

Пролог: Почему-то у меня появились крылья.

— Хм...

С помощью ручного зеркальца я пристально осмотрел каждый дюйм своего тела со всех возможных ракурсов. Темные волосы, темные глаза - всё те же черты, которые я видел бесчисленное количество раз, а единственной моей отдаленно выдающейся чертой лица был мой от природы стальной взгляд. Мой рост был таким же средним, как и лицо, я не был полным, но и дистрофиком меня назвать нельзя. Ничего такого, о чем можно было бы написать домой. По крайней мере, пока ничего.

Должен упомянуть, что я рассматривал себя с помощью зеркальца не потому что страдаю нарциссизмом или чем-то в этом роде. Я на самом деле осматривал себя. И это хорошо, потому что я кое-что обнаружил, когда осмотрел свою спину. В зеркальце отражалась... пара крыльев. Это были крылья летучей мыши? Или возможно драконьи крылья?

Я не знал, как их описать, но крылья цвета воронова крыла выросли у меня между лопаток. Я не привык к подобному, поэтому поначалу это казалось мне несколько неестественным. Однако, когда я заставил себя сосредоточиться на них, и они захлопали, как положено крыльям, я признал, что теперь они часть меня.

И последнее, но не менее важное - мои глаза. Знаю, я сказал, что они были темными, но, по правде говоря, только один из них всё ещё темный. Другой теперь окрашен в темно-алый цвет. По-видимому, в этом мире их называют "Глаза демона", и, похоже, они были способностью, присущей только этой расе.

Почему всё это смахивает на синдром главного героя, но только в реальности? Иии-и тут я вспомнил, что однажды уже проходил через свою собственную фазу этого синдрома. Время заползти в нору и умереть.

Поддавив это болезненное воспоминание, я заметил ещё одну странную вещь. И заключалась она в том, что, несмотря на то, что хоть я и выглядел сейчас так, но по какой-то причине я был одет в футболку и джинсы. Повседневная одежда на демоне не имела абсолютно никакого смысла. Мне казалось, что это хреновый косплей.

Погоди. А моя футболка порвана там, где из спины торчат крылья? Я не смог увидеть это, но похоже всё так и есть, верно?

— Угх, к черту это. Пойду спать.

Измученный всей этой ситуацией, я отключил свой мозг. Я использовал часть своих Очков Подземелья, они же DP, чтобы купить футон, а затем постелив в тронном зале, отправился в мир снов.



Давай немного отмотаем время назад, чтобы я мог рассказать тебе, что именно произошло. Короче говоря, я был перевоплощен. Я погиб в результате заурядного несчастного случая на Земле и возродился здесь, где бы это “здесь” ни находилось. Я понял это как только проснулся.

Как, спросишь? Потому что я всё ещё помню, каково это - умереть. Я помню, как меня отбросило в сторону, когда машина врезалась в меня. Как ломались мои кости. Как каждая клеточка моего тела кричала, погибая.

Я всё ещё чувствовал, как жизнь покидает меня так же уверенно, как и моя кровь, растекающаяся по земле вокруг меня. Я знал, что умираю, но, как ни странно, не чувствовал никакой боли, пока моё зрение медленно погружалось в небытие. И всё же отвратительное ощущения смерти сохранилось даже после перерождения...

Содрогнувшись от ужаса, вырвавшегося из глубин моей души, я глубоко вздохнул и выкинул эти ужасные воспоминания из головы. Дело в том, что я уже должен быть мертв, но вместо этого я проснулся и обнаружил себя лежащим на полу в этом странном тронном зале.

В комнате была элегантная люстра, изысканные колонны и стены, но не было ни одного окна, и сама комната была не очень большой. В довершение всего, позади меня стоял простой, но впечатляющий, добротный сделанный трон - центральная часть комнаты. Удивительно, но вместо обычного грандиозного красного ковра от трона через всю комнату тянулась синяя ковровая дорожка. В его конце возвышалась строгая, внушительная дверь, которая явно была неприступной. Можно сказать, что комната была... Если бы мне пришлось гадать, я бы сказал, что это что-то вроде логова зла. По ощущениям напоминает финальный уровень игрового подземелья, где ты сражаешься с Королем Демонов, но меньшего масштаба.

Ну что ж хватить придаваться воспоминаниям, пришло время оторвать зад от пола и выяснить, что, черт возьми, происходит. Но когда я встал, то мельком увидел что-то за тронном.

— Что это?

“Это” была светящаяся радужная сфера размером примерно в половину баскетбольного мяча. Без особой причины я подошел к нему с протянутой рукой и...

