значения.

О доступе в Юнисферу мечтает каждый подросток, но по нашим законам попасть в волшебный виртуальный мир можно лишь по достижению восемнадцати лет. А вообще проект «Юнисфера» – это ещё один дар человечеству от моих великих предков. История эта давняя и мутная, поэтому подробности известны лишь единицам, и раздолбай младший принц Артём не входит в число допущенных к этой тайне.

Для всех остальных Юнисфера – это виртуальная игра, где любой человек может проводить своё свободное время и при этом ещё и весьма неплохо зарабатывать. Лишь благодаря Юнисфере человечество достигло столь высокого технологического прогресса, вышло к звёздам, терроформировало Луну, где уже лет двести развивается колония, а сейчас практически завершена подготовка к заселению Марса. Очень скоро мы окончательно освоим Солнечную систему и тогда разблокируется технология межзвёздных путешествий.

Юнисфера – это огромный мир, который является источником знаний и ресурсов современного человечества. Мир, который живёт по своим законам, справедливым законам, где каждый человек может быть тем, кем хочет. Для первого входа в Юнисферу нужно пройти через один из восемнадцати порталов, или точек входа, как говорят геймеры. Все они контролируются гильдией магов империи, чтобы ограничить доступ в Юнисферу для криминалитета.

После первого входа на предплечье игрока появляется татуировка, которая позволяет погружаться в Юнисферу из любой точки планеты, и, как я уже говорил, обладать этой татухой мечтает каждый подросток. Ведь благодаря Юнисфере можно высоко подняться в имперской иерархии и выбиться в люди, даже если родился в деревенской семье, а особо удачливым даже может перепасть мелкий дворянский титул. Нет, шансов, конечно, мало, но они есть, прецеденты были.

Стоп, а какого хрена вообще происходит? Где я? Мы же в другую сторону едем?

– Ты куда меня везёшь? – мысленно зачерпнув немного маны из амулета и приготовившись к бою, спросил я, а потом добавил, обращаясь к искину: – Ами статус?

Но виртуальная помощница молчала.

Хм, они обладают глушилкой нейронных коннекторов. Это может быть весело. Универсальный щит я научился ставить ещё в шесть лет, а потом мастера вбили в меня привычку постоянно ходить с активированной защитой. Даже магу нужно время, чтобы пробить щит, а водитель магом не был, я это проверил на автомате, когда сидел в такси. Попытка похищения – это интересно, со мной такое уже пару раз случалось, и ни один из похитителей так и не смог дожить до приезда дознавателей.

Вместо ответа я почувствовал укол в районе правой лопатки, и картинка перед глазами поплыла. Последней связной мыслью было: какого хрена не сработал щит? Затем наступила темнота.

Пробуждение было весьма неприятным. Кому понравится, когда на него выльют ведро холодной воды. Отплевавшись, почувствовал, что руки связаны, а я болтаюсь в воздухе, словно свиная туша. Как только я осознал своё незавидное положение, пришла дикая боль. Я выругался, и тут же получил выверенный удар в печень, отчего перед глазами замелькали искры.

– Спокойнее, Сивый, – раздался знакомый голос у меня из-за спины. – Где твои манеры? Как ты обращаешься с принцем? Он нужен нам в хорошем состоянии.

Раздался одобрителный ржач, но меня волновало другое. Неужели у меня такой надменный голос? Стоп, какого хрена я слышу собственный голос, я ведь молчал.

– Что происходит? – выплюнув скопившуюся во рту кровь, прохрипел я и разлепил глаза.

Мы находились в помещении без окон. Освещение скудное, стены облицованы серой плиткой. Передо мной стоит уголовного вида мужик лет тридцати, весь в наколках, походу не один срок каторги в Инферно отмотал. Судя по всему, это и есть тот самый Сивый.

– Всё очень просто, – произнёс человек моим голосом, а потом развернул меня к себе. – Дело в том, что ты больше не Огнев Артём.

– Да ну, на хрен, – невольно вырвалось у меня, и вновь послышался довольный ржач Сивого.

Я увидел самого себя. Если точнее, моё тело, вот только принадлежало оно уже совсем другому человеку.

Глава 2

– Рад, что тебе понравился мой фокус с подменой сознаний, – удовлетворённо оскалившись глядя на мою реакцию, проговорил похититель. – С сегодняшнего дня у тебя начнётся совершенно другая жизнь, Артём. Жизнь, полная боли и страданий. Ну а я возьму на себя бремя управления империей.

– Бред, – помотал головой я. – Даже если ты занял моё тело, до императорского трона отца тебе как до Альфы Центавры на флаере. Я четвёртый сын.

– Ах да, ты же не в курсе, – снисходительно улыбнулся человек, завладевший моим телом. – Пока ты всю ночь кутил в подпольном клубе вместе с друзьями и отмечал окончание магической академии, император, а также его жена и три старших сына отправились на флагманском крейсере к Марсу, чтобы лично поучаствовать в торжественной церемонии, посвящённой завершению терраформирования атмосферы красной планеты и старта процесса колонизации. Но произошла трагическая случайность, – упырь состроил грустную физиономию и продолжил: – Глобальный сбой в работе центрального искина привёл к отключению противометеоритных щитов, и флагманский крейсер «Гордость империи» подвергся жесточайшей бомбардировке, что привело к гибели всего экипажа. Гляди, – похититель активировал ком и развернул в мою сторону новостное голоокно.

– ... с места трагических событий, – вещала диктор. – Спасательная операция идёт вот уже час, но шансов обнаружить выживших практически нет. Крейсер «Гордость империи» получил фатальные повреждения, и произошла детонация магического реактора. Он распался на сотни небольших фрагментов, и шанс, что хоть один из них сохранил герметичность, минимален. Остаётся благодарить богов, что младший принц Артём остался на Земле и императорская династия не была прервана. Если точнее, то уже не принц Артём, а император Артемий Первый...

Сердце пропустило пару ударов. Не может быть. Вся моя семья мертва? Как такое возможно?

– Уничтожу! – вдруг взревел я, когда до меня дошло, кто повинен в смерти родных.

По обыкновению, я попытался зачерпнуть энергию из магического источника, но вместо привычной теплоты контакта с маной ощутил лишь пустоту. У тела, в которое меня запихнули, источник не развит.

– Сколько экспрессии, – злорадно улыбнулся похититель. – Можешь не утруждать себя попытками колдовать. Ты находишься в теле обычного пацанёнка, которого мы подобрали в захудалой деревушке пару недель назад, и жив лишь потому, что твоя душа нужна ключнику.

– Демонопоклонники, – презрительно выпалил я и сплюнул кровью под ноги похитителю.

Эта подпольная организация досаждала империи с самого её основания. Как ни старалась служба внутренней безопасности, но выкорчевать эту заразу полностью так и не смогла. Эти твари спелись с демонами Инферно и поставляют им души людей, а взамен получают силу. За всё время нам так и не удалось понять, как они проникают в Инферно, эти черти очень осторожны. И как им удалось раздобыть знания о столь сложном заклинании и, что самое главное, где они взяли столько маны. Воздействие такого высокого порядка стоит очень дорого, а источников чёрного оникса практически не осталось.

– Как грубо, Артём, – улыбнулся предатель рода человеческого. – Мы не поклоняемся демонам. У нас просто взаимовыгодное сотрудничество. Мы предоставляем товар, за который ключник хорошо платит. Тебя плохо учили в твоей академии? Это называется рыночные отношения.

– Вы торгуете душами людей, твари, – не смог сдержать эмоций и заорал я.

– Меня начинает утомлять этот разговор, – поморщился мой собеседник. – Мне говорили, что младший Огнев отличается от своих родственников, но ты такой же, правильный, – ехидно выделив это слово голосом, проговорил лидер демонопоклонников. – Посмотрим, долго ли ты протянешь, когда толпы слуг перестанут подтирать тебе задницу. Заклинание, которое я использовал, относится к разряду одноразовых. Оно уникально, другого такого просто не существует, и его действие необратимо. Ни один имперский маг не сможет распознать подмену души, по одной простой причине: до сегодняшнего дня это считалось невозможным, – но, как я уже говорил, ключник хорошо платит. Уверен, ты будешь не одну сотню раз вспоминать свою прежнюю жизнь, ключник очень ждёт встречи с потомком Серебряного рыцаря.

Демонопоклонник кивнул Сивому, что так и стоял у меня за спиной, и я почувствовал укол. Уже через мгновение мысли начали расплываться, а на лице сама собой появилась глупая, блаженная улыбка.

– Накачали, черти, – пришла последняя осознанная мысль, и одурманенный разум потерял связь с реальностью.

Следующие часы, дни или даже недели я практически не запомнил. Меня постоянно держали под сильнодействующими препаратами и куда-то перевозили. Мыслей в голове не было никаких, поэтому возникшие перед глазами строчки текста я заметил не сразу.

– Осуществляется вход в закрытую зону Инферно. До завершения генерации персонажа осталось 7...6...

– Осуществить вход по экстренному протоколу Альфа. Код доступа Арт5731, – мысленно взмолился я.

– Код протокола Альфа принят. Вход в Инферно через ближайшую резервную точку через 3...2...1, вход!

Система меня услышала. Я успел. Как же хорошо, что мои предки предусмотрели даже такое нереальное развитие событий и подстраховались. Мало кто верил, что члена императорской семьи попытаются продать демонам, но у нас была страховка и на такой случай. Грудь сдавило тисками, а к горлу подступила тошнота. Смена точки входа – штука не из приятных, но лучше так, чем оказаться в лагере демонопоклонников.

Десять секунд – и в нос ударил тошнотворный болотный запах, а я почувствовал, как персонаж свалился в воду. Высота падения была небольшой, а глубина водоёма смехотворной, всего несколько сантиметров, но в данный момент мокрые штаны – это меньшая из моих проблем.

Тело человека не может выдержать запредельных излучений первозданного хаоса, которыми пропитан Инферно, поэтому во время входа система генерирует новое тело, которое принято называть персонажем. За редким исключением люди становятся тифлингами. По сути, тот же человек, но с хвостом и небольшими рожками.

Новое тело не подвергалось внешним воздействиям, поэтому разум очистился от влияния препаратов, и осознание случившейся катастрофы навалилось на меня со всей силы. Меня трясло так, как никогда в жизни, а на глаза сами собой навернулись слёзы. Отец, мама, старшие братья – все они мертвы. Я остался один, причём не в своём теле.

– Вы получили урон -5 хп (болотная пиявка). Очки жизни 495/500.

Вывело меня из состояния панического ступора сообщение системы. Некогда раскисать, Артём, ты пока жив, на свободе, а это значит, что ничего не кончено. Сначала обеспечить своё выживание, потом затаиться в укромном месте, составить план и начинать действовать. Всё, как учил отец.

