Интересно, сколько я здесь уже нахожусь? Совсем сбился со счета времени. Довольно долго никто не приходил ко мне. Может, они забыли? Возможно. Так или иначе, следует учитывать любой ход событий. Ну, хотя бы с голоду не умру: мясо на полу обновляется (магия!) через какой-то промежуток времени. Это уже радует.

А если мне повезет, и я выберусь отсюда, то первым делом примусь прокачивать собственные навыки с опытом. Ведь заточении я вряд ли смогу сильно сдвинуться в развитии. Затем исследую мир, узнаю новую для себя информацию о местных порядках, том, где мне искать других драконов. Но сначала надо выбраться на свободу.

Я нахожу нечестным нахождение в заключении при старте. Обычно в книгах попаданцы либо рождаются в кругу семьи, либо становятся героями с уже развитой системой скиллов. Мне не особо повезло... Впрочем, спасибо за перерождение кое-какому богу. Уж лучше пытаться сбежать из местной "тюрьмы", чем отдаться навеки тьме.

Кстати говоря, о попытках. Все они тщетные. Стены каменные, толстые, ничем не пробиваются. Проход, которым я пользовался при выходе на арену, таинственным образом исчез. Пол вообще сделан из грубо обтесанной породы неизвестного вещества, не поддающегося подкопу.

Остается лишь верить, что за мной еще вернутся. Иного выхода пока не вижу. Надежда всегда умирает последней, особенно когда кроме того как надеяться и ничего не предпринимать не остается (данное высказывание принадлежало какому-то неигровому персонажу из старой РПГ).

Проверю, не изменились ли статы:

Имя: –––

Возраст: 14 дней

Пол: мужской

Раса: дракон

Класс: детеныш черного дракона

Уровень: 1

Здоровье: 80/80

Запас маны: 5/5

Прогресс опыта: 78/100

Активные эффекты: –––

Пассивные эффекты: чешуя черного дракона

Характеристики:

Сила: 15

Живучесть: 15

Интеллект: 15

Выносливость: 15

Ловкость: 15

Дух: 15

Навыки и способности: –––

Ничего нового. Только количество опыта повысилось. Видимо, он увеличивается пассивно со временем, а также приходит с пищей. Ну, логично. Может так и прокачаюсь? Драконы очень долго живут. А что, неплохая идея...

- Дракоон! - мои размышления прервал глухой голос сзади. - Мы пришли за тобой.

Я развернулся. У самой стены стоял мужчина средних лет, весь укутанный в зеленоватую робу. Рядом, слева от него, на полу светился двухметровый в диаметре синий круг. Еще один чародей?

- Так-с. Не двигайся. - человек показал ладонью соответствующий жест. Я замер как вкопанный. - Отлично.

Внешне мужчина выглядел весьма необычно. На его шее висел ограненный камень размером с кулак, похожий на изумруд. Магический амулет? Вполне вероятно. На правой руке у незнакомца был одет серебряный браслет, не очень хорошо сочетающийся с робой. Говоря о робе: она мало того, что была зеленоватой, так еще была покрыта незнакомыми мне узорами.

Я окончательно убедился, что мне встретился очередной маг. Правда, я уверен на все сто из ста, что он менее могуществен чем Пестор. Аура ощущается явно слабее.

- Продолжай стоять. - сухо приказал мужчина. - Мы проверим тебя на наличие магического потенциала. Это абсолютно безопасно.

"Наличие магического потенциала"? Это он о способностях к магии? И почему "мы"? Он же только один. Однако это только мне так кажется. Я уже раз вляпался в невидимую стену. Почему бы тогда не быть заклинанию невидимости и для человека?

Из рук чародея вылетели желтые искры: сначала они окружили меня в кольцо, а затем начали двигаться по известной лишь их создателю траектории.

Кхм, безопасно, говоришь... Сейчас проверим, насколько ты силен. Я мысленно крикнул: "Статус!"

Имя: Маргус

Возраст: 37 лет 54 дня

Пол: мужской

Раса: человек

Класс: чародей

Ранг: заклинатель

Уровень: 23

Здоровье: 475/475

Запас маны: 967/1200

Прогресс опыта: 14769/25000

Активные эффекты: щит мага [3 уровень]

Пассивные эффекты: аура чародея

Характеристики:

Сила: 12

Живучесть: 27

Интеллект: 44

Выносливость: 13

Ловкость: 10

Дух: 34

Навыки и способности: колдовство [6 уровень], стойкость разума [4 уровень], восстановление [4 уровень], щит мага [3 уровень], владение посохами [3 уровень], мистицизм [3 уровень], светлая магия [3 уровень], разрушение [2 уровень], магия иллюзий [2 уровень], сила воли [2 уровень], приготовление блюд [2 уровень], темная магия [1 уровень]

Его характеристики явно ВО МНОГО РАЗ ниже, чем у того старика. Значит, в этом мире класс придворного мага сильно отличается от класса обычного чародея.

В игре, в которую я играл, существовало 5 разновидностей магов: колдун, волшебник, чародей, архимаг и маг-целитель. Колдун имел сильные призывные заклинания, чем был очень популярен среди игроков. Волшебник хорошо владел магией левитации и получал бонус к положительному мировоззрению. Чародей являлся мастером иллюзий, телепортаций, а также единственный не имел как таковых слабых мест. Архимаг обладал наивысшей магией разрушения, недоступной другим, а также обладал самой сильной магической аурой. И, напоследок, маг-целитель (он же хиллер), который буквально занимался лечением союзников.

