Глава 17

Четыре месяца спустя.

– Гермиона, я тут подумал что с разумом игрока, мой подарок стал почти бесполезным для тебя. Ведь теперь твой разум и так превосходно защищён.

– Почему? Очень даже полезен! У тебя ведь есть возможность показывать ложные воспоминания другим легилиментам. Ну, а у меня это браслет делает. Пусть враг сперва на браслет отвлечется и даст мне время что-нибудь предпринять. Ну и красивый он, мне нравится.

– Так-то да, но у меня возникла идея одного артефакта, но он будет размещаться на твоих запястьях, лодыжках и талии. Вот я и подумал, что браслет с ментальным шумом тебе не особо-то и нужен.

– А что за артефакт?

– Название я еще не придумал, но он будет включать в себя левитацию, защиту, усиление, ускорение и пространственное хранилище. В принципе, можно в него и оберег ментального шума установить. Правда, это посложнее будет, ведь чем больше чар, тем сложнее синхронизировать их. Потому и пришлось разбить схему на пять элементов. Вот смотри.

Я достал из инвентаря свиток со схемой артефакта и, протянув его подруге, продолжил.

– Думаю что, браслет с ментальным шумом лучше переделать в резинку для волос, ну или заколку.

Закончив изучать схему, Гермиона вернула мне свиток и, немного подумав ответила.

– Знаешь - насчет заколки, идея неплохая, но вот зачем мне эта левитация? Да и слишком дорогим этот артефакт выходит одних только ингредиентов тысячи на четыре галеонов выйдет. Я не могу принять такой дорогой подарок.

Да, с летающими артефактами у неё очевидные проблемы. И если со способностью «полет» у Гермионы никаких проблем не было - спокойно себе летает, фонтанируя на всю округу лучами радости и восторга - то вот с метлой, глайдером и ховербордом у неё не задалось. Они просто не внушали ей доверия, не помогло и то, что ховерборд взлетает максимум на тридцать сантиметров от земли.

– Пойми Гермиона, способность «полет», конечно очень хорошая, но вот маны жрет много, да и с ней особо сильно не поколдуешь. Собственно, для этого и нужен артефакт - ну, чтобы снять нагрузку с мага. А твои проблемы с летающими артефактами заключаются только в твоем страхе с них упасть. Ведь со способностью ты прекрасно летаешь! Вот я и подумал, что тебе нужен артефакт, который позволит летать точно так же. Посмотри: вот здесь я разместил блок ментального контроля, а вот здесь идет защита от перегрузок, изменения температуры и разреженности воздуха.

Развернув перед ней схему, я водил по ней пальцем, показывая и объясняя детали будущего артефакта.

– В общем, с подобной системой ты сможешь летать даже лучше, чем с «полётом». А по поводу

цены - не беспокойся: считай это моим вложением в тебя, тестированием нового артефакта и моей прихотью.

– Ну не знаю... я предпочту колдовать на земле, а летать - только по делу и для развлечения. Тем более, несложные заклинания и магию игры можно использовать и так. Ты, кстати не забыл, что обещал мне всё рассказать про магию игры? Ну, почему ты её так называешь. Да и про то, откуда у тебя система - ты тоже обещал рассказать. Опять сошлёшься на то, что сейчас некогда, и что лучше как-нибудь потом всё мне расскажешь? Нет, я на тебя не давлю, но Гарри, ты определись хотя бы , будешь ты мне рассказывать или же нет? А то эта неопределенность и любопытство не дают мне покоя и постоянно отвлекают.

– Прости, давно надо было тебе всё рассказать, но я просто не знал, с чего мне начать и как вообще тебе всё объяснить. В общем, что ты знаешь про теорию множественности миров?

– Ну, в одном научном журнале писали про неё и про то, что она ненаучна, так как не может быть доказана экспериментально. Также эту теорию часто используют различные философы и фантасты. То есть, ты хочешь сказать, что она верна, и ты, из другого мира? Но у тебя же есть мэнор, родственники и прочее...