Наконец, распахнув глаза, я осмотрелся. Куда это меня забросила система? Жаль, что выбрать резервную точку невозможно, но сам факт, что мне удалось улизнуть от демонопоклонников, уже сродни чуду. О том, что у нашей семьи есть возможность сменить стартовую точку в Инферно, знало всего шесть человек. Эта тайна передавалась только среди членов

императорской семьи. Когда-то давно первые исследователи Инферно, которые по совместительству ещё и являлись моими дальними предками, обнаружили специфические порталные зоны и получили возможность их использовать.

Итак, я очутился на Гуарском болоте. Не самое удачное место, рядом располагаются руины бывшей столицы одного из демонических доминионов. Руины – это очень опасное место. Там постоянно шастают демоны, хотя в окрестных локациях обитают низкоуровневые монстры, что и сподвигло предков организовать здесь резервную точку. Идеальное место, чтобы начать прокачку персонажа.

Быстрый осмотр самого себя показал, что я не стал исключением и угодил в тело тифлинга. Внешность система скопировала с оригинала, но в моём случае это больше минус, всё же меня запихнули в чужое тело, и привыкать видеть в зеркале чужую физиономию придётся долго. Из одежды – стандартные стартовые шорты.

Так, надо сориентироваться на местности и добраться до аварийного набора, который спрятан неподалёку от каждой резервной точки. Там можно будет спокойно просмотреть данные inferнального интерфейса и понять, каким стартовым классом меня наградила система. Как же хорошо, что отец заставил меня вызубрить наизусть все ключевые ориентиры.

Мысли о погибшей семье больно резанули по сердцу, но я постарался отогнать их подальше. Сейчас главное – выжить самому, ведь Инферно не прощает ошибок. Это не Юнисфера, тут у человека всего одна жизнь.

Оторвав от ноги пиявку, я раздавил паразита, пока система не отняла ещё пяток хит поинтов. С регенерацией в Инферно всё очень сложно. Если точнее, то она полностью отсутствует. Единственный способ пополнить очки жизни – это выпить зелье, которое надо либо купить в Небесной твердыне, либо научиться изготавливать самому. Рецепты простейших зелий я помню наизусть. В магической академии у нас был специальный трёхлетний курс по Инферно, так что знаний об этом мире в моей черепушке предостаточно.

Небесная твердыня – это летающий город, который некогда принадлежал застрявшим в Инферно ангелам. Эта раса крылатых разумных атаковала планету демонов и тем самым спасла Землю. Порталы в наш мир оказались разрушены, и к легионам вторжения перестало приходить подкрепление. Намного позже мои дальние родственники вернулись в Инферно и эвакуировали выживших крылатых воинов, а те взамен даровали людям свою летающую крепость, которая и называется Небесной твердыней.

Итак, куда же меня забросил великий рандом? Растительности мало, уровень воды низкий, и ноги пока что не засасывает трясина. Это говорит о том, что мне повезло и персонажа выбросило неподалёку от границы болота. Не придётся блуждать полдня по опасной местности с нехилым таким риском угодить в топь и захлебнуться зловонной жидкостью.

Аварийный набор спрятан в удобном и приметном пне, что некогда был огромным деревом. Там есть безопасная скрытая полость, где можно будет перевести дух и собраться с мыслями. Главное – отыскать врезавшиеся в память ориентиры, а там дойти до нужного места – дело техники.

Тело тифлинга слушалось хорошо. Немного напрягали красный оттенок кожи и хвост, но все исследователи Инферно утверждали, что ко всем особенностям быстро привыкаешь. Во всём остальном местная система скопировала параметры реального тела, так что всё должно быть норм, я никогда не забивал на своё физическое развитие.

Стоп, вот я идиот, меня же закинули в Инферно, когда я находился в теле какого-то деревенского паренька. Вот же дерьмо. От физических показателей реального тела зависит стартовый набор характеристик в Инферно, а это очень важно. Повышать их своими силами невероятно трудно, но об этом буду думать чуть позже.

Идти по болоту оказалось действительно трудно. Один неверный шаг – и я проваливался в трясины по колено, а потом приходилось с трудом вытаскивать ноги из вязкой земли. Един-

ственное, что радовало, – мои мучения не продлились слишком долго. Минут через пятнадцать я вышел к твёрдой почве и увидел один из ориентиров – здоровенный камень, облепленный красным мхом.

В голове тут же всплыло его название – алькрум. Ингредиент достаточно распространённый, а следовательно, дешёвый, но полезный. Если его высушить, то алькрум неплохо останавливает кровотечение и обеззараживает рану. Всё же я был не прав, когда думал, что в полученных знаниях нет пользы. Демон заberi, да в моей ситуации хорошее образование спасёт мне жизнь. Жаль, что понял это я слишком поздно.

Копаться со мхом сейчас точно некогда, местная звезда клонится к закату, и нужно успеть добраться до безопасного места. Ночью на охоту выходят опасные твари, сталкиваться с которыми персонажу первого уровня точно не стоит. От валуна до тайника километра два, так что, если не случится ничего непредвиденного, должен успеть до темноты.

Не успел я пройти и десяти метров, как из-за ближайшей кочки выскочила здоровенная болотная крыса, больше похожая на собаку. Грызун был удивлён не меньше моего, так как уставился на меня своими красными глазами и не предпринимал никаких агрессивных действий.

Я невольно сглотнул. Даже самые мелкие крысы в этой локе – третьего уровня, а эту здоровенную хреновину явно можно отнести к матёрым. В данный момент для моего персонажа это смертельно опасный враг, но самое неприятное, что я даже не могу считать с моба информацию. Инфернальный интерфейс, как и вся система прокачки персонажа, в этом мире работает довольно специфически. Для того чтобы совершить любую манипуляцию с интерфейсом, требуется находиться рядом с обелиском развития, ну или иметь под рукой заряженный частицами первозданного хаоса кристалл чёрного оникса.

По понятным причинам в данный момент у меня нет ни того, ни другого. Чёрный оникс – это вообще крайне редкий минерал, добыть который в последнее время стало практически нереально. Все известные месторождения давно истощились, а новые отыскать пока так и не удалось. Всё бы ничего, но у каждого такого кристалла есть максимальное число перезарядок, и когда лимит исчерпан, кристалл разрушается. Отец предлагал любому искателю, что найдёт новое месторождение, титул графа, причём титул наследуемый, что очень круто. Но я отвлёкся...

Крыса пискнула и рванула ко мне, но не успела преодолеть и пары метров, как из ближайшей лужи вынырнула туша хаотического крокса. Монструозные челюсти сомкнулись на крысе, и раздался неприятный хруст. А ведь я должен был пройти рядом с этой лужей! Мне кажется, этот треск сминаемых костей будет сниться мне в кошмарах. Помнится, я совсем недавно хотел рискнуть и посетить Инферно? Так вот, больше не хочу! Верните меня обратно на Землю!

Мироздание осталось глухо к моим мольбам. От запредельного выброса адреналина тело начало потряхивать. Богатое воображение позволило представить во всех красках, как монструозные челюсти крокса перемалывают хрупкие кости тифлинга. И это, по-вашему, лока с низкоуровневыми мобами? Ну на хрен, надо сваливать отсюда и побыстрее добраться до безопасного убежища.

То место, куда уполз крокс, я обошёл по большой дуге и всё время старался производить как можно меньше шума. Не дай боги нарвусь ещё на какую-нибудь тварь. Теперь мне понятно, почему все искатели предпочитают заходить в Инферно через официальный канал и без возражений проходят обязательную регистрацию. Оказаться в Небесной твердыне, где установлен обелиск развития, намного приятнее, чем бродить по опаснейшей местности с голым задом в расчёте на то, что тебя не сожрут.

С каждым пройденным метром становилось всё тревожнее. Кругляш местной звезды стремительно клонился к горизонту, и кромка болота, вдоль которой я двигался, наполнялась тенями. Мне казалось, что вот-вот опасный монстр бросится на меня и сожрёт, но выбора не оставалось. Либо идти вперед, либо сесть на землю и умереть, на радость демонопоклонникам.

Нет, такого удовольствия я врагам не доставлю. Надо придумать, как вернуть своё тело и отомстить. Только так должны поступают Огневые. Предателям не должно сойти с рук уничтожение моей семьи. Всех найду и прилюдно казню.

Но прежде чем воздать врагам по заслугам, надо выжить. Первый раз за очень длительное время мне по-настоящему страшно. На Земле я постоянно ходил с активной магической защитой и чувствовал себя уверенно, но сейчас её нет. Маловероятно, что система Инферно присвоила мне магический класс. Во время генерации персонажа она считывает показатели тела носителя, и вряд ли деревенский пацанёнок может похвастаться выдающимися исходными данными. Мне придётся развиваться чуть ли не с нуля, но, как я уже говорил, другого выбора у меня нет.

Ещё трижды в поле зрения мелькали болотные крысы, но все они стремились поскорее убраться с открытой местности и затеряться среди полусгнивших деревьев. Такое поведение мобов лишь усилило тревожность. Теперь я не сомневался: с наступлением темноты на охоту выйдут твари страшнее того же крокса.

К финальному ориентиру я добрался уже в сумерках. Резко свернув в сторону топей, я осторожно начал углубляться, постоянно выискивая нужное дерево. Не знаю почему, но вся живность, населяющая болото, как будто вымерла. Даже вездесущая мошкара куда-то пропала, хотя ещё несколько минут назад атаковала каждый сантиметр моего ничем не защищённого тела.

Предчувствие беды толкало меня вперёд, хотя длительный переход давался неподготовленному телу паренька тяжело. Пройдёт ещё много времени, прежде чем оно привыкнет к нагрузкам.

Нужное место я узнал сразу. Сложно пройти мимо большого дерева с натрое расщеплённым стволом. Некогда это был могучий исполин, диаметр которого у основания достигал семи метров. Но сейчас он представляет собой жалкое зрелище. По сути, от дерева остались лишь пень высотой от силы метра четыре и расходящиеся под разными углами обрубки длиной метров по пять. Некогда прочнейшая древесина сейчас почти полностью сгнила, и мертвое древо покрывает толстый слой склизкой субстанции, прикасаться к которой побрезгует любой разумный, будто то человек в теле тифлинга или даже демон. На этом и строился расчёт, когда предки организовывали внутри этого древа безопасную полость и делали схрон.

По округе разнёсся душераздирающий вой, от которого сердце мигом ушло в пятки. Более страшного звука мне ещё не приходилось слышать никогда в жизни. Казалось, что так может кричать сама смерть. Звук доносился сверху, так что, скорее всего, тварь, его издающая, умеет летать, и мне надо поскорее укрыться, иначе меня сожрут.

Руки судорожно зашарили по склизкому стволу, пока не нащупали небольшую трещину. Просунув туда ладонь, я надавил на скрытую кнопку, раздался еле слышный щелчок, и в, казалось бы, цельном стволе появился зазор. Я просунул в него руки и надавил всем телом, пока скрытая дверь не открылась до приемлемых размеров, чтобы во внутреннюю полость смог прошмыгнуть худощавый тифлинг. Ещё десяток секунд – и новый щелчок означивал, что убежище вновь герметично и можно выдохнуть, я справился.

