— Нет… — Гарри Поттер проснулся в своей кровати. Резкая боль в голове вновь заставила его увидеть кошмар. Рон, Невилл, Симус и Дин сидели рядом, глядя на Гарри с беспокойством. Было солнечное воскресенье, и парни должны были выспаться.— Бедный Поттер! — не выдержал Симус.— Что случилось, что так тебя беспокоит? — Гарри старался казаться спокойным, но уже догадывался, что разговаривал во сне. — Ты кричал… — сказал Рон. — Очень страшно было. Думаю, тебе приснился страшный сон!— Ничего страшного. На самом деле, такие сны у меня бывают часто, но в последнее время они стали чаще. — Гарри указал на молниеобразный шрам на лбу. — Он болит, особенно в последние дни. Чувствую, что шрам посылает сигнал.— Это тот же сон? — продолжил Рон. — Про вспышку зеленого света, о котором ты говорил?— В этот раз было странно. Появилась еще одна фигура, вся в черном. В моих снах всегда сначала появляются мои родители, потом вспышка зеленого света, и они умирают. Потом слышится странный смех — такой “хи-хи-хи”… Но в последних кошмарах я видел того, кто смеялся. Это была низкая черная фигура, закутанная в черный плащ волшебника, лица не видно, и он держал палочку, направленную на меня.— Может быть, ты попробуешь найти что-нибудь вроде “Успокаивающего зелья”? Моя бабушка часто его мне дает. — успокоил Невилл.— Я найду выход, все нормально. — легкомысленно сказал Гарри. ==========В тот вечер, когда Керри вернулся из 9527 в гостиную, Рон схватил его за рукав.— Мерлинова борода! Куда ты ходишь каждый день? Я весь день тебя искал! — встревоженно сказал Рон.— Что случилось? — Керри был в замешательстве.— Может, найдём место, где спокойно поговорим? Мне нужна твоя помощь. — умолял Рон.— Конечно! — Керри повел Рона к себе в общежитие. Рон кратко рассказал о том, что утром произошло с Гарри, и добавил в заключении:— Ты и Гермиона очень умные. Может, знаете, как это остановить? Есть ли какое-нибудь зелье, которое может облегчить его состояние?Керри, конечно, знал, как это решить, или по крайней мере, что происходит, но… в голове у него возникла идея. — Я сам поговорю с Гарри. Нужно подробнее разобраться, прежде чем делать выводы. — Керри соврал.Так получилось, что все из общежития Гарри уже были внутри. Керри просто спросил о состоянии Гарри, внимательно выслушал его слова и сказал:— Ты, наверное, последнее время много сил тратил. Поэтому твои кошмары стали сильнее.— Да, — Гарри задумался и произнес. — Ты ведь знаешь, мы следим за таинственным человеком. Тем, кто хочет украсть Философский камень!— Я слышал об этом от Гермионы. — сказал Керри. — Значит, у меня есть две версии. Во-первых, ты, возможно, слишком устал. Во-вторых, очень вероятно, что этот таинственный человек тебя проклял!— Проклял? — Гарри не ожидал такого ответа.— Именно, это проклятие, которое бьет прямо по душе. Как ты знаешь, твой кошмар связан с шрамом на лбу. Ты изначально был в относительно стабильном состоянии, но после проклятия шрам стал болеть сильнее. — Керри собрал воедино несколько причин.— Как снять это проклятие? — спросил Гарри.— Сейчас я могу предложить три решения. — сказал Керри.— Три? Столько вариантов, говори скорее. — торопливо подгонял Рон.— Первое — убить заклинателя, того таинственного человека! — После того, как Керри закончил, несколько юных волшебников перепугались.— Не думаю, что я смогу его убить, уровень магии у Снейпа намного выше, чем у меня! — беспомощно сказал Гарри.— Так ты уверен, что Снейп — это тот, кто украл Философский камень? — спросил Керри.— На сто процентов! Ты не знаешь, что он творит последнее время… Просто отвратительно! — сказал Рон. — Меня просто мучают кошмары от одной этой мысли.— Хорошо, второй способ — найти способ защитить душу. Например, существуют магические орудия, которые, как говорят, защищают душу от вреда. Или некоторые заклинания, как например, "Эксперiатус патронус"!Забудь про магические орудия, эти вещи, которые могут защитить душу, чрезвычайно ценны. Можно сказать, что таких предметов в всей Англии всего несколько, и они бесценны! "Эксперiатус патронус" ты можешь выучить, но я не знаю, как это сделать. Если тебе нужны сведения, скажу, где их найти.— Третий метод — применение зелий. Некоторые зелья могут стабилизировать душу. Но если ты подозреваешь, что таинственный человек — это Снейп, то не стоит этого делать. Уровень зельеварения у Снейпа — один из лучших во всей Британии. Как только выпьешь зелье, Снейп,

в первую очередь, узнает, что ты съел, и тогда у тебя будут неприятности… — Керри выдумал все это, но звучало правдоподобно. Гарри, Рон и остальные выглядели взволнованными: — Значит, нам остается только учить заклинания? Для бедных учеников, таких как Гарри и Рон, учить заклинания было труднее, чем убить их.— Кстати, у меня есть еще одна идея! — внезапно сказал Керри. — Вы что, боретесь с таинственным человеком? — О чем ты? — Гарри не понимал, почему Керри так резко переменил тему.— У меня есть несколько личных советов для вас. — Керри выпрямился и сказал. — Вас пятеро — можете создать боевую команду. Предполагаю, вы еще не знаете, что такое боевая команда! — Керри поднял брови и добавил. — Я никогда не слышал этого слова. — закончил Невилл, и Гарри с остальными отрицательно покачали головами.— Боевая команда — это группа не менее пяти человек. У этих пяти человек разные специализации. В идеале, команда должна состоять из танка, мага контроля, дальнобойщика, основного убийцы и вспомогательного мага. — Керри свободно говорил. — Танк, как понятно из названия, должен быть экипирован щитом и, желательно, высоким. В случае необходимости — должен отказаться от волшебной палочки и использовать двуручный меч или копье. Он идет впереди команды, словно таран. Это самая опасная роль в команде, с очень высоким уровнем смертности! Маги контроля — преимущественно, во время командных боев — обеспечивает защиту команды. Квалифицированный командный маг должен сдерживать атакующие действия противника. Дальнобойщики — основное "ДД" (Damage Dealer) команды. От них зависит, будет ли "сломлен кристал" (то есть, будет ли побеждён противник). Маг-убийца — это "маг-убийца" (Mage Assassin) , чья роль — как можно скорее убивать вражеских солдатов и "диких" (то есть, обычных магов). Вспомогательный маг находится в конце команды. Его главная задача — помогать четверым членам команды, следить за противником, поддерживать товарищей по команде и даже жертвовать собой, чтобы спасти товарищей по команде. Как правило, вспомогательный маг — самый безопасный человек в команде. — Поняли? — медленно спросил Керри.— Хотя я не все понял, но кажется, очень мощно! — первым опомнился Рон.

http://tl.rulate.ru/book/113023/4278514