– Ну, слушай: да - я из другого мира, и я, так сказать - попаданец, ну или перерожденец. Так как не знаю, была ли у этого тела душа до того как я в него попал, то с точной формулировкой определиться не могу. Но все же считаю, что - это что-то среднее между этими двумя вариантами. Ведь магия, проверка крови и система показывают, что я - Гарри Джеймс Поттер, а не кто-то другой. Так что, скорее всего, до меня этим телом управлял какой нибудь дух или ещё кто. Можно построить множество теорий и предположений по этому поводу, но точный ответ знает только тот, кто помог мне сюда попасть. Я долго гадал о том, зачем ему это надо, и что он с этого получит или уже получил, но это также оказалось бессмысленно.

– А кто этот он?

– Я лично его не видел. Просто передо мной появилось системное сообщение, в котором было предложение о перерождении от бога Улля. Это бог охоты, фортуны, азартных игр и спорта. Он является асом лука, асом лыжником и асом щита из германо-скандинавской мифологии. Узнал я это из книг по мифологии, ну а вообще я думаю, что это только одно из его имен. Но давай, лучше расскажу с чего все началось и немного о себе. Я родился и умер в мире, практически полностью идентичном этому, только время в нем опережает этот мир на годы. На момент моей смерти шёл две тысячи восемнадцатый год, и мне было двадцать семь лет.

Дальше я вкратце рассказал Гермионе про мою жизнь до и после попадания. Она, к счастью, слушала меня внимательно и не перебивала, а то я до сих пор не был уверен в правильности принятого решения.

– Ну в общем, вот так как-то всё и вышло. Я не захотел забывать себя и без особых раздумий принял это предложение. Про игровую магию скажу что, когда я получил систему, в магазине был пункт – апгрейды. Который позволял изменить систему в соответствии с какой-либо игрой. Ну я и выбрал апгрейд по моей любимой игре. Но выбор пал на неё не только потому что она мне нравится, а ещё из-за некоторой магии в ней и способностей стражей, как активных так и пассивных. Потому и называю эту магию – игровой. Вот, в общем-то и всё. Что скажешь?

– В голове не укладывается. Это что так в каждого может кто-то попасть? И в меня? И в родителей?

– Думаю, что в тебя попасть больше нельзя, так как у тебя есть система, и ты связана со мной.

Ну, или вероятность этого очень мала - намного меньше, чем попадание ещё одного человека именно в эту версию мира. Да и родителям твоим это вряд ли грозит. Да, кстати - я в этот мир попал не случайно, а сам выбрал его. Дело в том, что в моем прошлом мире есть одна интересная серия книг и фильмов. Кино я тебе показать не смогу, ну а книги - вот.

Я материализовал недавно обнаруженное в магазине полное собрание книг про Гарри Поттера и передал их Гермионе.

– Давай ты прочтешь их, всё обдумаешь, придешь в себя - и мы все обсудим. А то ты пока в шоке от услышанного и, видимо, пытаешься всё осознать.

– Угу… У меня голова идет кругом…

А что будет, когда она книги прочитает? Надо фотоаппарат захватить, подумал - я спускаясь на первый этаж приведенного в порядок особняка. Да, за эти четыре месяца мы многое успели здесь сделать: отремонтировали сломанное, закупили всю необходимую мебель, картины, и прочее. Для того, чтобы не сесть в лужу, я обратился к дизайнеру - маглу, который всё хотел посетить такой замечательный дом лично и уже там определиться, что и как нужно сделать. Но при помощи доброго слова и одного конфундуса мне удалось убедить его в том, что он и так со всем справится - по фотографиям, которые я отснял в большом количестве. Ну, с работой он действительно справился замечательно, за что и получил весьма приличную сумму.

С деньгами вообще отдельная тема. Оказывается, что гоблины не могут менять много фунтов на галеоны. У них просто не так много фунтов и ещё что-то там с запретом от министерства. В общем, пришлось менять галеоны на золото у гоблинов, а у маглов - золото на фунты. М-да, как вспомню - так вздрогну. Кучу времени, сил и конфундусов мне стоил обмен золота у маглов. Эх, и почему министерство запрещает гоблинам вести дела с обычными людьми - через других волшебников?

– Ксенофобы! Или правильнее будет - ксеноненавистники? Расисты, в общем.