Вновь послышался жуткий вой, но в этот раз раздавался он гораздо ближе. По всему телу невольно прошла волна дрожи, и я почувствовал, как нарастает паника. Хотелось бежать со всех ног без оглядки от жуткой твари.

– Зафиксировано ментальное воздействие третьей степени – панический ужас (болотная виверна). Навык ментальная защита не обнаружен. Шанс заблокировать атаку – 0%. Длительность негативного эффекта пять минут.

Как только я прочитал возникшую перед глазами информацию, предоставленную системой, я почувствовал животный ужас и заметался внутри небольшого пространства. Хотелось бежать, но я был заперт внутри бревна. Паника захлестнула меня с головой. По-моему, я начал

орать, а потом вонзил острые когти тифлинга в древесину и, раздирая пальцы до крови, начал с остервенением царапать стенки своей тюрьмы. Мелькали сообщения о получении урона, но паникующее сознание отмахивалось от них, а тело продолжало попытки выбраться из замкнутого пространства.

Наваждение прошло так же быстро, как и началось. Пять минут настоящего ада закончились, и я бессильно рухнул на пол. Сердце бешено колотилось, а всё тело сотрясала мелкая дрожь. Оправиться от ментальной атаки мне не дал близкий рёв твари. Виверна услышала мои метания и пришла за своей законной добычей. Вот только на её пути оказался полусгнивший пенёк.

Мне вновь повезло. Под слоем слизи древесина оказалась всё ещё прочной. Битых полчаса тварь вгрызалась в неё и полосовала когтями, но успеха не добилась. В финале виверна вновь издала свой жуткий вой, правда, без ментального воздействия, и убралась искать другую жертву, а я смог, наконец, спокойно выдохнуть и немного расслабиться.

Приходил я в себя довольно долго. Мыслей в голове не было. За последнее время на меня свалилось столько проблем, сколько не случалось за несколько поколений со всем родом Огневых.

– Хорош жалеть себя, Арт, – зло буркнул сам себе я и поднялся на ноги.

Надо отыскать аварийный комплект и настраивать inferнальный интерфейс. Все исследователи делают это в Небесной твердыне во время первого входа, но для меня теперь этот путь закрыт, придётся крутиться самому и не рассчитывать на чью-либо помощь.

Дело в том, что официальный путь в Инферно существует всего один, через имперский бункер, где мои предки построили порталную арку, что связала два мира. Все желающие рискнуть жизнью и отправиться в опасное путешествие по миру демонов должны обязательно пройти процедуру регистрации. Всех, кого нет в базе данных, автоматом записывают во врагов империи. Таких персонажей уничтожают без суда и следствия. Естественно, и доступа в защищённый небесный город у них тоже нет.

По сути, меня будут пытаться убить абсолютно все. Во-первых, демоны ключника, которые рыскают по миру в поисках ресурсов и убивают всех тифлингов. Как только люди начали появляться в Инферно, этот подвид демонов был объявлен вне закона и поголовно вырезан.

Во-вторых, меня будут пытаться уничтожить официальные искатели, так как я не проходил регистрацию и моего ника нет в имперской базе данных, а за каждого ликвидированного преступника полагается солидная награда. Ну и в-третьих, меня будут искать демонопоклонники. Я не появился на точке входа, а мою душу обещали передать ключнику. О простых системных мобах я вообще не говорю, они агрессивны ко всему живому.

В общем, будет весело, пришла в голову неожиданная мысль. Один против всего мира. Руки, наконец, нащупали небольшую полость, и я потянул на себя приличный по габаритам сундук. Надо разбираться с аварийным набором и настраивать интерфейс. Я смогу это сделать, ведь в каждом таком наборе обязательно есть кристалл чёрного оникса. Пора узнать, чем наградила система моего ущербного персонажа.

Глава 3

Первым делом отыскал в крышке сундука небольшой отсек, где хранились свечи и огниво. Как ни крути, но в полной темноте сидеть несколько часов некомфортно, да и разбираться с аварийным набором будет гораздо удобнее.

Жаль, что жесточайшие излучения первозданного хаоса, которыми пропитан Инферно, очень быстро уничтожают всю электронику, от многофункционального голографического коммуникатора я бы сейчас не отказался, но чего нет, того нет, придётся пользоваться средневековыми средствами.

Пламя вспыхнуло мгновенно, не зря на специальных курсах в академии нас учили обращаться с огнём, а мы, идиоты, потом все косточки перемысли преподу по выживанию в Инферно. Повезло ещё, что генетической особенностью нашего рода является прекрасная память, которую можно ещё и укрепить магическими импульсами. Осталось только вспомнить всё, о чём говорил профессор, но это можно сделать немного позже, сейчас же прежде всего надо настроить интерфейс.

Сундук, в котором хранится аварийный набор, изготовлен специально, чтобы содержимым мог воспользоваться лишь член императорской семьи. При его создании использовались материалы, добытые в Инферно. Чистая механика, стоит ввести неправильный код, как активируется механизм самоуничтожения содержимого. Само по себе это не страшно, но вот когда специальный реагент доберётся до кристалла чёрного оникса, то рванёт так, что от претендента на чужое добро не останется даже мокрого места.

Коды всех сундуков я помнил наизусть, поэтому без проблем воспроизвёл нужную комбинацию. Раздался негромкий щелчок, и крышка сундука распахнулась. Каждый аварийный набор содержал ряд предметов, без которых невозможно обойтись персонажу первого уровня. Существуют и другие тайники, принадлежащие императорской семье, где хранятся предметы на вырост, но до них ещё надо дорасти.

Прежде всего извлёк из специального крепления кристалл чёрного оникса. Как только мои пальцы коснулись этого уникального минерала, перед глазами появились строчки системного текста:

– Желаете активировать инфернальный интерфейс? Внимание, работа с интерфейсом поглощает пять частиц первозданного хаоса за каждый час использования. Минимальный срок активации – один час.

Самый ценный ресурс в Инферно – это чпх, или частицы первозданного хаоса. Без этих частиц невозможно добавить своему персонажу ни одного нового свойства, навыка, заклинания и тому подобного. Каждое действие потребляет частицы, а добыть их можно только из трупов демонов ключника, ну или получить от системы за каждое повышение уровня персонажа.

Кто такой ключник, которому меня пытались скормить демонопоклонники? Это архидемон и повелитель всех рогатых отморозков Инферно. Он засел в одной из самых опасных и в то же время самой хорошо охраняемой зоне планеты, восстановил там древний город и постоянно пытается увеличить зону своего влияния.

Именно для этого ему и нужны человеческие души. Каждая душа – это мощный источник энергии. Где-то в городе есть огромная ферма, к которой подключают пойманных людей. Такой участи не пожелаешь даже врагу, хотя с этим утверждением я могу и поспорить. Демоны пытаются души и тем самым извлекают энергию, что питает сотни осквернителей, которые обеспечивают контроль демонов ключника над определённой территорией.

За прошедшие столетия освоения Инферно зона влияния врага значительно увеличилась. Демоны отлавливают исследователей, тем самым пополняя свою энергетическую ферму, ну и демонопоклонники поставляют живой товар. Надо бы давно ввести в Инферно имперскую

армию и померить пыл ключника, но отец, впрочем, как и его предшественники, на это так и не решился. Последний крупный рейд по Инферно проводил мой несколько раз прадед, и закончился поход не в пользу людей.

Но я отвлёкся. Итак, активация работы с интерфейсом. Часа мне должно хватить. Кристалл черного оникса в схроне совсем небольшой, меньше половины ногтя мизинца, и вмещает всего 100 частиц, а сделать и открыть персонажу надо очень многое.

Таблица возвышения

Общие сведения:

Имя персонажа: (не выбрано)

Класс персонажа: воин/лучник/арбалетчик (на выбор)

Специализация персонажа: (не выбрана)

Уровень персонажа: 1

Опыт персонажа: 0/500

Очков возвышения: 1

Частицы первозданного хаоса: 0

Параметры персонажа:

Параметры тела (5/10):

Сила: 2 (урон +100)

Ловкость: 8

Телосложение: 5 (очки жизни 213/500)

Выносливость: 3 (бодрость 143/300)

Восприятие: 7

Параметры разума (0/5): для изучения посети алтарь развития

Параметры духа (1/5):

Энергия: 2 (энергия 200/200)

Параметры хаоса (0/5): для изучения посети алтарь развития

Умения (1/10):

1. Удар хвостом (расовое). Уровень 1.

Эффекты: +100% к физическому урону. Игнорирует параметр брони до 10 единиц. Стоимость активации: 50 единиц энергии. Перезарядка: 5 минут. Стоимость изучения: 20 частиц первозданного хаоса.

Навыки (1/10):

Идентификация (общедоступный). Уровень 1.

Позволяет получить короткую системную справку об окружающем мире. Стоимость активации: 10 единиц энергии. Перезарядка: нет. Стоимость изучения 10 частиц первозданного хаоса.

Боевые навыки: (0/10): для изучения посети алтарь развития

Хаотические умения: (0/10): для изучения посети алтарь развития

Ну что сказать, мою ситуацию можно охарактеризовать одним ёмким словосочетанием: полная задница! Лидер демонопоклонников запихнул меня в тело какого-то задохлика, который не утруждал себя излишними тренировками. Это же надо, двойка в силе! Да у меня в

семилетнем возрасте этот показатель был выше. Этот паренёк, похоже, не поднимал ничего тяжелее компьютерной мышки.

Ситуация осложняется тем, что система дала мне на выбор физический класс, который очень зависит от силы персонажа. Казалось бы, ничего критичного, можно скорректировать развитие по мере получения новых уровней, но в Инферно очень специфическая система возвышения. В самом начале за каждый левелап начисляется всего лишь одно очко развития и сто частиц первозданного хаоса. После десятого левела частиц будут давать больше, но до этого момента ещё надо дожить. Именно поэтому любой потенциальный исследователь готовится к первому походу в Инферно с раннего детства, иначе первый поход может легко стать заодно и последним.

Ладно, придётся выкручиваться. Всё же у меня ущербно лишь тело, а в черепашке полно полезных знаний и, что самое важное, боевых навыков, которые я тренировал с малых лет. Осталось лишь обучить это тело тому, что я давно умею делать.

Имя персонажа, пускай будет Арт, так привычнее, тем более я понятия не имею, как зовут бедолагу, в тело которого меня запихнули. Уж не знаю, что заклинание сделало с душой паренька, но здесь её точно нет. Возможно, она оказалась в теле лидера демонопоклонников, но знать я этого не могу, да и плевать мне, если честно, мне бы своё тело вернуть.