— А?! Гааа-ах!..

Как только я дотронулся до неё, меня пронзила сильная головная боль. Это было похоже на прямую атаку на мой разум, и это было так ужасно, что пронзило всё моё тело. От мучительного шока у меня подкосились ноги, я упал на руки и колени, а затем полностью

рухнул на пол.

Слезы текли из моих глаз, а зрение затуманилось от сильной боли. Меня также сильно тошнило. Лежа там на полу, я ничего не мог сделать, кроме как корчиться в агонии, крики рвались из моего горла.

— Ргх... Ааах... вот оно что...

После того, что казалось вечностью, адская пытка начала ослабевать, боль отступала, как прилив. Всё ещё тяжело дыша, мне удалось произнести короткую фразу.

— Открыть... меню.

Как только я это сказал, передо мной появилась прозрачная стеклянная панель. По сути, она выглядела как экран игрового меню. Её дизайн подстраивался под то существо, которое произносило команду, максимально упрощая использование. Например, если бы представитель примитивной расы, подобной гоблинам, которые существовали в этом мире, сказал “Открыть меню”, интерфейс отображался бы в виде каменной плиты. Когда другие гуманоидные виды отдавали ту же команду, он обычно появлялся в виде книги. В моем случае, думаю, интерфейс решил, что игровое меню будет лучшим вариантом, поскольку я так много играл в видеоигры в своей прошлой жизни.

Вся эта информация всплыла в моей голове так естественно, как будто там открылась энциклопедия. Господи... теперь у меня в голове находится целая википедия, потому что эта сфера имплантировала знания прямо мне в мозг.

Всё ещё нетвердо держась на ногах, я помассировал череп, направляя взгляд на интерфейс. Начиная с верхней части, я увидел четыре пункта, отображаемые на “экране”: Статы, Каталог очков подземелья (DP), Подземелье и Лотерея. Мне очень, очень хотелось узнать побольше о последнем пункте, но я решил, что лучше начать с характеристик. Экран работал точно так же, как у смартфона, поэтому, когда я нажал на Статы, он вывел мои данные.

— Интересно... Ого, я Архидемон.

Ух, как бы там ни было, но, теперь очевидно, что я больше не человек.

[Имя] Юки

[Раса] Архидемон

[Класс] Повелитель Демонов

[Уровень] 1

[ХП] 2,100 / 2,100

[МП] 6,700 / 6,700

[Сила] 651

[Выносливость] 685

[Проворность] 550

[Магия] 897

[Ловкость] 1250

[Удача] 70

[Очки навыков] 5

[Уникальные навыки]

— Глаза демона;

— Полиглот.

[Навыки]

— Инвентарь;

— Анализ Lv. 1

[Титул] Повелитель Демонов из другого мира.

[Очки подземелья (DP)] 1000

Значит, теперь я не только демон, но и Повелитель Демонов в придачу? От одного этого слова становилось не по себе. Подожди, нет, не так. В этом мире любой, кто контролировал подземелье, назывался Повелителем. Это я узнал из энциклопедии в своей голове.

Я увидел, что и моя фамилия, и кандзи для моего имени исчезли, так что, наверное, теперь я просто Юки. Мне никогда не нравилось моё имя, ведь оно было у многих девушек, но теперь оно стало просто совершенно бессмысленным, и это было ещё хуже.

Ещё одна вещь, которую я заметил, это мой шокирующе низкий показатель удачи, не то чтобы мне было с чем сравнивать свои статы. С другой стороны, я действительно попал под машину и умер, так что в этом был определенный смысл. И меня озадачило, что Ловкость была намного выше, чем всё остальное. Не то чтобы я когда-либо хорошо владел своими руками или что-то в этом роде.

Затем я провел пальцем по пункту Навыки, и на экране отобразились их особенности. Анализ, Инвентарь и Полиглот, были довольно распространены. Анализ повышался уровень по мере использования, и чем больше он повышал его, тем больше информации я получал в интерфейсе. Инвентарь, чем больше у меня было магии, тем больше предметов я мог держать в нём. Название навыка Полиглот говорит само за себя. Глаза Демона... похоже, уникальный навык для архидемонов. Этот навык, позволяет видеть силу магии противника, но я всё ещё не уверен в её полезности.

Далее Очки навыков, которые использовались для усиления навыком. Навыки достигали максимума на 10-м уровне, и количество Очков навыков, необходимых для их прокачки, пропорционально увеличивалось от уровня к уровню. Довольно стандартная схема. Ниже находятся Титулы, и там...