Нет, я понимаю, что гоблины - не добрые феи и ромашками не какают. Да и не любить их волшебникам есть за что. Но как быть честному волшебнику, когда ему срочно понадобятся маггловские деньги? Ну, да ладно. В общем, после обмена денег и посещения дизайнера, я две недели убил на заказ, покупку и транспортировку всего того, что он там напридумывал. А потом ещё два месяца ушло на зачарование всего этого добра и ремонт самого особняка. Но оно того стоило, и теперь здесь было весьма уютно, хоть и обошлось всё в весьма немаленькую сумму. Да и у меня теперь система показывает первый уровень артефактора и восьмой подмастерья-зельевара. Глайдер, я кстати, всё же сделал, как и ховерборд. Там, в принципе, ничего особо сложного не было: простая модификация чар полета, которые используются на метле. Так что, я в него накрутил ещё немного всякого интересного. Глайдер, например, может уменьшаться до размеров пряжки для ремня. Собственно, на ней я его и ношу. Ещё добавил в него заклинание расширенного головного пузыря, чары обогрева, ментального контроля и силовой фиксации пилота. Больше, к сожалению, не влезло. Но в метлы даже такое не вставишь - материалы да и конструкция вносят ряд ограничений. Зато они выходят намного дешевле того же ховерборда, а про глайдер я вообще молчу. На одни материалы для изготовления этих артефактов ушло девять тысяч галеонов! Не каждый волшебник сможет потянуть такую сумму, далеко не каждый! Кстати, надо будет написать лорду Малфою письмо с предложением о конфиденциальной встрече на нейтральной территории. Просто меня недавно посетила мысль о том, что неплохо было бы войти в совет попечителей Хогвартса. Всё дело в том, что скрыть то, что я стал лордом - у меня не выйдет. Дамблдор, думаю, будет в

курсе со дня на день: как только перо в книге выбора напишет новый список учеников - он сразу же увидит, что в Хогвартс нынче поступает не Гарри Джеймс Поттер, а лорд Гарри Джеймс Поттер. В общем, те, кому не надо, точно будут знать о моем статусе. Но ничего с этим уже не сделать, так что играем в открытую. Ещё нужно будет встретится с министром магии и утрясти некоторые вопросы. Вроде, выборы уже закончились, и на посту сейчас должен быть Фадж. Надо бы на "пророк" подписаться, но этот чертов Грюм не дает мне ослабить защиту. Да-да, он появился пару месяцев назад и поселился в палатке недалеко от мэнора - следит так сказать. Плохо то, что его глаз может видеть через мою мантию и даже стены. Хорошо то, что сквозь предметы он видит только на расстоянии до пятидесяти метров, а до особняка по прямой все триста будут. Но горгулью он определенно видел - она как раз летала, когда он появился. Глаз этот, кстати - работа Флимонта Поттера, как и делюминатор. Узнал я это из его журнала, который обнаружил в мастерской. Одно хорошо: Дамблдор не знает истинного назначения делюминатора и использует его для гашения источников света. Нет, конечно это одна из основных его функций, но - не главная. Он и глаз - по сути, являются двумя отдельными частями одного артефакта. Но они всего лишь прототипы. Глаз, по идее, вообще не нужно вставлять в глазницу и их, вообще-то два, и они должны быть в специальной оправе. Флимонт Поттер вообще хотел довести свое творение до ума, и в итоге должно было получится что-то то вроде очков. А делюминатор, помимо гашения источников света, должен ещё создавать область непроглядного мрака, навроде перуанского порошка мгновенной тьмы. Вот тут-то и нужны очки с глазами. А что, круто: ты - всё видишь, а твой враг - нет, если конечно у него нет таких же очков или руки славы. Обязательно сделаю себе этот артефакт, но пока не мой уровень, к сожалению.

– Йода!

Позвал я домовика, щёлкнув при этом пальцами.

– Изволить господин чего желает?

– Эээм, ты это, поужинать чего-нибудь собери и к десяти часам баню приготовь.

– Приказ этот исполнен со всем старанием будет мной. Да сила с вами пребудет.

