

Статы, эти цифровые характеристики, были, по большей части, простыми. Сила: мерило физической мощи, влияющая только на тело. У человека был мягкий предел в восемьдесят единиц, после которого любой прирост давал все меньший эффект. Ловкость: определяла скорость, проворство, координацию движений и владение волшебной палочкой. У людей был предел в сто единиц, после чего прирост терял свою значимость. Конституция: показатель здоровья и выносливости, влияющий на то, сколько урона можно выдержать, прежде чем потерять сознание или погибнуть. У человека был мягкий предел в семьдесят единиц, после которого прирост становился менее заметным. Интеллект: мерило умственных способностей, облегчающий освоение новых навыков и заклинаний. У людей не было предела для этого показателя. Мудрость: определяла интуицию, помогая делать логические выводы и быстрее восстанавливать магическую энергию. У людей не было предела для этого показателя. Харизма: мерила харизму, определяя силу магической энергии, способность противостоять внешним силам и интуитивное понимание магии. У людей не было предела для этого показателя. Казалось, что именно эти мягкие пределы объясняли большинство исключений из правила "чем выше статы, тем лучше". Например, опытный взрослый человек мог показаться умнее ребенка с таким же или даже более высоким показателем Интеллекта. Или почему гигант мог раздавить человека с такой же Силой. Что же до черт... они были совсем другим зверем, нежели атрибуты и статы. Черты давали особые бонусы, такие как дополнительные статы или магические способности, и варьировались от обычных, как "Садовник с зеленым пальцем", до необычных, как "Прирожденный детектив", или магических, как "Метаморфмаг". Но эти и другие примеры охватывали так много тем и имели столько противоречивых аспектов, что у Гарри начинала болеть голова от попыток уследить за всем этим. Поэтому он решил вернуться к ним позже и пошел дальше. В "Справке" упоминались и другие вещи, такие как навыки, прогресс в освоении заклинаний, личная репутация и даже отслеживание отношений, но все это ускользало из его внимания, уступая место более важным вопросам. После того как Гарри разобрался с атрибутами и чертами, он снова взглянул на страницу статов Дементора, и его охватил ужас. У этого существа было более пяти тысяч очков в одном атрибуте! И, что еще хуже, у него было несколько неприятно звучащих черт. Спросив у "Помощи", как узнать, что означают эти черты, Гарри узнал, что при нажатии на них пальцами появляется краткое описание, а при повторном нажатии оно скрывается. "Помощь" также сообщила ему, что можно автоматически скрывать все уведомления, кроме срочных или обязательных. Гарри немедленно включил эту функцию, после чего поочередно коснулся каждого из признаков Дементора.

****Аура страха**** Дементор обладает способностью вселять страх в любое живое существо в радиусе пятидесяти метров. Степень воздействия на существо обычно зависит от его близости к Дементору. На разумных существ может быть оказано еще большее воздействие, если они пережили травмирующие события. Разумные существа, совершившие ритуалы темной магии, могут уменьшить воздействие ауры или даже стать полностью невосприимчивыми к ней. Доказано, что люди с более высоким уровнем Харизмы более устойчивы к ее воздействию.

****Слабость к положительным эмоциям**** Дементор от природы слаб к одной вещи и только к ней: Положительные эмоции. Они склонны избегать областей и мест, населенных группами положительных эмоций. Заклинание Патронуса, кристаллизованной сущности счастья, использует эту слабость. Заклинание излучает усиленное поле счастья, которое не может быть преодолено аурой страха или сопротивлением заклинаниям Дементора, так как телесный Патронус не является ни живым существом, ни заклинанием, наложенным непосредственно на Дементора. Узнать, как работают способности Дементора, было интересно, но не очень полезно, так как Гарри по-прежнему не мог наложить физический Патронус. Но это должно было измениться. Прочитав о признаке "Высокий иммунитет к заклинаниям", который, по сути, означал, что дементоры практически невосприимчивы ко всем внешним заклинаниям, стало очевидно, что Заклинание Патронуса - единственный инструмент в арсенале Гарри, способный победить этих существ. Так как же он мог произнести проклятое заклинание, если все его предыдущие попытки терпели неудачу?