Класс, однозначно воинский. Я прекрасно обращаюсь практически со всеми видами оружия, а в аварийном наборе хранятся лучшие образцы без привязки к уровню и характеристикам персонажа. Сам факт выбора воинского класса не запрещает мне пользоваться луком или арбалетом, просто, когда я доберусь до алтаря развития, система откроет мне для изучения лишь специфические навыки согласно выбранному классу.

Если доберусь, поправил я сам себя. В Небесную твердыню мне хода нет, так что обелиск отпадает. Придётся использовать природные алтари, их можно отыскать в определённых локациях. С одной стороны, это не очень хорошо, так как связано с серьёзным риском, ведь алтари привлекают не только людей, но и демонов, но, с другой стороны, умения и навыки в разных алтарях отличаются, поэтому можно отыскать что-то очень интересное.

Специализация. Тут долго думать не пришлось. В схроне имелось превосходное копьё из хаотической стали. Нужно потратить всего несколько минут, чтобы соединить между собой четыре отдельные части, и в моих руках окажется грозное оружие, которым я владею практически в совершенстве. По крайней мере, клановый магистр боевых искусств был мной очень доволен.

Меч бы тоже подошёл, но, в отличие от копья, его невозможно разобрать на несколько частей, поэтому максимум, что удалось запихнуть в сундук, так это пару кинжалов. Также в моё распоряжение попал неплохой блочный лук, на данный момент разобранный, и небольшой, но довольно мощный арбалет, а также запас стрел и болтов. Ловкость и восприятие приемлемые, так что метров с двадцати я точно не промажу, а добивать мобов буду уже копьём. Решено, беру специализацию копейщик.

– Доступен для изучения навык владение копьём. Стоимость изучения 15 частиц первозданного хаоса. Принять?

Тут же отреагировала система на выбор специализации. Навык беру, за каждый уровень он повышает урон копьями на 5%, но, что самое главное, увеличивает бронебойность на +1, а от этого показателя в Инферно зависит очень многое.

Владение копьём (пассивный). Уровень 1 (0/50 000 урона). Эффекты: +5% к урону копьями, +1 к показателю бронебойность копий.

Очко возвышения надо вкладывать в силу. Как ни крути, а урон персонажа сейчас в приоритете. Пусть мы не в виртуальной игре, но Инферно живёт по схожим законам. Пока не обнулишь полоску хп врага, он не умрёт. Можно повредить критически важный орган и убить практически любого моба с одного удара, но это сложно. Телосложение для воина тоже важно,

но пока терпит. Энергии, конечно, мало, но я видел на дне сундука приличный набор зелий, на первое время должно хватить, а потом придётся наладить собственное производство, как я уже говорил, регенерация в Инферно полностью отсутствует. Разве что бодрость постепенно восстанавливается, главное – давать персонажу передышку.

Удар хвостом и идентификацию надо изучать. Частиц хаоса, конечно, жалко, но других вариантов усилиться сейчас всё равно нет. Ближайший алтарь развития находится в руинах столицы доминиона, а мне соваться туда пока рано, надо сначала прокачаться в окрестностях болот.

Итого уже минус тридцать пять частиц из ста, но теперь я могу воспользоваться идентификацией и оценить доставшиеся мне предметы.

Название: простое копьё из хаотической стали

Тип предмета: необычный

Прочность: 200/200

Урон: 150-300

Бронебойность: 5

Свойства: +10% к шансу нанести критический урон, + 25% к шансу наложить негативный эффект кровотечение

Требования: Нет

Цена продажи: 50 частиц первозданного хаоса

Стоимость модификации: 150 частиц первозданного хаоса

Что же, очень приличное копьё, особенно для первоуровневого нуба. Не факт, что пробьёт шкуру крокса, но с крысами проблем точно не будет, да и других мелких мобов можно будет валить без особых напрягов.

У лука бронебойность оказалась похуже, всего двойка, зато арбалет порадовал. Если использовать хорошие болты, то получится пробить показатель брони до 8 единиц включительно. Во всех остальных случаях придётся либо выцеливать глаза или другие уязвимые места, либо бежать. Без нужных навыков экипировать персонажа чем-нибудь более серьёзным не получится. Если честно, то я не рассчитывал, что предметы в схроне будут необычного типа. Как правило, у них есть вполне конкретные требования.

Так, что там ещё у нас есть интересного в аварийном наборе? Кожаная куртка с металлическими вставками, прочные штаны, ботинки, наголенники, наручи, перчатки, пояс с удобными кармашками для зелий, кинжал в ножнах, складная лопата, сумка-инвентарь на десять ячеек...

Стоп, вот же я балбес, ведь объёмные предметы могли храниться в сумке. Так и есть. В инвентаре обнаружилось много интересного: меч-полуторник, магический посох, двуручная секира, тяжеленный молот, металлический нагрудник, шлем, щит, походный алхимический набор в компактном чемоданчике, карта болота и ближайшей округи и набор скорняка для разделки туш мобов.

Пришлось потратить энергию, чтобы просмотреть свойства всех предметов. Полуторник неплохой, но бронебойность похуже, чем у копья, так что выбором специализации я остался доволен. Двуручная секира, конечно, мощнее, но не с моим показателем силы размахивать тяжеленным оружием, мне бы с копьём справиться. А вот за щит большое спасибо, он минимизирует входящий урон и позволит сэкономить на зельях.

А вот нагрудник и шлем мне пока ничем не помогут. Требуется навык средняя броня, для получения которого потребуется время. Владение копьём мне перепало из-за выбора специализации, но больше таких подарков от системы не будет. А вообще, ни один предмет не пропадёт. Всё лишнее можно будет продать алтарю и получить частицы хаоса для своего развития.

По-хорошему, надо оставить предметы в тайнике, но в сложившейся ситуации гораздо эффективнее будет вложить всё в собственное развитие. Всё равно о тайниках больше не известно никому, а если удастся выжить, я вернусь и обновлю тайник.

На самом дне сундука расположились четыре коробочки с небольшими флакончиками, а также свёрток с палаткой и одеялом. В каждой коробке содержалось по двадцать пять зелий. Красная жидкость восстанавливает персонажу тысячу очков жизни, синяя столько же маны, зелёная добавляет плюс пятьсот к шкале бодрости, а оранжевая те же пять сотен к энергии. Зелья придётся экономить. К счастью, не обязательно пить весь флакон, можно это делать небольшими порциями, в зависимости от потребностей.

Чтобы самостоятельно изготовить даже простейшее зелье жизни надо отыскать множество ингредиентов, а для этого требуется время. Жаль, что система не присвоила магический класс, так что флакончики маны останутся невостребованными, но параметры разума я всё же открою, как минимум магическую защиту и мудрость, а там видно будет.

Палатка изготовлена из кожи редкого существа – морфа – и прекрасно мимикрирует под окружающую местность, но основная её прелесть в другом. Кожа дополнительно усилена магией, что позволяет оставаться незаметным в любой местности. Причём вдобавок к скрытности палатка глушит ещё и звуки с запахами, что в условиях полнейшей полевой антисанитарии будет весьма кстати. К сожалению, есть и ложка дёгтя в этой бочке мёда. За всё в Инферно приходится платить, а единственная валюта здесь – это частицы первоизданного хаоса. Каждая активация магических свойств палатки стоит две частицы.

Так, с интерфейсом и аварийным набором я разобрался, теперь пора определиться с планами. Отец учил, что задачу любой сложности, какой бы нереализуемой она ни казалась, надо разбить на несколько этапов, со своими промежуточными целями, а потом поступательно, шаг за шагом, идти вперёд.

Этап первый, назовём его «Выживание». Промежуточная цель, скажем, сотый уровень персонажа. Лучше больше, но цифры можно будет потом скорректировать. На этом этапе мне надо полностью сосредоточиться на своём развитии. Тело паренька не готово к запредельным нагрузкам Инферно, поэтому придётся выжимать из него максимум. Только так получится в обозримом будущем без серьёзного риска лишиться жизни путешествовать по Инферно.

Самой основной задачей этого этапа является поиск алтаря развития. Без нужных умений и навыков уничтожать сильных монстров невозможно. Да и модернизировать свою экипировку можно только у алтаря. Я уже успел немного изучить карту местности, так в радиусе ста километров имеется только один алтарь, и расположен он в руинах города, что некогда был столицей одного из демонических доминионов. Как раньше назывался этот город, выяснить так и не удалось, но на всех картах людей он обозначен как Ашри.

Постоянного гарнизона демонов ключника в руинах нет. Слишком далеко отсюда до границ его владений, но он часто посылает в Ашри крупные поисковые отряды и ведёт какие-то раскопки. Демоны не самая большая проблема. В руинах обитает довольно много самых разнообразных мобов, начиная от десятого уровня на окраине и заканчивая чуть ли не сотым в центральных районах, и алтарь развития как раз располагается в подвале храма Хаоса, расположенного в самом центре города.

Этап второй, кодовое название «Побег». Существует несколько способов выбраться из Инферно. Вариант первый, нереальный – это воспользоваться порталом в Небесной твердыне. Почему нереальный? Да потому что меня там будут ждать. Тварь, что заняла моё тело и убила всю семью, наверняка уже в курсе, что я сбежал, и гарнизон Небесной твердыни предупреждён. Не удивлюсь, если за мою голову назначена солидная награда, так что приближаться к другим персонажам людей для меня очень рискованно.

Вариант второй, сомнительный – это отыскать точку входа в Инферно, которой пользуются демонопоклонники. Тоже так себе идея. Во-первых, она может располагаться где угодно. Во-вторых, меня там тоже будут ждать.

Остаётся третий вариант, невероятно опасный. Знают о таком способе покинуть Инферно только члены императорской семьи и наши побратимы – клан Стартовых. Именно так планету демонов когда-то покинули Наталья и Игорь Стартовы. Для этого надо отыскать вместительный кристалл чёрного оникса и закачать в него миллиард частиц первозданного хаоса. Такого количества энергии хватит, чтобы отправить душу обратно на Землю. Для этого достаточно всего лишь умереть в Инферно.

Дополнительным бонусом такого способа перемещения является активация магического сосредоточия в человеческом теле. В том случае, если оно было неактивным. Это невероятно важно, так как появлюсь я на Земле там, откуда меня забросили в Инферно, то есть в подпольном лагере демонопоклонников, а выжить в стане врага без магии нереально.

Этап третий, обзовём его переходным. Надо будет выяснить обстановку. Разузнать, что успел наворотить император Артемий Первый. Возможно, попытаться связаться с кем-то из ближайших соратников клана Огневых. Это рискованно. Далеко не факт, что мне поверят. Да и вообще для простого паренька попасть на аудиенцию к сильным мира сего практически нереально.

Ну и четвёртый этап. Юнисфера. Для рядовых граждан империи Земли виртуальный мир Юнисферы является игрой с полным погружением, но клан Огневых знает, что это не так. Уровень моего доступа к секретной информации был очень низок. Кто в здравом уме доверит тайну такому раздолбаю и прожигателю жизни, как я, но кое-что об Юнисфере я всё же знаю, удалось как-то подслушать разговор отца со старшим братом.

