

Солнечные лучи светили мне в глаза, так что я не мог спать больше. Проснувшись, первое, что я увидел это своды пещеры, освещенные солнечным светом, проникающим со входа. Я резко встал, но боль в боку заставила меня пожалеть об этом. Наконец собравшись с мыслями, я вспомнил как тут оказался.

"Мдаа, ну и куда же меня забросило ритуалом пространственного перемещения? Я не успел как следует его настроить, да мне бы и не дали возможности. Либо я телепортируюсь хрен пойми куда, либо помираю под шквалом вражеских атак. Выбор очевиден. В первом случае хотя бы есть шанс выжить... небольшой, но есть. И похоже мне повезло и я все еще жив, но..."

Я обследовал свое тело магической энергией.

"Как я и думал - многочисленные повреждения энергетических каналов. С такой серьезной травмой я смогу использовать заклинания только с первого по третий уровень, хотя до этого мог использовать заклинания вплоть до седьмого уровня. Похоже мне придется полагаться в основном на свои навыки владения мечом, и так как сильную магию ближнего боя, я смогу использовать не скоро, если вообще когда-нибудь смогу восстановиться, придется использовать только стандартные техники меча".

Я посмотрел на свой меч "Вельзевул". Он является моим "духовным артефактом". Такие артефакты привязывались к душе мага и буквально становились его частью. Это дает артефакту способность к эволюции, то есть возможность прогрессировать вместе с владельцем. Но нельзя привязать артефакт, мощь которого будет намного превосходить силу его пользователя, иначе это может нанести непоправимый ущерб душе мага. Привязать можно только один артефакт, и после привязки поменять его уже невозможно, поэтому духовными артефактами магов как правило становилось оружие-усилитель, которое увеличивало концентрацию мага, уменьшало затраты магической энергии на заклинания, а также увеличивало их мощь. Это могли быть палочки, магические посохи, кольца, книги, их еще иногда называют гримуарами, или меч как у меня. А что такого? Далеко не я один выбрал меч как свой духовный артефакт. В конце концов, каждый более-менее сильный маг должен уметь сражаться как на дальней, так и на ближней дистанции. Магия ближнего боя основана на усилении тела за счет циркуляции магической энергии, а также использовании заклинаний, ограниченных по дальности, но весьма опасных вблизи. Конечно специализацию никто не отменял, и есть маги которые лучше сражаются на дальней дистанции, чем на ближней и наоборот, но это абсолютно не означает, что если ты подберешься вплотную к магу, специализирующемуся на дальнобойных заклинаниях, то он не сможет ничего тебе сделать, о нет, он вполне может не то что отразить твою атаку, но и оказать достойное сопротивление.

Сила магов делится на уровни. Известно десять уровней. Есть предположение, что существуют уровни и после десятого, но доказательств этого нет, так как никому на данный момент не удалось достичь подобной силы. Заклинания также делятся на десять уровней. Маг первого уровня может использовать заклинания только первого уровня, а маг второго уровня может использовать заклинания как первого, так и второго уровня, соответственно маг третьего уровня способен на заклинания с первого по третий уровень и так далее.

"Думаю следует посмотреть, что мне удалось захватить с собой в этот мир".

Я снял кольцо и покрутил его в руке. Это не просто кольцо, а, так называемое, пространственное кольцо. Внутри него находится расширенное пространство, куда можно поместить различные предметы. Чем качественней кольцо, тем больше пространство у него внутри, и тем оно дороже. Артефакт очень распространен среди магов, им всегда нужно иметь

под рукой много различных вещей и артефактов и такие кольца оказывают неоценимую помощь в этом. Мое кольцо довольно редкое и обошлось оно мне весьма недешево.

Из экипировки, на мне сейчас броня из кожи Земляного дракона. Нет, конечно это существо не Истинный дракон, я еще не выжил из ума, чтобы сражаться с монстрами, самый слабый представитель которых имеет девятый уровень. Дело в том, что драконами порой называют ящеров, являющихся дальними родственниками Истинных драконов. Само собой и их сила также далека от их предков. Это просто гигантские ящерицы, часто со склонностью к определенному элементу. В моем случае со склонностью к земле. Я убил это существо во время одной из моих исследовательских экспедиций. Я пустил ящерицу на ресурсы, а из ее кожи заказал эту броню.

Далее идет плащ с капюшоном. Ничего в нем особого нет. Такие без особых проблем можно купить, если знать где. Основная его задача это поддержание комфортной температуры. То есть неважно, находишься ли ты в жаре или в холоде, ты всегда будешь ощущать только ту температуру, которую ты настроишь.

Дальше идет маска. Весьма полезный предмет. На первый взгляд она кажется неудобной, так как в ней отсутствуют какие-либо отверстия, но это не так. На самом деле маска абсолютно прозрачная с внутренней стороны, она необходима для генерации воздуха, на случай если вдруг ты попадешь в среду, где он отсутствует. Также она помогает лучше ориентироваться в пространстве, благодаря функциям "ночное зрение", "орлиное зрение" и "обнаружение жизни" и переводчик. Но это лишь часть её функций. Самая главная функция это... Я прикоснулся к маске и влил немного энергии в нее.

"Активация духа-помощника"

Спустя несколько секунд в моей голове раздался бесчувственный голос.

Приветствую, хозяин.

Дух-помощник - это псевдоразумное существо, способное хранить и анализировать огромный объём информации, но оно не имеет собственной воли или разума и способно действовать только после команды владельца.

- - Просканируй мои повреждения и оцени возможность исцеления.

Выполняю

Я почувствовал, как по моему телу прошла волна энергии.

*Сканирование закончено. Результат:

1. На правом боку найдено ранение, нанесенное предположительно проклятым оружием. Шанс на восстановление: 90%. благодаря развитой регенерации, полное восстановление наступит через неделю.

2. Обнаружено повреждение энергетических каналов. Уровень повреждений: 70%. использование заклинаний выше третьего уровня невозможно. Шанс на восстановление: 10%. Без специализированного лечения восстановление невозможно.*

Я обдумывал показания духа и становился все мрачнее и мрачнее.

"Ситуация еще хуже чем я думал. Лечение таких травм в моем мире обошлось бы мне ой как недешево... О чем я вообще думаю?! Хоть бы в этом мире вообще были квалифицированные медики! Хотя я еще даже местных жителей не видел. Да и засиделся я уже что-то в этой пещере. Самое время выйти и пообщаться с обитателями этого мира. Заодно и поищу того, кто поможет мне восстановиться".

я сложил меч в кольцо и, чтобы не провоцировать местных жителей, но тем не менее я в любую минуту готов его извлечь и использовать по назначению.

- Ну что? Вперед к приключениям.

слегка улыбнувшись я вышел из пещеры и... Улыбка спала с моего лица. Куда ни посмотри, повсюду виднелся лишь лес. я понятия не имел куда идти.

- Ладно, а если так?

"Обнаружение жизни".

Никого, за исключением мелких животных, в которых я не почувствовал почти никакой магии. Это меня удивило.

- Странно, очень странно. Но в любом случае нужно идти на поиски.

Бросив взгляд на землю, я заметил длинную палку. Подобрал ее, покрутил в руке и попробовал на нее опереться.

- Хмм, из этого получится неплохая трость.

Я достал кинжал из пространственного кольца и нацарапал на палке руны прочности. Так она не сломается слишком быстро. Затем вздохнул, и поплелся вниз по склону горы(это горный лес, если кто забыл), опираясь на самодельную трость и отряхиваясь от недавно начавшегося снега.

<http://tl.rulate.ru/book/33636/732469>