[Повелитель Демонов из другого мира] Существо, пришедшее из другого мира. Обладает особой способностью понимать любой язык.

Ага, понятненько. Я определенно был в другом мире. Я имею в виду, я догадывался, но было приятно знать наверняка.

Узнав суть своего титула, я закрыл его и нажал на Каталог Очков подземелья (DP). Как я и предполагал, здесь были представлены вещи, которые я мог купить на свои Очки подземелья, перечисленные в пункте Статы, что означало, что они являются валютой этого мира. В каталоге было все: от типичных для фэнтезийных РПГ предметов, таких как мечи, щиты, доспехи и посохи, до более обычных вещей, таких как зубные щетки, чашки и еда. И, хоть это

глупо, но там были и такие дурацкие дорогие вещи, как видеоигры.

Хоть это и не Замазон, но, безусловно, довольно удобно. Я подозреваю, что существует две версии каталога DP: одна с вещами, присущими этому миру, а другая с предметами, адаптированными для меня и моего опыта. Это единственная причина, которую я мог придумать для того, чтобы объяснить случайные вещи из моего мира, которые так явно разрушали здешнее погружение. Но по сравнению с предметами этого мира, те, что с Земли стоят намного дороже. Похоже, мне придется повременить с их приобретением какое-то время.

Следующий пункт по списку Лотерея, которая не давала мне покоя все это время. Жаль, что это был просто обычная крутилка в стиле лут-бокс. Было четыре варианта стоимости: 100 DP, 1000 DP, 10 000 DP и 100 000 DP. Ты не знаешь, что получишь, пока не откроешь.

И, наконец, последний пункт Подземелье. Он включал в себя такие пункты, как повышение уровня подземелья, его расширение, призыв монстров и так далее. По сути, это руководство с кучей советов по строительству подземелья. Я решил, что прочту все подробности позже, но потом мой взгляд остановился на первом предложении, которое меня кое-чему научило:

Подземелья - живые существа.

Если кратко изложить содержание этого раздела, то подземелья уникальны для этого мира и рождаются в местах с огромной концентрацией маны, которая, по сути, является магической энергией. Как и любое другое существо, появившееся на свет, новорожденные подземелья слабы и поэтому легко уничтожались, причем чаще всего разрушителями становились люди. Они часто нацеливались на ядро подземелья - по сути, на его сердце, - которое как раз и было той радужной сферой, к которой я прикоснулся ранее. Интересно. Казалось совершенно очевидным, что эти сферы были супер-редкими предметами в этом мире.

Из-за огромного количества содержащейся в нём энергии ядро подземелья также привлекало орды жаждущих силы монстров, которые считались дикой природой в этом мире. Другими словами, для подземелья все были врагами, если не было доказано обратное. В результате, чтобы защитить себя, подземелье вызывало кого-то, кто управлял им и повышал вероятность его выживания. Выживание через симбиоз, похоже, было названием игры, в которой призванный повелитель принимал мантию одновременно защитника и хранителя своего подземелья.

Чаще всего подземелье "приглашало" монстров, живших поблизости, и заставляло одного из них переродиться в своего повелителя. Но тут появился я. Поскольку это подземелье было создано в месте с чрезвычайно высокой концентрацией маны, оно в конечном итоге обладало намного большей силой, чем другие подземелья. Оно использовало большую часть этой силы, чтобы призвать подходящего повелителя, которым оказался я, точнее, душа, которую я оставил

после того, как умер на Земле. Полагаю, это означает, что из меня получится Повелитель Демонов на много лучше, чем человек? Как по мне, так это не совсем правильно.

Короче говоря, в интересах собственной защиты это подземелье переродило меня в архидемона. Оно в одностороннем порядке решило, что шансы на выживание будут выше, если я перерожусь нечестью. Согласно моей ментальной вики, подобная ситуация была бы невозможна без идеальной души для архидемона, но... Секунду, может быть, так оно и было. В прошлой жизни я был зависим от этой игры, и обычно я играл за Великого Повелителя Демонов, так что, возможно, так оно и было. Хотя нет, бред какая-то.

В любом случае, обладать силой было не так уж плохо. Основываясь на информации, заложенной в мой мозг, я знал, что этот мир гораздо опаснее Земли. Тут живет множество рас, что также означает множество войн. Добавьте к этому тот факт, что низкоуровневые придурки-Повелители Демонов бегают вокруг, убивая людей без разбора, и это означало безумное количество ненависти, направленной на Повелителей Демонов в целом. По сути, с тех пор, как я переродился как один из них, мне нужна была любая крупница силы, которую я мог получить, чтобы увеличить свои шансы на выживание здесь.