Мне тогда было от силы лет пять, и разговор я помню плохо, но в память отчётливо врезалась фраза отца:

– Отправляйся на нулевой слой Юнисферы и поговори с Кириком, мне нужно знать его мнение.

Кирик – это легендарная, полумифическая фигура. Именно этот наш предок считается основателем клана Стражи, который боролся за человечество с советом Старших рас. Поэтому ту давнюю эпоху и назвали эпохой Стражей. Сколько тысячелетий назад происходили те события, я не знаю, как и не имею ни малейшего понятия, как Кирик может быть всё ещё жив, но раз отец просил Сашу с ним встретиться, значит так оно и есть. Если кто и в силах помочь с моей проблемой, так это Кирик. И мне придётся его отыскать.

Проблема заключается в том, что все игроки Юнисферы прибывают на первый слой. Система специально подчёркивает этот момент при первом входе. Я активно готовился к погружению в виртуальный мир и прочитал всю доступную информацию. Так вот, я не нашёл ни единого упоминания о возможности переместиться на другой слой Юнисферы. Придётся действовать по обстоятельствам и собирать информацию изнутри. Если потребуется, то я перетряхну весь этот виртуальный мир, но своего добьюсь. Тварь, что убила моих родных, не должна жить. Сдохну, но не отступлюсь.

Меня вновь начало трясти. Адреналин, ну или другой гормон, отвечающий за эту функцию у тифлингов, уже выветрился, всё же я уже достаточно давно нахожусь в относительной безопасности, и весь ужас случившегося навалился на меня гидравлическим прессом, придавливая к полу. Из глаз сами собой потекли слёзы, а из горла вырвался нечленораздельный гул, перерастающий в рёв раненого зверя.

К такому я был не готов. Всю жизнь я получал только самое лучшее и знал, что всегда есть старшие братья, отец и мама, которые всегда помогут своему бестолковому родственнику. Помогут несмотря ни на что, ведь семья в клане Огневых всегда стояла на первом месте. И вот

теперь я остался один. Один против всего мира и, прежде всего, против невероятно сильной подпольной организации, которая веками готовилась, чтобы нанести свой коварный удар.

Демоны, да мне всего семнадцать! Что я могу сделать? Побарахтаюсь немного, затем меня отловят и отдадут ключнику, а там – энергетическая ферма и вечные муки.

– Хрен вам! – яростно выкрикнул я. – Мои предки не склонились перед демонами, и я не сдамся.

Как ни странно, а мысль о том, что придётся коротать свой век на энергетической ферме ключника, отрезвила. В памяти сразу всплыла легенда о Серебряном рыцаре, что первым угодил в Инферно и долгое время выживал в полном одиночестве. У меня в голове есть все необходимые знания, а уж про боевые навыки я не говорю: равных мне среди учеников академии нет. Надо вырезать всех демонов под корень? Что же, я сделаю это, а потом займусь демонопклонниками. Враги умоются собственной кровью. Зря они оставили меня в живых. Обратный отсчёт последних дней этой секты только что начался.

Совершенно спокойно я достал из свёртка одеяло, завернулся в него и практически тут же уснул. Мне надо отдохнуть, завтра будет очень тяжёлый день.

Глава 4

Пробуждение вышло не самым приятным. Я уже и забыл, когда в последний раз испытывал голод. В моём распоряжении всегда была вкуснейшая еда, да и на личном счёте водилась внушительная сумма империалов, а любой ресторан приветливо открывал свои двери, даже если обеденный зал был забит под завязку. Сейчас же мне хотелось не просто есть, а жрать!

– Хватит бока отлёживать, Арт, нет больше нянек, теперь всё придётся делать своими руками, – прошептал я самому себе и начал готовиться к вылазке.

На первых порах этот гнилой пенёк станет мне надёжным укрытием, а потом перемещусь в более просторное убежище. Видел на карте несколько соответствующих отметок. Предки всё продумали очень грамотно, и мне остаётся лишь идти по оставленным хлебным крошкам.

Для начала практически полностью опустошил сумку-инвентарь. Мне нужно место, куда я буду складывать обнаруженные ингредиенты и части мобов, которые нужны для приготовления зелий. Аварийный запас очень скоро покажет дно, и без собственного производства я имею все шансы очень быстро откинуть коньки. Оставил в сумке лишь скорняцкий набор, так как без него не получится разделать добычу.

В небольшом помещении моего убежища сразу стало тесновато из-за громоздкого оружия и элементов брони, но придётся потерпеть неудобство. На ночь буду загружать всё обратно в инвентарь. Далее начал экипироваться. Возиться с предметами вчера не хотелось, так что я уснул в стандартных шортах. Сейчас же мне предстояло это исправить.

Прелесть полуигрового мира Инферно в том, что любой предмет автоматически подстраивается под габариты своего владельца и не надо заморачиваться с размерами. В Юнисфере дела обстоят ещё лучше, там нужно просто переместить иконку предмета в соответствующий слот, но и так норм.

Каких-то пять минут, и я стал чувствовать себя намного увереннее. Показатель брони есть только у наголенников и налокотников. Правда, всего две единицы. У предметов, изготовленных не из металла, параметр броня отсутствует, но часть входящего урона они всё равно срезают. От брони в мире Инферно зависит очень много. Например, оружие с бронебойностью в две единицы никогда не пробьёт нагрудную пластину с показателем броня три, и в случае попадания такая защита будет срезать 99% входящего урона. И так со всем. Либо ищи более мощное оружие, либо выцеливай уязвимые места и бей туда. Другой вопрос, попадешь ли, но это уже к законам мира не относится.

В моём поясе оказалось всего шесть кармашков. Немного подумав, загрузил по два пузырька с зельями на жизнь, бодрость и энергию. Ещё с десяток аккуратно уложил в небольшую сумку на застёжке. Быстро достать из неё пузырёк не получится, но, надеюсь, хватит и тех зелий, что располагаются в кармашках. Для разведки боем этого должно хватить, всё равно я не собираюсь далеко отходить от убежища, а в случае надобности можно будет вернуться к временной базе и пополнить запас. В инвентаре слишком мало ячеек, и загружать их зельями нецелесообразно.

На специальный крючок ремня, расположенный чуть сзади, я повесил арбалет, а потом пристегнул справа и ножны с кинжалом. Пусть будет, кинжал довольно лёгкий, а оружия много не бывает. В инвентарь я поместил щит и разобранный копьё, собирать его в замкнутом пространстве неудобно, слишком длинное, так что сделаю это снаружи. Затем перекинул через плечо колчан с болтами и нажал кнопку, разблокирующую механизм открытия дверей. Прозвучал сухой щелчок, из образовавшейся щели появился тусклый свет и пришёл затхлый запах болота.

Приоткрыв заслонку, я выглянул наружу и осмотрелся. Мир встретил меня серостью и мелким противным дождём. Я хотел было даже переждать непогоду в своём укрытии, но желу-

док тифлинга громким урчанием напомнил, что там слишком давно не было еды, и пришлось смириться с неизбежным и отправиться на охоту. В новой реальности прежде, чем поесть, еду надо сначала найти, убить, освежевать, пожарить и только потом получится утолить голод.

После того как дверь убежища со щелчком захлопнулась, я осмотрел старый пенёк и нервно сглотнул. Виверна исполосовала его когтями и зубами в попытках до меня добраться, но, к счастью, не преуспела. В некоторых местах царапины были столь глубокими, что я тут же вообразил, каким должны быть когти, их оставившие, и поспешил отвернуться. Надо взять за правило уходить с открытой местности при первых признаках наступления вечера.

Несколько минут – и все четыре части составного копья заняли свои места, и я стал обладателем грозного оружия. Оценив вес копья, недовольно поморщился. Тяжеловато для персонажа с силой три единицы, а уж если добавить к копьё и щит, то бодрость вообще будет улетать за считанные минуты. Придётся пока ограничиться только копьём и охотиться исключительно на крыс.

От мысли, что придётся жрать крысиное мясо, меня передёрнуло от отвращения, но очередной спазм желудка выбил из головы эти мысли. Я обязан выжить, отомстить за родных и вернуть императорский трон клану Огневых. Если придётся, буду жрать червей, но не сдамся.

Чтобы не спалить место своего убежища, ведь неизвестно, есть ли в ближайшей округе другие исследователи, демонопоклонники или, не дай боги, демоны, я решил прогуляться до отметки на карте, что расположена практически у самой кромки болота. Если я всё правильно понял, то в этом месте можно оборудовать дневной лагерь, где я смогу разделять туши, сушить ингредиенты для зелий и отдыхать между вылазками. Вглубь болот соваться пока слишком опасно, как и выходить на открытую местность. Остаётся вероятность привлечь внимание дымом от костра, но придётся пойти на этот риск, без огня я не выживу. Надо бы отыскать одно специфическое растение под названием асока. Если кинуть пучок этой травы в огонь костра, то на весьма длительный срок исчезнет дым.

Я начал осторожно красться по болоту, стараясь как можно чаще осматривать округу на предмет разнообразных опасностей. В памяти ещё была свежа картина, как из, казалось бы, небольшой лужи вынырнул здоровенный крокс и молниеносно сожрал матёрую крысу. Повторить её судьбу мне не хотелось, поэтому я старался не приближаться к подозрительным местам. Семёрка в восприятии позволяла довольно сносно взаимодействовать с окружающим миром, хотя до моих прежних, магически улучшенных чувств этому телу было очень далеко. Остроты зрения и чуткости слуха не хватало, чтобы чувствовать себя уверенно и вовремя обнаружить все опасности мира Инферно.

В голове сам собой возник голос препода по выживанию:

– Помните, от вашей внимательности и реальных знаний будет зависеть не только ваша жизнь, но и цена возвышения. Вы сможете купить доступные навыки и умения у обелиска развития по полной стоимости, но есть возможность существенно уменьшить цену и сэкономить частицы первозданного хаоса. Своими действиями вы можете добиться предложения от системы Инферно изучить тот или иной навык за гораздо более низкую цену.

В моём случае самостоятельное изучение навыков и умений является чуть ли не единственной возможностью усилиться. Ёмкость аварийного кристалла оникса очень мала, всего сто единиц чпх, из которых я уже потратил пятьдесят, но даже так получится обзавестись несколькими базовыми навыками и умениями, выжить без которых в опасном мире Инферно будет сложно. Ну а потом нужно будет пробираться к алтарю развития и регистрироваться в инфернальной сети, что откроет доступ к личному счёту, на котором хранятся частицы первозданного хаоса, заработанные исследователем Инферно.

Только таким способом исследователи, в чьём распоряжении нет кристаллов чёрного оникса, а это подавляющее большинство людей, могут усиливать своего персонажа. Путь поглощения частиц первозданного хаоса из трупов демонов им недоступен. Чпх для своего

развития они получают только за счёт продажи добытых ресурсов обелиску. Причём местной системе совершенно неважно, что это будет. Металл, части мобов или изредка выпадающие предметы. Обелиск платит за всё.

