

Глава 13: Магическая медитация и негнущаяся ложка

Три дня спустя Дадли без каких-либо сюрпризов завоевал титул чемпиона юношеской математической олимпиады, а Гермиона заняла второе место. Остальные представители академической элиты начальной школы "Оксфордский дракон" не попали даже в десятку лучших.

В тот момент, когда объявили результаты, они снова вспомнили о страхе оказаться под властью Дадли.

Слишком слабые, избивать детей было совсем неинтересно.

Посмотрев на уведомление о награде в системе, Дадли замолк.

"Первая интимная встреча с маленькой ведьмой, награда: один розыгрыш лотереи".

Такая награда была назначена после встречи с Гермионой в классе. Как и наградой за помощь Гарри в оформлении его маленького домика, Дадли ею не воспользовался.

Глубоко веря в мистику, Дадли решил, что в тот период ему не везло, и оставил ее себе.

Сегодняшний день был самопровозглашенным благоприятным для Дадли. После обычного принятия душа и переодевания Дадли потер руки и приступил к лотерее.

"У меня такое чувство, что сегодня мне повезет. Пришло время для розыгрыша".

Судьбоносный момент настал.

"Давайте вытянем прирожденного мага".

Дадли нажимал на кнопку игрового автомата с большим нетерпением, начиная розыгрыш призов.

Почти сразу после начала розыгрыша появился результат.

В руке Дадли появилась серебряная ложка.

"Поздравляем вас с выигрышем предмета "Негнущаяся ложка".

Никаких объяснений, никаких описаний, просто выглядела как обычная ложка.

Дадли уставился на ложку, и в отражении гладкой поверхности казалось, что ложка тоже смотрит на него.

Процесс розыгрыша был крайне неспешным, до такой степени, что в нем даже не было никаких визуальных эффектов. В результате Дадли понятия не имел, что это за штука.

"Разберусь с этим позже". - С этой мыслью Дадли аккуратно спрятал ложку в карман.

Вдруг это окажется что-то хорошее?

По закону сохранения удачи первый розыгрыш был не слишком впечатляющим, второй же точно принесет лучшие результаты.

Итак, Дадли снова начал розыгрыш.

Была ли это иллюзия Дадли или нет, но ему показалось, что на этот раз игровой автомат вращался необычайно медленно.

По прошествии неизвестного количества времени игровой автомат постепенно замедлился.

На экране постепенно появился красно-белый гигантский механизм.

Произведение, которое можно назвать воспоминанием детства - Воин Света (Король Магии).

(Lightbringer (光導機) - это машина, которая появляется в японском мультфильме "Волшебный король").

"Домоксаламо? Гарри, хаха, ха, да, морковка, Григри?".

(Эти слова принадлежат Григри, маленькому кролику из племени длинноухих ~ светлому воину).

В голове Дадли тут же всплыли два заклинания.

В этой работе Светлый Воин действительно задействовал магию. Например, старушка в команде главного героя, ее настоящее имя - Ви-Мей, одна из трех великих волшебниц племени длинноухих. Хотя по сюжету она часто терпела неудачи, ее сеттинг был очень мощным.

Еще одним из трех великих волшебников был финальный босс этого произведения - Ягураман.

"Дашь мне светлого воина?"

"Я пилотирую мехи в Хогвартсе?"

Можно было подумать, что это очень круто.

Однако до последней секунды могло случиться все, что угодно. Как и бонусы, обещанные боссами, до тех пор, пока они действительно не приземлились у вас в кармане, они были просто неуловимой плюшкой в небе.

Рамка содержимого, отображаемого игровым автоматом, скользила от Воина Света к следующему.

В сознании Дадли возник образ мыши с желтым мехом.

Это была не просто обычная мышь с желтым мехом; это было широко известное существо, способное атаковать напряжением в 100 000 вольт.

"Пикачу?" - медленно произнес Дадли.

Серия покемонов (карманных монстров) — Пичу.

Но на этот раз был нарисован не Пикачу; это даже не имело к нему прямого отношения. Это был противник Пикачу, лиса с желтым мехом и прищуренными глазами.

Перед глазами Дадли заиграла компьютерная анимация, изображающая сцену из оригинальной серии "Покемоны": соревнование в спортзале Голденрод Сити, Абра против

Пикачу.