— Хм...

Я посмотрел на ядро подземелья, раздражающую сферу, которая чуть не довела меня до аневризмы. По-видимому, сила подземелья сильно влияет на способности повелителя на глубоком уровне. Если подземелье умирало, то умирал и его повелитель. Поскольку подземелье отдавало большую часть своих ресурсов своему повелителю, то если он умирал, сила подземелья резко ослабевала, что в конечном итоге также приводило к его разрушению. Короче говоря, наши судьбы были связаны.

— Проклятье. Этот мир прямо-таки заноза в заднице. И угораздило же меня оказаться тут.

С другой стороны, если бы подземелья не существовало, я бы не вернулся к жизни. На это трудно было злиться.

Я осторожно протянул руку к сфере и коснулся её поверхности. На этот раз никакой боли. Теперь это действительно было мое второе сердце, да? Это действительно была моя вторая жизнь. Мне дали ещё один шанс, и я могу делать это так, как хочу, к черту сожаления. И всё, что мне нужно было сделать взамен, это защитить эту сферу? Договорились.

С этими мыслями в голове я понял, что всё ещё не осмотрел своё новое тело архидемона, так что именно тогда я открыл каталог DP и купил себе ручное зеркальце.

◇ ◇ ◇

И вот наступил новый день. Хороший ночной отдых сразу прояснил мою голову, поэтому я убрал футон в свой инвентарь и открыл каталог DP, дабы поискать, что-нибудь на завтрак.

Кстати говоря о системе инвентаря, я нахожу его механизм работы увлекательным. Его активация открывает разлом в воздухе рядом с тобой, и ты просто суёшь туда всё, что хочешь. Опробовав инвентарь ранее, я задавался вопросом, как я буду доставать вещи из него. В тот момент, когда мне пришла в голову эта мысль, в моей голове возник список предметов инвентаря. Всё, что мне нужно было сделать, это мысленно прокрутить список, а затем сунуть руку в разлом, чтобы схватить то, что мне нужно. Не думаешь, что это удобно?

Кстати, тебе, наверное, интересно, как я, находясь в комнате без окон, узнал, что наступил следующий день, или что пора завтракать, а не обедать, или о существовании времени вообще. На самом деле всё довольно просто: в правом верхнем углу экрана меню отображается дата и время. Когда я впервые увидел это, я почти подумал, что в самом деле нахожусь в игре. Потом я понял, что меню было просто основано на игре, которую я знал. Думаю, это можно назвать проверкой на реальность.

В любом случае, вернемся к делу. На завтрак я выбрал бекон и тосты, а затем уселся на трон, поскольку больше сесть было негде. Я беспокойно ел, пока в моей голове крутились шестеренки, пытаюсь придумать, как мне получить больше Очков Подземелья. Тысяча, с которой я начал, казалась мне стандартной суммой, но это был мой единственный спасательный круг. Поэтому, вполне закономерно, меня немного беспокоило то, что это количество может только уменьшаться.

Было четыре способа получить больше DP: наличие монстров, которых я не призывал на территории подземелья (более сильные монстры дают больше DP), убийство вторженцев на территории подземелья (более сильные вторженцы дают больше DP), превращение трупов монстров или других предметов в энергию на территории подземелья (более сильные предметы дают больше DP) и пассивную генерацию (более сильное подземелье генерирует больше DP).

Просто взглянув на варианты, стало очевидно, что самый эффективный способ увеличить мои DP - это монстры. Казалось ироничным, что подземелье призвало хранителя, меня, чтобы его не убили монстры, но тогда повелитель подземелья, всё ещё я, должен полагаться на этих монстров, чтобы зарабатывать на жизнь.

Полагаю, это выживание наиболее приспособленных в действии, учитывая, что подземелье тоже живое. Круговорот жизни действительно неизбежен, да? А что касается четвертого варианта, пассивной генерации, я получал только 1 Очко Подземелья каждые 3 часа. Это было настолько ничтожно мало, что я никак не мог на это положиться. Особенно когда я не знаю, что может произойти в будущем.

Я знаю, что должен как можно скорее создать подземелье, чтобы мы оба могли выжить, но прежде чем сделать это, мне нужно было узнать несколько вещей. Для начала, что именно представляли собой подземелья и повелители? И что о них думали другие? Не помешало бы знать и местность. Я должен узнать, как можно больше, прежде чем сделать свой ход, и я должен сделать это быстро. О, это похоже на проведение маркетинговых исследований.

Странно, что я вспомнил что-то подобное из своей прежней жизни.