Обычные исследователи могут продать свой товар и клановому торговцу в Небесной твердыне. У него есть достаточно объёмный кристалл чёрного оникса для взаиморасчётов. С его помощью можно перечислить на счёт персонажа нужную сумму или и вовсе обменять частицы первозданного хаоса на земные импералы. Работать в Инферно опасно, но чертовски прибыльно.

От мыслей меня отвлекла жирная крыса, что высунула морду из нагромождения трухлявых веток. Неужели услышала мои шаги? Вроде старался передвигаться максимально бесшумно. А и ладно, вот и возможность опробовать свои силы в реальном бою. Так, ну и с кем придётся иметь дело?

– Взрослая болотная крыса. Уровень 5. Жизнь: 2000/2000. Урон: 70-120. Броня: 0. Бронебойность: 1.

Идентификация предоставила наиболее ценную информацию, уже хорошо, не зря потратил десять единиц энергии. Цель вполне мне по силам. Воткнув копьё в рыхлую болотную почву, я взял в руки уже взведённый арбалет и снарядил его болтом. До моба метров двадцать пять, плёвое расстояние для меня прежнего, но в Инферно всё завязано на характеристики, а они у меня откровенно паршивые.

Вывернув дыхание, как учил мастер, я прицелился и плавно потянул за спусковой крючок. Механизм сухо щёлкнул, и железный болт полетел в цель. Крыса болезненно пискнула, а на моём лице появилась довольная улыбка. Реальные навыки остались со мной, осталось заново обучить это тело.

Додумывал я эту мысль уже на бегу. Система проинформировала, что моя атака нанесла противнику 634 единицы урона. Я рассчитывал на крит, но, видимо, ловкость всё же подвела, и я не попал мобу в голову. Ничего, пара удачных ударов копья – и на моём счету будет первый трофей в Инферно.

Боя как такового не получилось. Стальной болт пронзил крысу насквозь и вошёл в толстую ветку, сердцевина которой ещё сохранила прочность, а стальное оперение не давало мобу соскочить. В итоге двумя точными уколами копья в голову я прикончил крысу, и система тут же поздравила меня с первой победой.

– Взрослая болотная крыса убита. Опыт +5.

Мда, негусто. Чтобы заработать второй уровень, придётся завалить сотню таких крыс, но лучше так, чем нарваться на крокса или, того хуже, виверну. С трудом вырвав застрявший в ветке болт, я снял с него тушку убитой крысы и поместил её в инвентарь. Разделаю чуть позже, когда доберусь до отметки на карте. Болт протёр от крови пучком травы и убрал обратно в колчан. Пополнить боезапас мне негде, так что стоит стрелять осторожно и всегда подбирать болты.

Мелькнула было мысль проверить логово крысы на предмет чего-нибудь ценного, ведь эти твари тащат в свои норы всё что можно, но пришлось от неё отказаться. Слишком узкий лаз, да и вымажусь в грязи. Не стоит оно того. Да и вряд ли моб мог отыскать на этом болоте что-то реально ценное. Мой путь продолжился.

Периодически в поле зрения мелькали мелкие твари, но тратить на них энергию было нецелесообразно. Ценности для меня они не представляли. Мяса практически нет, опыта за убийство система начислит минимум, если вообще начислит. Более крупной цели в поле зрения не попадалось. То ли такие мобы не забредают на окраину и предпочитают охотиться в глубине болот, то ли большинство опасных тварей отсыпается после ночной вылазки.

А вот полезных в алхимии растений и грибов удалось обнаружить довольно много. Места, в которых я оказался, были довольно дикими, и собирать всё это многообразие было попросту

некому. В очередной раз я поблагодарил судьбу за свою память и за то, что всё-таки не филонил на занятиях, а реально учился, пусть и для большинства моих сокурсников всё выглядело с точностью до наоборот.

По пути я загрузил инвентарь цветками болотной испри, которая используется для приготовления слабеньких зелий бодрости. Отыскал гриб под названием волчанка, из которого можно выделить яд и смазывать им наконечники болтов. Собрал другие травы, которые можно использовать в качестве приправ к еде. В общем, пользовался своими знаниями по полной. Система даже предложила изучить навык травничество, что прибавит персонажу +1 к восприятию, но я отложил это решение, так как оставшиеся у меня частицы первозданного хаоса целесообразнее будет потратить на усиление своей боеспособности.

Травничество тоже полезно, этот навык подсвечивает растения определённого уровня в радиусе пяти метров, но я пока неплохо справляюсь и сам, а там разживусь чпх и решу, надо ли занимать слот. Теперь этот навык будет доступен мне по сниженной цене.

Инвентарь продолжил заполняться полезными ингредиентами, благо ресурсы одного типа можно поместить в одну ячейку. Не бесконечно, естественно, всего по пятьдесят единиц, но эта условность существенно облегчает жизнь. Надо будет потом прогуляться до обнаруженного камня и набрать алькрума, но для начала стоит оборудовать лагерь и набить желудок, все остальные телодвижения потом.

По прямой до указанного на карте места всего километр. Явно убежище оборудовал не глупец. Каждый раз преодолевать большое расстояние от лагеря на ночёвку к старому пню – это слишком нерациональная трата времени. Но местность внесла свои коррективы. Не знаю, когда предки последний раз проверяли аварийный набор и составляли эту карту, но сейчас пройти напрямик от убежища к укромному месту невозможно. За прошедшие годы болото отвоевало у суши существенную территорию, и пришлось делать крюк.

К нужному месту я подошёл минут через сорок. Можно было сделать это гораздо быстрее, но я делал частые остановки для сбора трав, да и местность вокруг лучше увидеть своими глазами, а не полагаться на устаревшую карту. Кстати, в спокойной обстановке надо будет внести правки.

То, что отмеченное на карте место потенциального лагеря захвачено мобами, мне стало понятно довольно быстро. Уже на подходе виднелось множество следов когтистых лап, а полусгнившие стволы были испещрены глубокими царапинами. Передо мной встал закономерный вопрос: попытаться отбить удобное место или не рисковать и уйти искать другое?

Глянув на свою полоску бодрости, я мысленно выругался. Даже неспешная прогулка по болоту опустошила шкалу на две трети. На длительный интенсивный бой текущих возможностей персонажа явно не хватит. Судя по количеству следов, стоянку оккупировала небольшая стая существ, справиться с которой без риска быть сожранным не получится. Сделав выверенный глоток из пузырька с зелёной жидкостью, я тщательно закупорил его пробкой и убрал в сумку на пояс.

Шкала тут же начала восстанавливаться, и я почувствовал прилив сил. Даже не заметил, как небольшая прогулка вымотала неподготовленное тело персонажа, чей предыдущий владелец не утруждал себя физическими упражнениями. Наверняка паренёк готовился работать в сфере ай-ти и сутки напролёт проводил за компьютером, а мне теперь расхлёбывать последствия его недальновидности. У человека должен быть развит не только мозг, но и тело, и только тогда получится добиться гармонии. Огневы уяснили эту простую истину очень давно, но обычным людям некогда заниматься собой. Даже несмотря на то что для того, чтобы прилично зарабатывать в современном мире, достаточно всего лишь пять-шесть часов проводить в Юнисфере. Но там придётся сражаться с монстрами, и есть боль, а это подходит не всем.

Сразу отказываться от удобного места под временный лагерь я не собирался. Я уже успел оценить местность и пришёл к выводу, что неспроста предки выбрали именно этот участок.

Да, сейчас он выглядит немного иначе, чем раньше, но от этого не потерял своей привлекательности.

Раньше здесь стояла сторожевая башня, но сейчас от неё остались одни развалины, обильно покрытые мхом. Отдельно стоит отметить, что место было выбрано грамотно, на возвышенности. Не знаю, было ли в те времена на этом месте болото, но уже при составлении карты к руинам можно было спокойно подойти лишь с одной стороны. Сейчас же и вовсе осталась небольшая полоска относительно твёрдой земли, по которой можно подойти к руинам. На карте отмечена и скрытая тропка, но уверенности в том, что она сохранилась и не погрузилась в трясину, у меня нет. Если не будет других вариантов, то придётся пробить и этот маршрут.

Осторожно выглянув из-за кустов, я осмотрел груды камней, окружённую вязкой болотной жижей. На первый взгляд ничего примечательного. Камни и камни, но если присмотреться внимательнее, то можно проследить, как цепочка следов петляет по земле и теряется в небольшой дыре, выкопанной рядом с двумя булыжниками. Похоже, что внутри башни сохранилась полость, которую и облюбовали мобы.

Самое интересное, что, судя по заметкам на карте, это не то место потенциального лагеря, которое отыскиали предки. Мобы прокопали этот лаз относительно недавно, ещё не вся земля вновь заросла мхом. Нужно мне место располагается с другой стороны руин. Там нагромождение камней образовало небольшой грот, скрытый от посторонних глаз.

Самое простое решение – завалить проход булыжником и, скажем, через недельку добить ослабленных, оголодавших зверей, но с тройкой в силе сделать это быстро вряд ли возможно, поэтому лучше всего прибегнуть к хитрости. Не думаю, что укрывшаяся в руинах стая многочисленна. Скорее всего, там сейчас обитает несколько молодых особей, максимум с детёнышами.

Я осторожно вышел из-за кустов и начал движение к руинам. Земля была влажной и вязкой. Приходилось тщательно планировать каждый шаг, но всё равно изредка приходилось выдирать сапог из грязи с довольно громким чваканьем. Звери никак не реагировали на посторонние звуки. Скорее всего, полость располагается достаточно глубоко, и нагромождение камней хорошо гасит все звуки.

Моё сердце бешено колотилось. Если бы мне кто-то несколько дней назад сказал, что я, без магической защиты, буду подкрадываться к логову свирепых хищников, я бы не то что не поверил, а отправил бы собеседника на осмотр к психиатру. Но сейчас Огнев Артём находится уже в совсем другой реальности. И в ближайшее время все мои кошмары вполне могут материализоваться.

Сегодня удача оказалась на моей стороне. Я спокойно приблизился ко входу в логово мобов. Оценив размер дыры, пришёл к выводу, что всё рассчитал правильно, хотя расстояние, с которого я осматривал руины, было довольно приличным. В моей руке появился щит. Хорошо, что я не стал его выкладывать из инвентаря. Щит был выкован из прочной хаотической стали, хоть и крайне низкого качества, и имел приличный показатель брони, аж 5 единиц, что для предметов начальных уровней очень круто. Не факт, что даже крокс способен его прокусить.

Чтобы расширить проход, мобам пришлось вырыть нору, которую я легко перекрыл круглым щитом, оставив лишь небольшое отверстие. Моего веса должно хватить, чтобы удержать зверей внутри лаза, поэтому я встал на щит, мысленно выдохнул и несколько раз ударил каблуком ботинка о железо.