После минутного раздумья над тем, как сформулировать свой вопрос, Гарри нашел нужные слова. — Как я могу научиться накладывать Заклинание Патронуса вовремя, чтобы спасти своего друга и крестного отца? **Дзинь!** **Главный квест руководства:** **Наложение телесного Патронуса** **Научись кастовать телесного Патронуса до конца руководства.** **Награда:** **Окончание руководства и продолжение жизни** **Наказание за провал:** **Смерть друзей и самого себя** **Согласен ли ты? Да или Нет** Гарри незамедлительно выбрал "Нет". — Как будто я когда-нибудь соглашусь на этот квест! — крикнул Гарри, глядя на зеленый текст. — Неужели ты думаешь, что я когда-нибудь соглашусь на то, из-за чего Гермиона или Сириус могут погибнуть? Я бы никогда не поступил так с тем, кто мне дорог! **Дзинь!** **Функция "Помощь"** была принудительно активирована. Все квесты в руководстве являются обязательными и должны быть приняты. Время для игрока застынет, если он откажется выполнять квест. **Дзинь!** Квест руководства был отклонен **Секунды до заморозки времени** 302928... Гудки и тексты замигали почти одновременно. Гарри смотрел, как тикают секунды, обдумывая свои ограниченные возможности. Хотя замораживание времени не обязательно приведет к чему-то плохому... но не похоже, что оно приведет и к чему-то хорошему. Дементоры все еще были там. Гермиона и Сириус все еще были в опасности. И если Гарри ничего не предпримет, то нынешняя ситуация может продолжаться вечно. В буквальном смысле. Нахмутив брови и поджав губы, Гарри поддался давлению игры и выбрал опцию "Да". **Дзинь!** Квест принят **Шаг первый:** **Набери "Заклинания"** и выбери Патронуса из появившегося списка. **Шаг второй:** **Произнеси заклинание** Гарри прочитал черный текст и глубоко вздохнул. — Я очень надеюсь, что это сработает. Выполнив задание игры, Гарри увидел новый текст, черный, как будто "помощник" использовал разные цвета в зависимости от ситуации. Текст представлял собой список заклинаний, которые Гарри когда-либо практиковал, читал о них или слышал вскользь. Рядом с каждым заклинанием красовался числовой рейтинг его "мастерства". Большинство заклинаний, изученных на уроках или с Гермионой, имели высокий рейтинг, а те, что были ему известны лишь понаслышке, — нулевой. Но, к его удивлению, заклинание Патронуса значительно превосходило все остальные: 99 из 100. — Если я почти овладел этим чертовым заклинанием, почему я не могу его использовать? — пробормотал Гарри, недоумевая. — Неужели мне нужно полностью освоить Патронус, чтобы создать физическое существо? Сбитый с толку, Гарри последовал совету "Помощника" и выбрал Заклинание Патронуса, как он делал это с характеристиками Дементора. **Заклинание Патронуса** **Уровень мастерства: 99/100** **Мощное и продвинутое заклинание, используемое для отпугивания Дементоров или общения с союзниками.** Это заклинание представляет собой кристаллизованную сущность самого счастливого воспоминания волшебника или ведьмы. Гарри Поттер почти полностью овладел этим заклинанием. Единственное, что останавливает его от создания одного из самых мощных телесных Патронусов, которые только возможны в человеческом понимании, — это отсутствие уверенности в собственных силах. Чушь.* — Я должен был послушать Гермиону, — мрачно пробормотал Гарри, глядя на черную надпись. — Она сказала, что я смогу это сделать. Но верил ли я в себя? Нет. И в результате я чуть не убил ее и Сириуса. Но на этом все должно было закончиться! Ведь если Гарри во что-то и верил, так это в тех, кто ему дорог. Укрепив свою решимость довериться другу и словам игры, Гарри сделал глубокий вдох. Он мог бы наложить идеальный физический Патронус. И если бы он это сделал, руководство закончилось бы, его друзья были бы спасены, и жизнь продолжалась бы. Но в тот момент, когда он собирался произнести заклинание, Гарри остановил себя. — Подожди! Руководство закончится, когда я произнесу заклинание, верно? Значит ли это, что "Помощник" тоже исчезнет? А сама Игра Смерти исчезнет, когда закончится руководство? И вообще, что такое руководство? Гарри не знал ответов ни на один из этих вопросов, но он знал, где их искать. **Дзинь!** "Помощник" является особенностью Game of Death и останется частью игры после завершения руководства. Однако она будет ограничена объяснением других особенностей игры и их содержания после завершения руководства. За редким исключением, он не сможет предоставить информацию, которая уже не известна игроку. **Дзинь!** Наблюдать

- это особенность, и она останется частью игры после завершения руководства. Все ранее упомянутые ограничения будут действовать и после завершения руководства.*Динь!*Статистика является особенностью игры и останется в своем нынешнем виде после завершения руководства. *Вещь!*Руководство - это часть игры, которая учит игрока взаимодействовать и понимать игру и ее интерфейс. Обычно они проходят в не смертельной зоне, например в окружении, которое тебе предоставляется. *Отлично!*По сути, единственными вещами, которые изменятся с завершением руководства, были вещи, которые Гарри либо хотел, чтобы произошли, либо мог жить без них. А это означало, что пора завязывать с этим "руководством" и заканчивать спасать Гермиону и Сириуса. Как только текстовые поля были скрыты, а зрение очистилось от текста, Гарри глубоко вдохнул в легкие. Он выпустил его, затем сделал еще один. Он мог произнести заклинание. Он произнесет заклинание. И с этой мыслью в голове Гарри призвал свою магию и направил палочку на ближайшего Дементора.

<http://tl.rulate.ru/book/109056/4051352>