Можно предположить, что в основных аспектах классы магов могут неслабо так пересекаться с РПГ игрой. К тому же, игр я опробовал не мало, прежде чем сильно подсел на Magic Wars: Hystory of the Legend. Тут явно должны быть какие-либо сходства.

- Хмм, я закончил. - произнес Маргус. - Теперь пройди за мной в портал. - мужчина спокойно поманил меня за собой.

Я на всех своих четырех лапах спокойно зашел в светящийся синий круг. В глазах резко помутнело. Ко всем чудесам и выкрутасам нового мира я стал постепенно привыкать, поэтому я нисколько не удивился. Несколько секунд, и мы с чародеем оказались в маленьком помещении, очень напоминавшем мне предыдущее место заключения. Не понял...

Каменный пол, каменные стены, одна свеча посередине квадратной комнаты, а также дверь. В общем, тоска зеленая. Кроме свечи и двери никаких других отличий от старой "камеры" не было.

- Пока поживешь здесь. Потом с тобой решат, что делать. - лицо волшебника приняло строгий вид. - Мне придется уйти.

Я только сейчас заметил, что все встреченные мною маги обращались с драконом наравне как с человеком. Иначе в чем смысл говорить подобные фразы? Другие люди видели во мне только интересную зверушку, не более.

Пока я анализировал отношение других к себе, Маргус успел куда-то исчезнуть. Проклятие! Меньше думать надо, больше действовать!..

Я осмотрелся. Решетчатая дверь была выполнена из неизвестного мне металла и вела в освещенный факелами коридор. Я подошел поближе. Закрыта. С другой стороны был впаян толстый замок. Не очень-то приободряет. Однако наличие самой двери уже немного радовало.

Я окинул внимательным взглядом помещение. Спустя несколько секунд заметил еще одну интересную особенность этой комнаты. На противоположной двери стене был выполнен целый квадрат из каменных кирпичей высотой и шириной в полтора метра. На фоне грубо обтесанной породы подобное очень явно выделялось. И как я сразу это не заметил?

Я подошел вплотную к стене. Попробовал толкнуть вперед. Не получилось. Жаль. В некоторых игровых данжах были специальные проходы, которые открывались разными способами, в том числе и толчком прямо. Хмм... А может, толкать и не надо? Есть ведь разные способы открытия потайных проходов.

К моему разочарованию, больше в помещении ничего не нашлось. Даже куска мяса, не дававшему мне раньше избегать голодной смерти. Ни о каких рычагах и речи идти не могло. Сами по себе стены и потолок, за исключением квадрата, были выдолблены из каменной породы, не имея ничего кроме гладкой поверхности. Оставался только последний вариант.

Я вцепился взглядом в квадрат. Тут должен быть замаскированный под кирпич рычаг, включатель (или как его там называют).

Разглядывая внимательно кирпичи, и тыкая по ним, я пришел к выводу, что даже если что-то есть, у меня все-равно не получится правильно активировать.

Я прилег в центр комнаты, поближе к свече. Ее тусклого света не хватало на освещение всего помещения. Обстановка, в которой я находился, навевала на меня только мрачные мысли. Желание искать выход отсюда резко улетучилось.

Все мои накопившиеся за время пребывания в этом мире внутренние переживания вылились в неприятные мысли и нахлынули бурным потоком, не найдя каких-либо преград: "До чего докатился! Вот если бы тогда не кинулся героя из себя строить, то жил бы себе спокойно, да кофеечек попивал за компом.", "Ну-ну-ну. Ты не боись, с голоду не помрешь. Ты же ЭКЗОТИЧЕСКОЕ животное!", "Гордись! Скоро будешь игрушкой номер один. Девочка тебя уже записала в свой список...", "Колдун обещал свободу, ну так получай! Оденет магический ошейник, и дело с концом!.. Раб до конца дней!", "Какая самоуверенность у тебя, однако. Думаешь, ты им нужен? Да про тебя давно уже забыли. Скинули сюда, чтобы избавиться. Умрешь ведь с голоду, даже в этом мире, наверное...", "Уж лучше быть рабом, чем так..."

Я не выдержал: "Как меня все это достало!!! Почему все это со мной?! Арргх..."

В приступе ярости обхватил клыками свечу и кинул ее в квадрат из кирпичей. Свеча раскололась на несколько частей, разлетевшихся в разные стороны. Ранее горевшая часть растеклась вниз по стене.

Вдруг пол слабо завибрировал. Спустя две-три секунды что-то начало звенеть и скрежетать.

Я испуганно уставился на квадрат. Кирпичи сначала втянулись внутрь, образовав отверстие, а затем начали по порядку уходить в боковые стороны квадрата, открывая проход. После того, как последний кирпич исчез в стене, вибрирование закончилось. В комнате запахло сыростью и плесенью.

"Это что сейчас было?" - первым делом пришло мне в голову. Я пребывал в состоянии легкого шока. Не каждый день увидишь открывающийся потайной проход в стене. Неподалеку послышались голоса стражников:

- Неопознанный шум, что только что произошло?

- Кажись, шум из камеры B22, надо срочно проверить! Возможно, это попытка побега.

В коридоре по направлению двери раздался топот бегущих людей. Параллельно вместе с этим я отметил, что квадратный проход начал закрываться. Времени для раздумий не оставалось.

Я прыгнул в закрывающийся проход.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

http://tl.rulate.ru/book/28362/715716