

Сай Юн

Отродье системы

УДК 82-312.9
ББК 84-445
Ю49

Юн С.

Ю49 Отродье системы / Сай Юн. – М.: Литнет, 2026. – 214 с.

ISBN 978-5-521-99388-8

Меня убили. Обычная смерть в обычном мире – обрушившаяся конструкция, боль, темнота. А потом был свет. Ритуал призыва, запретная магия, попытка создать идеального слугу – «Избранного».

Но система дала сбой. Вместо идеального раба получилось ОТРОДЬЕ. Бракованный. Неприкаянный. Тот, кто не нужен ни этому миру, ни тому. Теперь меня хотят уничтожить те, кто меня призвал. Гильдия Смерти уже выжгла клеймо на моем плече. Барон, заплативший за ритуал, отправил охотников.

У меня нет класса, нет покровителей, нет даже нормального оружия – только черный кинжал «Клык» и одно умение, которое в этом мире считают проклятым. Я могу поглощать силу тех, кого убиваю. Классы. Навыки. Саму суть. С каждым поверженным врагом я становлюсь сильнее. С каждым уровнем – опаснее.

Система назвала меня Отродьем? Что ж, я докажу, что даже отродье способно стать кошмаром для тех, кто посмел играть с чужой жизнью. Добро пожаловать в Эрдегард. Здесь нет героев. Есть только выжившие.



Знак информационной продукции согласно
Федеральному закону от 29.12.2010 г. № 436-ФЗ.

ISBN 978-5-521-99388-8

© Литнет, 2026
© Юн С., 2026

Глоссарий терминов

Внимание: возможны незначительные спойлеры. Рекомендуется читать после завершения книги или использовать как справочник во время чтения.

Мир и география

Эрдегард – мир, в который был призван Гектор. Каждый житель обладает системой, классами, уровнями и навыками. Технологический уровень соответствует средневековью с элементами магии и древних механизмов.

Крест-на-Кости – город, где разворачивается основное действие. Разделен на Нижний город (беднота, преступность, гильдии наемников) и Верхний город (знать, гильдейские штабы, магическая охрана).

Нижний город – бедный, грязный и опасный район Крест-на-Кости. Место действия большинства сцен книги.

Верхний город – богатый район с особняками знати, музеем артефактов и усиленной охраной.

Древний Лес – лес, населенный древними эльфами. Обладает собственной волей и магией. В сердце леса находятся руины столицы Старой Крови.

Глубинные тоннели – система подземных ходов под Крест-на-Кости, построенная древней цивилизацией Старой Крови.

Система и механики

Система – универсальный интерфейс, который есть у каждого жителя Эрдегарда. Отображает уровень, параметры, НР, ману, навыки, классы и системные сообщения.

Уровень – показатель силы и опыта персонажа. Повышается за убийство врагов, выполнение квестов и поглощение чужой силы.

Класс – специализация персонажа, определяющая доступные навыки и стиль боя. Примеры: воин, вор, берсерк.

НР (Health Points) – очки здоровья. При падении НР до нуля персонаж умирает или теряет сознание.

Мана – ресурс, необходимый для использования магических навыков и некоторых классовых способностей.

Навык – активная или пассивная способность, полученная через систему. Может быть классовой, полученной за уровень, или поглощенной.

Критический удар – удар, наносящий повышенный урон (обычно в 1.5–3 раза больше обычного).

Уникальные термины

Отродье – статус Гектора, присвоенный системой после неудачного ритуала призыва. Отродье не имеет класса в обычном понимании, получает меньше опыта, но может поглощать силу убитых врагов и не ограничен системой в выборе навыков.

Избранный – особый класс, который система дает только призванным душам из других миров. Дает ускоренный рост, доступ к уникальным навыкам и благосклонность мира.

Пустота – древняя сила, существовавшая до начала времен. Может быть источником энергии, оружием или проклятием. Гектор носит Пустоту внутри себя.

Старая Кровь – древняя цивилизация, строившая механизмы, способные мыслить. Пыталась контролировать Пустоту, но была поглощена ею. Последняя представительница – Верита.

Портал – разрыв в пространстве, соединяющий мир Эрдегарда с Пустотой. Используется Советом для вторжения.

Фракции и группы

«Ищущие Рассвет» – отряд наемников и охотников, специализирующихся на запретных ритуалах. Возглавляет Амелия. Цель – уничтожить барона и остановить Совет.

