

Глава 2: Жаркое начало

Книга 1

- Что за черт?

Когда я пришел в сознание, то понял, что нахожусь в тюремной камере.

Одна часть камеры – это железные прутья, которые уже подверглись коррозии, остальные три стены были каменными. Высокий потолок, почти 3 м, с маленьким окном в крыше.

Грязная, старая тряпка для кровати и отверстие на полу, по-видимому, для отходов. Это – все, что, охватывает мой «безграничный» мир.

В дополнение ко всему этому, на моих руках были деревянные кандалы.

Сквозь железные прутья я вижу другую пустую камеру, которая выглядит точно также.

- Да уж, жаркое начало...

Оказалось правдой, что Страж не установил мои обстоятельства после перемещения. Возможно, отчасти здесь есть и моя вина в том, что я не задавал вопросов...

Я не спрашивал, потому что у меня так или иначе было ожидание того, что я окажусь на травянистой равнине, или в лесу, или даже на руинах какого-нибудь замка.

-Если так написано в сценарии хозяина игры, то он должно быть ужасная личность.

Вставая, я ворчал на самого себя и пытался прояснить ситуацию.

В этом случае 'хозяином игры' является Страж, не так ли? Он действительно говорил, что я свободен делать то, что хочу, но я не планирую ловить его на слове и пытаться освободиться. Причина состоит в том, что такая обстановка не была бы создана просто так, без какой-либо цели.

Судя по тому, что свет проходит через отверстие сверху, возможно сейчас полдень.

Прямо сейчас на мне аккуратная пара штанов и рубашка с длинными рукавами. Мои стопы, сюрприз-сюрприз, голые.

Моя одежда, мои вещи, и даже мешок на веревочках с важной книгой заклинаний внутри – все это скрылось от моих глаз. Даже кольца, которые должны были быть на моих руках – все волшебные атрибуты отсутствовали.

- Существует ли какая-нибудь характерная фигура речи, чтобы описать, как все это 'внезапно и поспешно'?.. Внезапная смерть, затем перемещение в странное измерение, и, что еще более внезапно – это становление героем TRPG.

Я чувствовал себя жутко уставшим. Я облокотился о стену и взялся за голову.

- А-а-а! Я на самом деле попал в параллельный мир!

Я осознал, что переживаю за тот мир, в котором жил раньше, о том, кто найдет мой труп и мои приготовления к встрече на следующей неделе, которые я еще не успел закончить.

Возможно, это одна из таких ситуаций, когда я должен немедленно принять меры, но мне было необходимо сделать несколько глубоких вдохов, чтобы успокоиться.

После нескольких минут полного оцепенения, мой ум наконец начал работать.

- Итак, даже без моих вещей, пока я могу использовать какие-нибудь заклинания... Хотя, о чем может идти речь, если у меня с собой даже нет книги заклинаний!

Из-за той суровой реальности, которую я вновь осознал, мой лоб покрылся испариной.

- У меня нет книги заклинаний... Это серьезно.

Книга заклинаний.

Эта вещь чуть ли не самая важная для всех волшебников игры D&B

Волшебники из D&B должны были читать свои книги заклинаний каждое утро, чтобы подготовить те заклинания, которые они собирались использовать в этот день.

Затем после того, как заклинание использовано, оно исчезает из сознания волшебника и он не может больше использовать его, пока не прочитает книгу снова следующим утром, таким образом «зарядить» энергией это заклинание.

Даже перед тем, как их использовать, у меня нет "заряженных" заклинаний ... и без вещей, которые сделали бы меня волшебником, я сейчас обыкновенный человек.

Несмотря на то, что я был обычным человеком в течение 42 лет, я ощущаю сильное чувство дискомфорта.

- Заклинания, вспомню ли я какие-нибудь заклинания из игры...

Кроме времени, проведенного за игрой в D&B, я никогда не использовал заклинания прежде в реальной жизни. Я пытался вспомнить хоть что-нибудь, обшаривая закоулки своего мозга так, будто искал математическую формулу...

- А, вспомнил!

Я действительно нашел своего рода независимую энергию где-то в моем разуме. Это должно быть заклинания, которые я могу использовать. Напевание, или другими словами, процессы, чтобы активировать эти заклинания, естественно появляются в моем мозгу.

Помимо этого, все знания, которые приобрел Джио Марджилс, были перенесены в мой собственный мозг. У меня действительно есть способность воссоздать мою книгу заклинаний с нуля, но такое действие потребовало бы огромного количества времени и усилий.

- Я должен выбраться отсюда. И по ходу, я определенно должен восстановить хоть что-то из своей книги заклинаний. Только кто затащил меня в это место?

Растущее чувство опасности, по-видимому, помогло моему уму начать работать заново.

Спасение действительно важно, но перед этим, я должен полностью понять свою текущую ситуацию.

Я обыскал свою камеру, но как ожидалось, то, чего я ищу, здесь нет.

- Должен ли я по-быстрому использовать какое-нибудь заклинание и выбраться отсюда?

Что больше всего взрывает мозг волшебников D&B, так это выбор заклинаний, которые понадобятся в течение дня, и когда их лучше всего использовать.

Я (как Джио) являюсь волшебником максимального уровня, таким образом, я в состоянии выбирать 9 заклинаний за каждый уровень от 1 до 9. С другой стороны, наличие в общей сложности 81 заклинания немного усложняет положение.

Если я хочу разрушить кандалы и открыть дверь камеры, то у меня есть заклинание «Волшебного замка». Если я хочу просто исчезнуть отсюда, то мне поможет заклинание телепортации. Только проблема в том, что я не знаю, куда переместиться, поэтому я не могу его использовать.

- Для начала, давайте немного восстановим душевное спокойствие.

Принять решение было непросто, но в итоге я решил использовать заклинание "Неуязвимости".

Это заклинание 9 уровня, самого трудного уровня. То, как оно действует, дает мне полную защиту от всех нападений с обычным оружием, а также от всех заклинаний, по крайней мере, до 3 уровня. Продолжительность действия составляет 6 часов. Такое заклинание подготовит меня к худшим ситуациям.

- Итак... Интересно, смогу ли я на самом деле использовать заклинания правильно...

После того, как я сделал несколько глубоких вдохов, я начал напевать заклинания, которые я повторял в игре так много раз.

<http://tl.rulate.ru/book/1102/25366>