Нежным касанием руки Мордред дотронулся до знака, выгравированного на прозрачном кровавике. Самоцвет источал тепло и пар, дрожал, чувствовалось, что внутри него заключена пламенная сущность. Реликвия, словно живая, зашевелилась, замерла в воздухе перед ним. Прямо как сердце забились, время от времени излучая слабый красноватый свет и постукивая мягким пульсированием.

— Если хорошенько призадуматься, я впервые призываю фамильяра, — пришла ему в голову мысль. Ни разу он не попадал в ситуацию, требовавшую вмешательства такого питомца. Когда Мордред только начинал играть, систему фамильяров еще не ввели, и к моменту её появления, он в ней уже не нуждался, поскольку стал довольно силен. Несмотря на это он собрал множество разнообразных высокоуровневых инсигний в качестве трофеев и просто чтобы скоротать время.

Активированный багровый самоцвет ярко засиял, его охватило демоническое адское пламя. Из недр его вырвалась огненная вспышка, поглотившая всю округу и зелень, оставляя после себя пепел и огненные языки. Ожидая завершения ритуала призыва, Мордред предался воспоминаниям о своем столкновении с финальным боссом. Тогда он был во много раз слабее, чем сейчас, упорно настаивал на прохождении последнего подземелья в одиночку, противился просьбам друзей, которые были против. Затеивалось это не ради славы или награды за завершение игры, для Мордреда это было способом проверки силы и испытания себя.

Битва с последним боссом оказалась мучительно долгой и тяжелой. Поединок затянулся более чем на пять часов без единого перерыва. В момент нанесения рокового удара его наполнила невероятная эйфория как в игре, так и в реальности. В то же мгновение он осознал, что стоит на "вершине". Покорять больше нечего.

С тех пор игра стала терять свою привлекательность. И все же она была и есть неоспоримо важным аспектом его жизни. Все свершения, которых он добился, никуда от него не уйдут. Мордред мягко улыбнулся, глядя на парящий в воздухе самоцвет, готовый вот-вот раскрыться.

Померкнул навевающий кошмары красный свет. Инсигния неистово заметалась из стороны в сторону, начала постепенно таять, терять форму. Камешек, обернувшийся загадочной жидкостью, стек на землю, превратился в лужу, походившую на лаву. Неожиданно та напоследок вспыхнула. Взрывное пламя взвилось ввысь. На этом дело не остановилось, ибо огонь стал принимать форму. Присмотревшись, перед глазами Мордреда мелькнула нежная человекообразная фигура. Женщина.

Она открыла глаза, и кристаллизованный огонь задрожал. Затрещал, на его искажившейся и изменившейся поверхности поползли трещины, пока он наконец не разбился вдребезги. Из возникшего облака пыли вышла девушка. Высокая, статная, с совершенной фигурой. Доспехи сидели на ней слишком идеально, создавая впечатление, будто они не на заказ сделаны, а были на ней с самого её рождения. Кожаная броня цвета ночи прекрасно выделяла её обворожительные изгибы тела, в то же время обеспечивая приличную защиту. На её торсе, плечах и руках виднелись бледно-красные пластинчатые доспехи с выгравированной эмблемой

Алых Драконов. Таким же образом были покрыты бедра и ноги. Девушка носила броню, которая, казалось, была крепче алмаза или титана, с таким изяществом и грациозностью, что трудно было оторвать взгляд.

Она безмолвно сдвинулась с места. Багровые наголенники элегантно ступали по пепельной грязи. Остановилась перед Мордредом, в глазах её читалась страстная привязанность. Несмотря на то, что они были примерно одинакового роста, она вдруг опустилась. Преклонилась перед ним, как это сделал бы рыцарь перед своим королем. Положила правую защищенную алой перчаткой руку на сердце, левую на землю, склонила голову, демонстрируя преданность и покорность. Не проронив не слова. Её пламенные волосы, окрашенные в красный и светло-оранжевый цвета, развевались на поднимающем густой пепел ветру. Заострённые черты её лица выражали абсолютное повиновение своему призывателю и господину.