М-да, похоже я всё-таки перестарался. И он теперь всё время так говорить будет, даже напутствие джедаев теперь искажает. Но всё же, думаю, что оно того стоило, хоть пришлось потратить много времени и нервов, пока я научил его «правильно» говорить. Вспомнить только лицо Гермионы, когда она его впервые увидела. Одно слово – ступор. Ну а что вы хотели? Маленькое, ушастое, зеленоватое существо, в чем-то, что очень напоминает облачение джедаев. А уж когда Йода заговорил и представился, подругу согнуло в приступе истерического хохота. Фильмы-то она смотрела и про домовиков читала, так что результат был вполне предсказуем. К счастью, Гермиона вовремя уяснила, что такое домовики, про их добровольное рабство в обмен на магию, что позволяет им жить. Она, конечно, порывалась вначале говорить что так неправильно и это бесчеловечно. Но мне вовремя удалось остановить её душевные порывы и, подсунув пару книг по этим существам, объяснить, что если у домовиков будет то, за что она уже собралась бороться, то они из симбиотов волшебного сообщества превратятся, в полноценных его паразитов. Подруга тогда неделю ходила задумчивой и перечитывала те книги. А потом просто признала, что рассуждала поверхностно и не разобралась в ситуации. И через три дня после этого, я впервые пригласил её в мэнор и показал Йоду. Да - эти месяцы выдались весьма насыщенными и интересными. У меня, кстати, сейчас уже тридцать девятый уровень, у Сиара - тридцатый, а у Гермионы - двадцать шестой. Вообще, Гермиона сильно ускорила процесс нашей прокачки, просто составив расписание и оптимизировав план развития. Вот ни разу ещё не пожалел в своем решении подружится с

ней. И ещё наконец-то стало понятно, как в каноне она умудрялась не только отлично учиться, но ещё и тянуть Гарри и Рона за собой.

Интересно, к каким выводам она придет после прочтения книг? Ну, видно будет - от меня теперь всяко никуда не денется. Хе-хе, чувствую себя каким-то злодеем.

– Может, мне печеньки испечь?

Было бы забавно, но да ладно. Что мне с Грюмом делать? Вот, в чём вопрос и проблема. Как долго он собирается тут торчать? И ведь не делает ничего толком, только сидит возле палатки, ну, или - в ней. Иногда, правда, он на метле облетает мэнор по кругу, но это было всего четыре раза. Чего ждет –непонятно. А что, если записку ему отправить, может что изменится? Всё лучше, чем эта неопределенность. Достав клочок бумаги, быстро черкнул на нем пару строк. Чего вам здесь надо? Убирайтесь прочь!!! И глаз верните! Его дедушка делал!

После чего, встав на ховерборд и накинув мантию-невидимку, я вылетел наружу и направился в сторону палатки Грюма. Оно конечно понятно, что действовать на нервы ветерану магической войны, мягко говоря, не лучшая моя идея. Но он просто достал меня до невозможности. Чё сидит? Кого ждет? Конечно, понятно, что - меня. Ну, вот и дождался, теперь посмотрим, что делать будет. Останавливаюсь примерно в шестидесяти метрах от границы мэнора и, убедившись, что Грюм всё ещё здесь и сидит около палатки, я достал записку и телекинезом отправил её точно ему под ноги. Затем, сместившись немного назад и вправо, стал наблюдать за дальнейшим развитием событий. А Грюм тем временем проверил мою записку каким-то заклинанием и, убедившись, что все чисто, поднял её и прочел. После чего, громко расхохотался и нарочито громко начал вести разговор с самим собой, делая большие паузы в предложениях.

– Вот шельмец! …Провел старикана… Сам, значит… а он-то всех друзей в Европе вспомнил… а оно вон как, оказывается…Помолчу пока… пусть «другу моему»… сюрприз будет… То-то он… обрадуется сюрпризу… а я люблю его… радовать!…Радует… только то, что все попытки парнишки неудачными будут… А главный очень любит песни… огонь… и птиц… Вот и мальчишка послушает песенку, да и как восхитится её красотой… и никуда не денется…Так что, пусть побегает…а я помолчу… Главному ведь в радость… давать песенку послушать…

Так стоп, он что - предупредить меня пытается? Ну-ка, проверим. Я быстро подлетел к границе мэнора и применил магию.

– Сканирование. Аластор Эмрис Грюм.