"Поздравляем с победой в навыке сверхспособности—медитации".

Медитация, навык трансформационного типа в покемонах, позволяет укрепить себя, сосредоточив разум. Эффект заключается в повышении специальной атаки и специальной защиты на один уровень.

В Покемонах есть физические атаки и специальные атаки; физические атаки относятся к физическим движениям, в то время как специальные атаки в широком смысле относятся к атакам, основанным на энергии. То же самое относится к защите и специальной защите.

Но... Разве Абра не кажется неспособным к обучению Медитации?

Как только Дадли высказал это сомнение, сцена перед ним снова изменилась. Вспышка сияющего света окутала Абра, и она превратилась в Кадабру.

Кадабра, достигший 55 уровня, может научиться медитации.

Дадли:

Давайте опробуем действие навыка.

Дадли сидел, скрестив ноги, и чувствовал, как его внутреннее "я" становится невероятно спокойным, как неподвижная водная гладь. Когда на нее падала капля воды, она создавала едва заметную рябь.

Динь-дон.

От Дадли исходил слабый, невидимый красный свет.

Все закончилось.

Кроме спокойствия внутри, Дадли не почувствовал в себе ничего другого. Затем он проверил панель атрибутов.

Никаких изменений. Все те же жалкие 0,8 магической силы.

"Эй, я в это не верю". - Дадли, почувствовав себя заинтригованным, немедленно инициировал еще одно усиление Медитации.

Два усиления, три усиления... Так продолжалось до шестого усиления, и система выдала сообщение, что дальнейшая Медитация не даст никакого эффекта. Наконец Дадли остановился.

Это соответствовало эффекту игры: неограниченного количества усилений быть не могло. Каждая способность может быть усилена только на шесть ступеней.

После шести стадий усиления магическая сила Дадли все еще отображалась как 0,8.

"Какая пустая трата времени!"

Только подумав об этом, Дадли заметил небольшую строчку текста под значением магической силы.

"Магическое сопротивление: 6".

Может быть, это эффект усиления специальной защиты? Хотя это и не могло увеличить магическую силу, в определенном смысле это все же был божественный навык.

Глаза Дадли сверкнули.

В этот момент Дадли получил данные:

Имя: Дадли Дурсль

Раса: маггл (истинный)

Род занятий: Волшебник (псевдо), пользователь хамона

Сила: 9

Ловкость: 6

Конституция: 15

Магическая сила: 0.8

Сопротивление магии: 6

Магия: Отсутствует

Магическое снаряжение: Негнущаяся ложка

Навыки: Сокрушение Железной горы (5 уровень), бокс (3 уровень), Язык (2 уровень), математика, физика и химия (2 уровень), физиология (2 уровень), Рукоделие (1 уровень), Огнестрельное оружие (1 уровень), стрельба из лука (1 уровень)

Специальное: Пользователь Хамона (уровень 1), Медитация (уровень???)

Шесть часов спустя цифра 6 в столбце магического сопротивления Дадли постепенно изменилась на 1.

"Теперь вопрос в том, куда делся бонус к специальной атаке?" - Дадли, пощипывая подбородок, погрузился в размышления. К сожалению, никто не мог ему ответить, поэтому ему пришлось искать ответ самому.

Хогвартс, после шестиступенчатого повышения Дадли.

Свет в давно потушенном помещении приемной комиссии Хогвартса внезапно зажегся.

На письменном столе перо, которое перестало работать, словно почувствовав что-то, мгновенно встало вертикально.

Это было волшебное перо с тысячелетней историей, которое, как говорят, появилось со времен основания Хогвартса четырьмя основателями. Оно записывало информацию о магически одаренных с рождения детях.

Оно написало еще одно письмо на толстом пергаменте.

Школа чародейства и волшебства Хогвартс

Директор: Альбус Дамблдор (орден Мерлина первой степени, главный маг Визенгамота, верховный Чародей Международной конфедерации волшебников)

Уважаемый...

На шкафчике рядом со столом лежали стопки писем, все из них были письмами о зачислении, которые должны были быть разосланы студентам Хогвартса на следующий год.

<http://tl.rulate.ru/book/101985/3552659>