В любом случае, благодаря, или, может быть, не благодаря, ментальной вики, которую подземелье внедрило в мой мозг, я всё ещё не совсем понимал, что такое “вторженцы”, поскольку они описывались только с точки зрения подземелья. Согласно моей вики, “Вторженцы - это злые существа, которые приходят, чтобы уничтожить нас”. То есть, технически это не было неправильно. Вещи, которые пытаются убить тебя, будут считаться злом.

— Что ж, пора выдвигаться.

Проглотив последний кусочек завтрака, я стряхнул с себя хлебные крошки и переведя взгляд на единственную дверь в комнате. На данный момент мне нужно было расставить приоритеты в изучении того, что лежит за её пределами. Мне было страшно и любопытно одновременно, но я знал, что ничего не изменится, если я не сделаю этот первый шаг.

Повозившись еще немного в каталоге DP, чтобы подготовиться, я встал и начал ходить по комнате. С осторожностью я подошел к внушительной двери и открыв её, увидел...

— А? Пещера?

За дверью предстала огромная пещера. Кристально чистые сталактиты, выглядящие невероятно старыми, свисали сверху и преломляли свет, проникавший через небольшую трещину в потолке. Всё вокруг сверкало, как бальный зал, освещенный люстрой.

Продолжая идти, я увидел воду, скопившуюся в затонувшей части пещеры. Она была настолько прозрачной и чистой, что я мог видеть до самого дна. От этого вида мне показалось, что я попал в сказку.

Оказалось, что дверь была создана глубоко внутри этой пещеры. Территорией подземелья всё ещё был только тронным залом, так что это была естественная пещера, а не что-то построенное подземельем.

Убедившись, что поблизости никого нет, я посмотрел в сторону... выхода из пещеры? Нет, ко входу, где виднелся солнечный свет. Мои шаги отдавались эхом, когда я направлялся к этому свету, и я чувствовал, как внутрь проникает свежий, прохладный воздух. Летом здесь определенно не нужен кондиционер.

Когда я, наконец, добрался до входа, я не мог поверить своим глазам. Надо мной простиралось бесконечное, чистое голубое небо, а землю покрывал огромный зеленый лес. Ветер дул сквозь деревья, шелестя листьями так, что я мог бы услышать их, если бы повнимательнее прислушался. Огромная река, сверкая под лучами солнца, извивалась по земле.

На горизонте, который, казалось, тянулся бесконечно, визуальное пиршество не закончилось. Довольно скоро я обнаружил захватывающий дух горный хребет, пронзающий облака. А вдалеке виднелась другая, но не менее великолепная синева - море? И наконец, на краю бесконечного неба парил остров. С него низвергался водопад, солнечный свет пробивался сквозь него и создавал радугу.

— Вааа-у...

Ошеломленный великолепным видом, слезы невольно потекли из уголков моих глаз. Передо мной лежал таинственный, величественный мир, который я даже не могу описать. Мой ограниченный словарный запас никогда не смог бы описать его.

И теперь я тоже часть этого мира. Я больше не человек, и у меня есть крылья. Я задавался вопросом, смогу ли я скоро использовать их, чтобы парить в этом прекрасном небе. От одной мысли об этом у меня захватывало дух.

Ох, так к слову: сейчас мои крылья отсутствовали. Прошлой ночью я не мог заснуть, потому что они мне мешали, поэтому я попытался придумать способ сделать их меньше. Пока я пробовал различные способы их сложить, они внезапно исчезли.

Я всё ещё не знал, насколько велики мои новые способности, но я знал, что моя магия как-то связана с крыльями. И теперь я также знал, что могу создавать их и убирать по своему желанию. Поэтому со вчерашнего вечера я держал их убранными. Было приятно осознавать, что я, по крайней мере, могу контролировать своё собственное тело.

Через некоторое время, очарованный представшей передо мной сценой, я вернулся к реальности и вспомнил, зачем я вообще сюда пришел: чтобы изучить местность. Мне нужно было понять географию этого мира. Судя по всему, я был на полпути к вершине горы... ладно, "на полпути", вероятно, было преувеличением, учитывая открывшийся вид. По правде, я должен был быть довольно высоко. Что касается каких-либо деревень или других признаков жизни... похоже, поблизости ничего не было.

Всё ещё изучая пейзаж, я понял, что пещера, из которой я только что вышел, была высечена в скале. И, черт возьми, пути вниз не было, поэтому у меня не было выбора, кроме как идти наверх. Приняв это решение, я начал бродить вокруг горы, ища способ взобраться наверх.

<http://tl.rulate.ru/book/10427/2338717>