Томительные десять секунд ничего не происходило, а затем в щит ударили, да так, что я немного подскочил. Раздался грозный рык, а потом когти проскрежетали по металлу. Медлить я не стал и с силой, резко опустил копьё в оставленное отверстие. Атака достигла цели. Я почувствовал, как наконечник копья после небольшого сопротивления пробил шкуру зверя. Послышался болезненный взвизг, и давление на щит усилилось. Я начал методично наносить

удары копьём, и каждый раз система отчитывалась о нанесении урона молодому болотному флоксу 12 уровня.

Насколько я помню, флоксы очень похожи на земных лис, только немного крупнее. В честном бою у меня было бы мало шансов на победу, но благодаря разнообразным хитростям человек часто одерживает победу над гораздо более сильным противником. Моб бесновался под щитом, рычал, просовывал в щель лапу в попытке разорвать когтями мою ногу, но я был начеку и вовремя наносил удары копьём. Мне потребовалось ровно одиннадцать ударов, прежде чем появился победный лог, и система оповестила о зачислении на мой счёт тридцати очков опыта.

Тем не менее удары в щит не прекратились, хотя их интенсивность и уменьшилась. Немного отодвинув щит в сторону, я открыл часть лаза с другой стороны, и в образовавшейся дыре тут же показалась зубастая пасть. Раздумывать я не стал и вогнал в горло второго флокса копьё чуть ли не наполовину. Система тут же доложила о нанесении смертельного удара, и моя копилка пополнилась ещё двадцатью очками опыта. Второй флокс имел всего восьмой уровень, так что всё закономерно.

Все звуки под щитом стихли. Не думаю, что интеллекта у мобов достаточно, чтобы затаиться и напасть, когда я уберу преграду. Значит, моё предположение оказалось верным. Пара молодых особей отыскала себе логово, где собиралась обзавестись потомством, но не успела.

Медленно отодвинув щит, я заглянул в лаз, готовый тут же вернуть преграду на место, но опасения оказались напрасными. Кроме двух тушек убитых флоксов, других противников не было.

Вытащив тела поверженных врагов из ямы, я осмотрел диковинных зверей. И вправду, определённое сходство с лисами есть, но и отличий немало. Более крупное тело, зеленоватый оттенок шкуры, что позволяет превосходно мимикрировать под болотистую местность, длинные когти и два ряда острых зубов. Надо быть крайне осторожным в будущем, раз на окраине болот водятся такие звери. Мне повезло, что эти хищники отсыпались в своей норе.

Тушка самца была вся в крови, а в шкуре имелось множество дыр. Самку удалось убить более аккуратно и сохранить потенциальный трофей. Не знаю, насколько ценен мех болотного флокса, но в моём положении нельзя пренебрегать никакими трофеями.

Убрав тушки в инвентарь, я начал ликвидировать последствия скоротечной схватки. Не хватало ещё, чтобы на запах крови ко мне в гости пожаловал кто-нибудь пострашнее флокса. Прежде всего забросал пятна крови землёй. Не уверен, что это поможет, но лучше так. Затем сбегал к кустам и нарубил несколько десятков прямых веток. Я узнал это растение. Препод по выживанию, который провёл в Инферно в общей сложности несколько лет, говорил, что сок свежесрубленного тралиса имеет резкий и крайне неприятный запах, способный заглушить любой другой. Пришлось пережить несколько не самых приятных минут в моей жизни, пока я перетаскивал пахучие ветви к норе и обильно орошал соком пропитанную кровью почву.

Далее я кинжалом заострил ветви и начал вкапывать их в разных участках тропинки. Пришлось повозиться, чтобы замаскировать столь примитивные ловушки, но от визита незваного зверья меня этот шаг должен обезопасить. Острая палка не способна пробить плотную подошву сапог, зато повредить лапу хищника – запросто. Главное – самому не забыть, где располагаются ловушки. Чуть позже надо будет придумать более надёжную защиту, но пока пусть будет так.

Желудок в очередной раз конвульсивно сократился, и я решил отложить все дела и озаботиться завтраком. Оставлять за спиной непроверенный лаз не безопасно, но лезть туда сейчас мне совершенно не хотелось, поэтому решил, что вновь прикрою его щитом, сверху набросаю камней и замаскирую всё это мхом.

На подходе к лазу услышал странный звук и насторожился. Выставив впереди себя копьё, я заглянул в дыру и увидел там копошащегося щенка флокса. Малыш ещё даже не открыл глаза

и слепо тыкался мордочкой в стенки лаза, издавая при этом слабый писк. Не удержавшись, потратил десять единиц энергии и использовал идентификацию.

– **Детёныш болотного флокса. Уровень 0. Доступен для приручения.**

– Ну и что мне с тобой делать? – еле слышно прошептал я.

Глава 5

Придётся забирать пушистый комочек с собой. Обречь мелкого на верную смерть мне не хотелось, хотя я понятия не имел, как буду выкармливать флокса. Не искать же в округе ещё одну кормящую самку? Да и если найду, вряд ли она добровольно поделится молоком. Или детёныша уже можно кормить мясом? Ладно, проверим, самому поесть бы.

Ухватив флокса за загривок, я вытащил его из норы и усадил на свою ладонь. Детёныш принялся к незнакомому запаху, а потом укусил меня за палец, паршивец такой. Система доложила о потере одного очка жизни, но я был не в обиде на мелкого. Против инстинктов не погрёшь.

Закрывать лаз смысла уже не видел. Вряд ли взрослые флоксы позволили бы мелкому улизнуть, значит, в логове больше никого не осталось. С детёнышем в одной руке, я начал осторожно обходить руины сторожевой башни, с подозрением поглядывая на затянутую зелёной тиной болотную жижу. Мало ли кто оттуда может вылезти. Маловероятно, конечно, слишком вязкой выглядит окружающая руины топь, ни один моб не сможет преодолеть такую преграду, но терять бдительность всё равно нельзя. В этом опасном мире малейшая ошибка может привести к мучительной смерти.

Удобный грот я обнаружил быстро. Точнее, это был не совсем грот, а полуразрушенное помещение башни. Межэтажное перекрытие частично сохранило свою целостность и не обрушилось, тогда как булыжники верхних ярусов разбросало по округе. Башню явно уничтожили каким-то мощным заклинанием, так как некоторые покрытые мхом камни торчали из трясины на весьма приличном удалении. В итоге получилось ограниченное с трёх сторон помещение приличных размеров.

Рядом со входом обнаружился небольшой родник. Тоненькая струйка чистой воды пробивалась прямо из земли и ручейком уходила в топь. Это обстоятельство ещё больше улучшило моё настроение. Утолить жажду можно было и зельями, но тратить этот ценный ресурс попусту не хотелось, да и для алхимии нужна чистая вода. Предки нашли идеальное место для лагеря.

Беглый осмотр показал, что ещё недавно грот облюбовали крысы, но сейчас он оказался пуст. По всей видимости, семейство флоксов расправилось со стаей грызунов, что в данный момент мне было только на руку. Быстро отгородив камнями небольшой участок, я положил в импровизированный загон детёныша, чтобы тот не уполз и не потерялся, и начал складывать из заранее запасённых предками сухих веток костёр.

Дрова обнаружились в просторной нише, и это был поистине царский подарок. Отыскать сухие ветви в затхлой и сырой болотистой местности невероятно трудно. Надо озаботиться пополнением запаса дров и натаскать сырых веток, пусть сохнут.

Разделять туши мобов решил подальше от входа в грот. Опыта в этом вопросе у меня было мало, но азы этого непростого мастерства нам в академии преподавали. Для начала я вырезал в земле большой кусок мха и вырыл яму, куда буду складывать ненужные потроха. Привлекать внимание хищников к моему лагерю нельзя, по крайней мере до тех пор, пока защита столь ненадёжна.

Есть крысиное мясо мне совершенно не хотелось, поэтому начал я с тушки самца флокса. В наборе скорняка обнаружилось множество специфических инструментов, и мозг начал активно выуживать из глубин памяти знания о том, как их правильно использовать, и процесс, как говорится, пошёл.

Получалось откровенно паршиво. Да ещё и низкие характеристики персонажа наложили свой негативный отпечаток. Мне не хватало ловкости, рука постоянно дергалась, отчего острый скорняцкий нож прорезал в шкуре флокса всё новые дыры, которых после боя было и так

немало. В итоге шкура напоминала собой сплошное решето и ни на что не годилась, но я не отчаивался. Мастерство приходит с опытом.

Мяса оказалось довольно мало. Я срезал куски и укладывал их на широкий лист болотной лилии, который предварительно промыл в ключевой воде. Потроха сбросил в яму и достал из инвентаря тушку крысы. Шкуру можно будет использовать в качестве подстилки для мелкого, а измельчённым до состояния фарша мясом я попробую накормить детёныша. Если он не сможет питаться таким способом, то вряд ли выживет, другой еды я найти ему не смогу.

Ещё десять минут мучений – и работа была сделана. Забросав останки мобов землёй, я вернул на место кусок мха и поспешил к гроту. Мелкий тихо попискивал в углу и слепо тыкался мордой о камни, в попытке найти выход.

– Займись тобой позже, – пообещал я ему.

Костёр разгорелся быстро, огниво помогло разжечь огонь, и уже через несколько минут грот наполнился ароматами жарящегося мяса. Дождаться, когда образуются угли, было выше моих сил, поэтому я жарил куски мяса на открытом огне, нанизав их на ветки. Ничего, обугленные части можно будет срезать кинжалом.

Не знаю, как я выдержал ещё минут десять, пока пожарится мясо, но тот момент, когда зубы впились в обжигающе горячий кусок, я запомнил надолго. Никогда ещё так жадно не ел. Первая партия подозрительно быстро закончилась, и к приготовлению следующей я подошёл уже более внимательно. Обложив костровое место камнями, я вкопал в землю четыре треноги, положил на них две ровные сырые палки и примостил на них четыре ветки с нанизанными кусками мяса, которые обернул пряными травами.

Вот теперь, пока готовится жалкое подобие шашлыка, можно заняться и мелким. На относительно ровном камне я нашинковал крысиное мясо и, открыв детёнышу рот, осторожно положил в пасть небольшую порцию. Удивительно, но флокс начал активно работать челюстями и вскоре проглотил угощение, а потом начал скулить и требовать добавки.

– А ну-ка, давай сам, нянек у нас тут нет, – строго сказал я и положил в загон лист кувшинки с остатками крысиного фарша.

Мелкий принялся, при этом его нос очень забавно зашевелился, и уверенно поковылял в нужную сторону, периодически спотыкаясь о неровности пола и заваливаясь набок. Кучка мяса исчезла очень быстро, а над головой детёныша появилась шкала приручения, заполненная примерно на треть.

– Вот и отлично, одной проблемой меньше, – подытожил я. По всей видимости, флоксы уже приучили его к мясу, а может, этот вид и вовсе питается им с рождения. Таким глубоким исследованием опасного мира занимаются единицы, поэтому информации мало, да и большинству людей она неинтересна. Мелкий сладко зевнул, и я улыбнулся. – Намёк понял.