Гильдия Смерти – преступная гильдия наемников, специализирующаяся на убийствах. Глава – барон фон Крест. Символ – череп, пронзенный тремя кинжалами. Этот символ выжжен на плече Гектора как клеймо.

Совет – таинственная организация, стоящая за бароном. Состоит из гибридов – существ, созданных из людей и Пустоты. Цель – пробудить древнюю цивилизацию Старой Крови и подчинить ее себе.

Эльфы Древнего Леса – эльфы, которые не покидали своих земель тысячи лет. Обладают древней магией и способностью чувствовать Пустоту. Возглавляются Владычицей Элланор.

Главные персонажи

Гектор Ломоть – главный герой. Призван бароном в ходе запретного ритуала, но из-за сбоя системы стал Отродьем. Обладает способностью поглощать силу убитых врагов.

Амелия – лидер отряда «Ищущие Рассвет». Бывшая наемница, пытается искупить прошлое, охотясь на тех, кто проводит запретные ритуалы.

Арни – бывший стражник, танк отряда. Спокоен, надежен, с чувством юмора.

Лоризн – эльфийка-лучник. Скептически относится к Гектору в начале, но после совместных боев проникается уважением.

Громуг – орк-берсерк, спасший Гектора из канавы. Становится его наставником и другом.

Верита – последняя из Старой Крови. Была запечатана бароном в стазис-капсуле. Обладает способностью управлять древними механизмами.

Элланор – Владычица эльфов Древнего Леса. Приходит к Гектору с предложением союза.

Барон Эрхард фон Крест – главный антагонист. Глава Гильдии Смерти, организовавший ритуал призыва.

Артефакты и предметы

«**Клык**» – кинжал Гектора, полученный от Марты. Черное лезвие с красными прожилками. Способен восстанавливать здоровье при критических ударах и поглощать энергию врагов.

«**Сердце Пустоты**» – огромный фиолетовый кристалл, созданный бароном с использованием крови Вериты. Способен подчинять себе связанных с Пустотой существ.

«**Слеза Древних**» – голубой кристалл, способный стабилизировать магические цепи и восстанавливать связь с Пустотой.

Ключевые навыки

«**Точечная декомпозиция**» – навык Гектора, наносящий урон, игнорирующий 50 % брони механических целей. Может использоваться для разрушения магических конструкций и артефактов.

«**Чувство конструкта**» – пассивный навык Гектора, позволяющий ощущать механические и магические устройства в радиусе до 20 метров.

«**Шёпот Пустоты**» – пассивный навык, позволяющий автоматически обнаруживать слабые места механизмов и магических конструктов. Дает бонус к урону против искусственных целей.

«**Адаптация**» – пассивный навык Гектора, позволяющий использовать оружие, не соответствующее параметрам, за счет НР.

Существа

Гранитный Скорпион – механический конструкт, охраняющий артефакты Старой Крови. Покрыт каменным панцирем, имеет хвост с жалом.

Механический страж – общее название для механических существ, созданных Старой Кровью. Могут быть модифицированы биологическими компонентами.

Гибридный солдат Совета – солдаты, созданные Советом из людей и Пустоты. Не чувствуют боли, не знают усталости.

Древний страж – существа, запертые между мирами Пустотой. Покрыты корой и мхом, имеют ветви вместо рук.

Искаженные спящие – спящие представители Старой Крови, искаженные экспериментами барона. Не имеют разума – только инстинкты.

Квесты и ритуалы

Запретный ритуал призыва – ритуал, проведенный бароном для призыва души из другого мира и создания Избранного. В случае с Гектором дал сбой.

Обряд Открытия – ритуал, который каждый житель Эрдегарда проходит в 15 лет для получения первого класса.

Стазис – состояние, в котором находятся спящие представители Старой Крови. Могут находиться в стазисе тысячелетиями.

Пролог

Последнее, что я запомнил из своей прошлой жизни – это запах.

Не героический ветер свободы, не цветы от любимой девушки, даже не запах бензина или озона, которым пахнет перед взрывом. Нет. Я запомнил запах собственной крови, перемешанный с вонью горящего пластика и дешевого кофе из автомата, который стоял в холле нашего офиса.

Странно, правда? Ты живешь двадцать семь лет, копишь на квартиру, ненавидишь начальника, мечтаешь уволиться и уехать к черту на рога, а в последний момент твой мозг цепляется за запах кофе.