Прозвище – грозный глаз.

Уровень 104

О. З. – 3450

Е. М. – 75632

Эффекты:

Множественные магические травмы. Проклятие бесплодия. Героика. Множественные следы от проклятий.

Описание:

В молодости этот волшебник попал под чужое влияние и устроился на работу в аврорат, а потом стал мракоборцем. Он прошел через множество битв, которые не только закалили его, но и окончательно испортили ему характер. Он долго и тщательно создавал образ выжившего из ума параноика и настолько сильно преуспел в этом, что - то, что раньше было маской, стало его сутью. Он ненавидит того, кто обрек его на такую судьбу.

Вот это поворот! Нет, такую рыбу упускать нельзя. Так, а если применить на нём это?

– Есуна.

Применяю я на Грюме игровую магию, которая снимает эффекты от различных дебафов и проклятий. А затем опять сканирую. Так - все проклятия пропали, а вот непонятный эффект «героика» сохранился. Что-то он мне не нравится, а если так?

– Рассеивание.

Применил я на готового к бою мракоборца магию, снимающую положительные эффекты. Ну, какая-то магическая защита с него слетела, а в защитный купол напротив меня ударила связка атакующих заклинаний. Я даже отреагировать не успел! Вот что значит, ветеран магической войны! Хорошо, что я все-таки поставил щит девяти элементов! Ещё раз просканировав Грюма, убедился что эффект «героика» исчез. А мракоборец, тем временем, укрывшись за палаткой и какими-то магическим барьером, замер, прислушиваясь к себе. И, видимо не обнаружив то, что искал, он опять очень громко рассмеялся и затем, посмотрев на меня, прокричал.

– Я не знаю, как ты это сделал, но - спасибо тебе!

– На вас есть клятвы?

Спросил его я, не спеша снимать с себя мантию.

– А как же? Конечно есть, но наше с тобой счастье, когда я их давал, мне героикой еще не совсем мозги отшибло. Додумался оставить пару лазеек.

– А что за героика? Я просто снял с вас всё, что смог.

– Вот оно как… Героика – это песнь феникса, именно о ней я тебя и хотел предупредить. От нее не спасут ментальные щиты и амулеты защиты. Стоит её услышать, как всю твою суть переполнит восторг и желание борьбы со злом, а сердце твое наполнится восхищением к фениксу, что поет эту дивную песнь. В принципе, в ней ничего плохого нет, но бородатый урод смог и её испоганить, заставив служить себе. Те, кто слышат песнь его феникса, начинают больше восхищаться хозяином птицы, а не ей самой. Над теми, в ком преобладает темная магия, песня клятой птицы почти не имеет власти. А вот на тех, в ком преобладает свет или на нейтралов, она оказывает свой полный эффект. Да и ладно бы - песня со временем выветривается и становится простым воспоминанием, но Альбус и тут руку приложил, он нашел способ как усилить и закрепить эффект героики в сознании слышавшего её. Хорошо, что он может это делать только с одним человеком за раз и не очень часто. Но я вот попался сразу после Хогвартса, и потом долгие годы за идею бегал по полям и весям, ловя всяческое отребье и исполняя его поручения. Так она и работает, ещё и не дает защитить разум от Дамблдора. В общем берегись и найди способ защититься от чертовой песни.

– Спасибо за предупреждение, постараюсь что-нибудь придумать.

– Это, парень, пора воспользоваться лазейками в клятвах которые я оставил. Их всего две: вассалитет и обливейт. Примешь меня вассалом? Или мне себе память стереть? Я за то что ты сделал, по гроб жизни тебе обязан буду! Впервые за долгие годы думать так легко.

– Память стирать не надо… думаю - клятва сойдет.

– Вот и славно, вот и хорошо.

Я снял мантию и подошёл к границе барьера.

– Вам надо зайти внутрь. Защита вас не тронет, пока вы не представляете угрозы или я не дам другого распоряжения.

– Осторожничаешь? Молодец!

А дальше Аластор Грюм, убрав свою палочку в чехол и подойдя ко мне, принес стандартную вассальную клятву роду, и я пригласил его посетить свой особняк.

http://tl.rulate.ru/book/52010/1316605