"И все фамильяры так относятся к своим призывателям с самого начала?" — подумал Мордред. Как никак это было его первой встречей с собственным фамильяром. Его несколько отталкивал столь огромный почет, но он пока решил закрыть на это глаза.

— Назовись, — велел он властным голосом.

Первым делом следует представиться. Однако рыжеволосая барышня оставалась безмолвной, спустя мгновение покачав головой.

— Прошу прощения, мой господин. У меня еще нет имени; для меня будет честью назваться так, как вы посчитаете наиболее уместным, — ответила она голосом спокойным и собранным. И голосок её прозвучал достаточно женственно, вопреки далеко не безобидной внешности, и в то же время с ноткой силы. Она подняла голову, взглянула на Мордреда гетерохроматическими глазами — один красный, другой светло-желтый — и стала ждать.

"Имя... верно, слыхивал о таком в игре, " — кивнул Мордред. Фамильярам можно дать имя, хотя это являлось делом вкуса, поскольку оно ничего не меняло.

— Так тому и быть, тогда отныне твоё имя — "Ирина".

"Алая Владычица Драконов", "Ирина", без возражений кивнула. Лицо её не выражало ничего, выглядело таким бесстрастным, что даже Мордреду было нелегко его прочесть. Она выказывала верность и подчиненность, и тем не менее ничем более не напоминала других безжизненных компаньонов, контролируемых искусственным интеллектом, о которых Мордред был наслышан. Всё, начиная с её действий, движений, речи и заканчивая тем, как она дышала, казалось "настоящим".

Мордред мысленно дал себе пощечину.

"Ну само собой всё будет настоящим. Это же теперь реальность..." — напомнил он себе.

Осталось еще одно, в чем нужно было убедиться. Только что он призвал самое сильное игровое существо в виде фамильяра, уровни которых приравнивались к тем, что были у игроков, собственно, потому он и не знал наверняка пределов её сил.

— Ирина, назови свои классы.

Аналогично игрокам к каждому способному драться существу прикреплялись классы. То же относилось и к фамильярам с единственным различием в том, что классов они имели несколько. Обычные компаньоны, как правило, владели лишь одним классом, в то время как боссы отличались тем, что обладали вплоть до четырех.

"Если память меня не подводит," — начал копаться в воспоминаниях Мордред. Классами Алого Владычицы Драконов были: "Волшебник", "Воин", "Некромант" и "Храмовник". Каждый из которых можно было поднять до 200 уровня, а это, по сути, означало, что её текущий уровень должен быть около 800. Кстати говоря, у Мордреда 2200 уровень.

Ирина кивнула.

— Мои классы: воин, волшебник, некромант и храмовник.

— Ясно, ничего не изменилось. Просто чтобы убедиться, у тебя также есть доступ к своему "истинному облику", да?

— Да, если пожелаете, я могу принять свой первоначальный облик. Хотите, чтобы я это сделала?

— Нет, не станем растрачивать время попусту. Мне достаточно знать, что прямо сейчас это возможно.

"Прямо сейчас," — обратил он внимание на свои слова. Всё было в полном порядке. Умения проверены, сильнейший фамильяр призван. Тогда что следовало прямо за "сейчас"? Мордред обернулся к небесам. Ясным небесам, какими он их и помнил, с выглядывающим на горизонте, вторгающимся оранжевым закатом.

"Фэнтези, магия и драконицы-прислужницы... как быть дальше?"

Он помотал головой, избавляясь от нарастающего беспокойства.

— Блин, да о чем тут волноваться? — он потянулся и вдохнул полные легкие воздуха "фантазии". — Ирина... я хочу больше разузнать о этом мире.

<http://tl.rulate.ru/book/1639/189261>