Потому что реальность оказалась банальной. Никакого геройства. Никакой пули, пойманной на лету ради спасения красотки. Просто я шел по переходу, а над моей головой обрушилась конструкция. Старая, ржавая, та самая, на которую сотни раз жаловались в соцсетях, но чиновникам было плевать.

Я даже не успел испугаться. Просто – темнота.

А потом был свет.

Не тот белый тоннель, о котором пишут в книгах. Не суд с ангелами и не огонь преисподней. Просто – свет. Миллиарды искр, кружащихся в пустоте, как снег в безветренный день.

И голос.

Не мужской, не женский, не человеческий вообще. Он звучал у меня в голове, но одновременно везде – в каждой искре, в каждой частице этого странного пространства.

| Ошибка. Субъект не соответствует критериям отбора. |

Я попытался открыть рот, чтобы спросить, что за черт здесь происходит, но у меня не было рта. Не было тела. Только сознание, которое отчаянно цеплялось за мысль: «Я не хочу умирать».

| Обнаружена аномальная воля. Начало процесса реинтеграции. |

| Поиск подходящего носителя... |

| Адаптация... |

| Ошибка! Несовместимость с системой класса «Избранный». |

| Поиск альтернативы... |

Искры вокруг меня начали сгущаться, формируя нечто похожее на воронку. Я чувствовал, как меня куда-то затягивает, разрывает на части и собирает заново. Боль была невыносимой, но одновременно – очищающей.

| Носитель найден. Статус: «Отродье». |

| Система принудительной адаптации активирована. |

| Добро пожаловать в Эрдегард, неприкаянный. |

Воронка захлопнулась.

Я проснулся от того, что меня рвало. Не желчью – чем-то черным, густым, пахнущим гнилью и серой. Тело ломило так, будто его пропустили через мясорубку, а потом склеили обратно в неправильном порядке.

– Очухался, – раздался грубый голос где-то над ухом. – А я уж думал, не вытянем. Лежи, не дергайся. У тебя там, внутри, все перемолото было. Целитель сказал, ты чудом выжил.

Я открыл глаза.

Надо мной нависало лицо, которое могло принадлежать разве что персонажу из дешевого фэнтези-сериала. Здоровенная башка, покрытая грубой зеленоватой кожей, торчащие из нижней челюсти клыки, маленькие, глубоко посаженные глаза с красноватым отливом.

Орк.

Настоящий, мать его, орк.

Я дернулся, пытаюсь отползти, но тело не слушалось. Орк только хмыкнул и легко, одной рукой, прижал меня к чему-то мягкому – к лежанке, понял я.

– Тихо, тихо. Я – Громуг. Мы тебя вчера из канавы вытащили. Сразу за северными воротами. Ты там лежал, весь в этой дряни, – он кивнул на черную лужу у изголовья. – Думали,дохнешь. А ты выжил.

Я перевел взгляд. Мы находились в небольшой комнате, сложенной из грубого камня. В углу догорал очаг, давая скудное тепло. На стене висело какое-то оружие – топор, щит с выщербленным гербом, связка метательных ножей.

В голове пиликнуло.

| Система инициализирована. |

| Имя: (Не определено). |

| Раса: Человек (Измененный). |

| Класс: Не выбран. |

| Уровень: 1. |

| HP: 3/12. Мана: 0/5. |

| **Внимание! Обнаружена остаточная энергия ритуала. Ваше тело было использовано как сосуд для темного призыва. Класс «Избранный» заблокирован навсегда.** |

Я перечитал последнюю строчку три раза.

«Сосуд для темного призыва».

Меня не просто убили. Меня украли у смерти, чтобы использовать как расходный материал в каком-то черном ритуале. А потом, когда я стал не нужен, выбросили в канаву, как пустую бутылку.

– Кто? – выдавил я, и мой голос прозвучал как скрежет ржавого железа. – Кто это сделал?

Громуг покачал головой, отчего его здоровенные плечи ходунном заходили.

– Не знаю. Но такие ритуалы просто так не проводят. Кто-то очень сильный и очень богатый заплатил, чтобы призвать душу из другого мира. Обычно так делают, чтобы создать идеального слугу – «Избранного». Привязывают к системе, дают силу, и он становится верным псом. Но с тобой что-то пошло не так.

– Я не прошел отбор, – прошептал я, вспоминая голос из пустоты. – Ошибка.

– Вот именно. Вместо идеального слуги получилось... – Громуг замялся, подбирая слова. – Отродье. Оскверненный. В общем, ты сдох бы там, если бы не одно «но».