Постелив ему на пол шкуру болотной крысы, я понаблюдал, как малыш покопошился в углу, устраиваясь поудобнее, затем свернулся калачиком и тут же уснул.

– Буду звать тебя Лис, – решил я.

На самом деле я понятия не имел, что делать с петом. В том, что я смогу его приручить, уже сомнений не было. Это всего лишь вопрос времени. В качестве боевой единицы даже от взрослого флокса будет мало пользы, а ведь до этой стадии детёнышу ещё надо умудриться дорасти.

Мобы Инферно развиваются довольно быстро. Для повышения уровня им не нужны очки опыта, как персонажам исследователей, а достаточно всего лишь регулярного питания. Причём чем обильнее и чаще кормить своего пета, тем интенсивнее рост. У каждого вида есть свой предел развития. Точных цифр для флоксов я не помню, но вряд ли они способны перерасти двадцатый уровень. Существует возможность модернизировать своего пета, но это можно сделать только у алтаря развития, и стоит весьма недешево.

Ладно, у меня будет время решить, что делать с Лисом, а сейчас полно другой работы. Перевернув подрумянившиеся с одной стороны куски мяса, я достал из скорняцкого набора моток прочной нитки, сделал несколько отрезков и натянул их немного в стороне от костра, а потом аккуратно развесил собранные ранее травы. Они пригодны к использованию только в высушенном состоянии.

Вторую порцию мяса я разделил на две части. Одну завернул в лист лилии и спрятал в небольшой нише под самым потолком, вторую частично съел, утолив остатки голода, частично убрал в инвентарь, чтобы еда всегда была под рукой. Надо отметить, что специи добавили мясу остроты и отбили пресный вкус, но это так, придириги гурмана.

Далее я снял с себя всю экипировку, оторвал от шорт полоску ткани и обмотал её вокруг сухой ветки. Убрал в инвентарь импровизированный факел, отправил туда же огниво и кинжал, а потом полез в нору флоксов. Надо обследовать логово мобов. В развалинах башни могло сохраниться что-то ценное.

Ползти по узкому лазу оказалось неудобно. Острые камни обдирали кожу, но я упорно продвигался вперёд. Как только почувствовал впереди пустоту, извлёк факел и, немного помучившись, всё же смог поджечь полоску ткани. Тусклый огонёк осветил небольшое помещение. На полу было разбросано множество костей, в противоположном от входа конце имелся завал, рядом с которым угадывались остатки разломанного шкафа, обломки которого валялись вперемешку с камнями. Воды в этой комнате не было, так что шанс на то, что хранящиеся в шкафу книги или другие предметы сохранились, довольно велик, но для того, чтобы провести разбор завала и добраться до потенциальной добычи, требуется подготовиться получше. Ткань скоро прогорит, и я останусь в полной темноте.

Внезапно из-за завала раздался знакомый писк Лиса. Ага, значит, можно разобрать его и прокопаться к этой комнате из моего грота. Это многое меняет. Продравшись по шкуродёрному лазу обратно на улицу, я сбежал к ближайшим кустам и нарубил веток разной длины. Закрыв ветками лаз, я аккуратно срезал с камней зелёный мох и замаскировал проход. Получилось довольно качественно. Теперь обнаружить лаз будет проблематично, а если удастся разобрать завал, то у меня будет запасной выход из грота.

Следующие три часа я ворочал тяжёлые булыжники. Низкие показатели силы и выносливости персонажа раздражали. Приходилось часто делать остановки на отдых и использовать копьё в качестве рычага. Я очень боялся сломать моё единственное классовое оружие, но хаотическая сталь даже низкого качества выдержала нагрузку, и прокопаться в комнату в конечном итоге мне всё же удалось.

Заниматься поиском ценностей прямо сейчас я не стал. Слишком мало осталось времени до темноты, да и свеча осталась внутри пня. Кто же знал, что мне потребуется освещение. Я лишь проверил проходимость откопанного лаза и на этом успокоился, но завтра я обязательно вернусь к этому вопросу, а может, и вовсе перейду в эту разрушенную башню. Можно легко закрыть оба лаза камнями – и надёжное ночное укрытие готово. Надо обдумать этот вопрос.

Срубив длинную палку, я сверился с картой и начал прощупывать дно в поисках отмеченной тропки через топь. Жизненно важно иметь альтернативный маршрут отхода на тот случай, если основной будет захвачен врагом. Тропка начиналась неподалёку от входа в грот, и мне удалось довольно быстро обнаружить под слоем тины твёрдый камень. Осторожно сделав шаг, погрузился в вязкую жижу практически по колено, но передвигаться таким способом можно. Камень остался неподвижен.

Так и пошло. Длинной палкой я нащупывал впереди очередной твёрдый островок и медленно шёл вперёд, стараясь досконально запомнить маршрут. Чтобы преодолеть тридцать метров топи, у меня ушло около часа. Тропка постоянно петляла, а приметных ориентиров было мало, но я уверен, что через несколько дней тренировок смогу сократить время пути в несколько раз, а потом и вовсе проходить весь маршрут за считанные минуты.

Обратно к башне вернулся обычным способом, времени до заката осталось мало, а мне ещё добираться до убежища. Кое-как отмыв родниковой водой грязь и тину с ног и смыв пот с тела, я начал собираться в обратный путь. Надо будет завтра притащить сюда алхимический набор. Там есть небольшой котелок, и проводить водные процедуры с его помощью будет гораздо удобнее.

Лис проснулся и вновь требовал еду. Крысиного мяса оставалось много, поэтому нашинковать его и покормить мелкого – дело пяти минут. Лис жадно поглощал угощение, я и присоединился к детёнышу флокса. Достав из инвентаря остатки шашлыка, я утолил зарождающийся голод. Остывшее мясо было сухим и жёстким, и мне до одури захотелось оказаться в одном шикарном московском ресторанчике, где готовят потрясающие воображение блюда, но пришлось спуститься с небес на землю и жевать что есть, обильно запивая еду водой.

– Прошлая жизнь закончилась, Арт, – сказал я сам себе. – Забудь о ней и привыкай к суровым будням.

Подействовало. Налёт меланхолии прошёл, и я начал собирать свои скромные пожитки. Пора уходить, мне ещё как минимум полчаса идти до убежища по болоту, а вечером активность мобов заметно возрастает.

– Ург? – услышал я вопросительный писк Лиса.

Посмотрев на детёныша флокса, я невольно улыбнулся. Мелкий приоткрыл свои глазки-бусинки и с живым интересом смотрел на меня.

– Ург? – вновь повторил он.

– Не ург, а друг, – поправил Лиса я. – Извиняй, мелкий, но твоих родителей больше нет. Если хочешь, можешь отправляться со мной, не обижу.

– Ург, – уже более уверенно пискнул Лис.

– **Детёныш флокса признал тебя своим хозяином. Для завершения процесса приручения необходимо дать питомцу имя.**

Оповестила меня система, и я без колебаний ввёл три буквы: Лис. Как только строки системного текста растворились, мелкий тут же исчез, оставив вместо себя на земле небольшой деревянный медальон с изображением забавной мордочки флокса.

– **Амулет призыва. Существо: болотный флокс. Имя: Лис. Уровень: 1. Хозяин: Арт. Возможность призыва через: 7 часов 59 минут. Стоимость призыва: 1 частица первозданного хаоса за каждый уровень существа.**

Выдала система короткую справку после моего запроса. Да, в мире Инферно за каждое действие надо платить. Но в определённых ситуациях возможность отозвать пета в амулет может оказаться очень кстати. Да и окончательная смерть теперь Лису не грозит. Пока амулет со мной, даже если его убьют, можно всегда призвать пета вновь. Да и интеллект у Лиса должен повыситься. Исследователи – владельцы петов – рассказывали, что после приручения бывшие мобы становятся намного умнее. Ладно, посмотрим, что из этого выйдет. Отмотав от клубка ниток отрезок нужной длины, надел амулет себе на шею и спрятал под одеждой. Завтра начну тренировать Лиса, а сейчас пусть отдыхает.

Перед уходом залез в скрытую комнату и оставил там скорняцкий набор, чтобы сэкономить место в инвентаре. Я решил, что нет смысла каждый день бегать туда-обратно и надо переезжать в разрушенную башню. Отсюда рукой подать до границы болота и совершать вылазки будет гораздо удобнее.

На всякий случай я прикрыл лаз камнями. Мало ли ночью какой-нибудь зверь забредёт. Всё, теперь точно пора уходить. Положив в инвентарь завернутое в лист болотной лилии жареное мясо, я затушил костёр и, взяв в руки копьё, вышел из грота.

Краем глаз уловив движение, я дёрнулся в сторону, и это спасло мою жизнь. Толстое змеиное тело пролетело в каких-то сантиметрах от моей головы. Продолжая начатое движение, ушёл в перекаат и, тут же поднявшись на ноги, встал в боевую стойку.

– Молодой болотный анакт. Уровень 10. Жизнь: 7000/7000. Урон 180-200. Броня: 0 Бронебойность: 1.

Змея уже развернулась в мою сторону и готовилась к новому броску. Хотя, по информации от системы, анакт и считается молодым, но по габаритам ползучего гада этого не скажешь. Толщина тела змеюки превышает ногу взрослого человека. Проглотит меня целиком и не поморщится.

В моей руке появился щит. Как же хорошо, что я не стал оставлять его в тайнике, хотя мысль такая была. Из-за совокупной тяжести предметов бодрость персонажа начала сокращаться, поэтому надо заканчивать этот бой как можно быстрее.

– Ну, давай, – прошипел я, – Чего же ты ждёшь.

Словно дожидаясь моих слов, анакт выстрелил своё тело, словно из пушки, но я был готов. Встречным ударом щита я отбил голову твари и сделал два молниеносных выпада копьём. Ну как молниеносных, из-за низких характеристик персонажа мой мастер назвал бы их вялыми, но на данный момент это максимум, на который я способен.

Тем не менее моя атака достигла цели, и в теле змеи появилось две глубоких раны, а система отрапортовала о снижении шкалы жизни врага чуть больше чем на тысячу единиц. Форсировать события я не рискнул и отпрыгнул назад, снова укрывшись за щитом. Анакты ядовиты, и знакомиться с зубами этой змеи я не намерен.

Улучив момент, не выпуская раненую змею из поля зрения, я достал из кармашка на поясе зелье бодрости и сделал небольшой глоток. По телу прокатилась волна тепла, и я почувствовал прилив сил. Держать щит и копьё мгновенно стало гораздо проще, и на лице сам собой появился звериный оскал. Не замечал раньше за собой такой кровожадности и азарта схватки, хотя и бывать в подобных условиях, когда от точности твоих движений зависит жизнь, мне ещё не приходилось. Но, демон заberi, мне нравится это чувство!

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.